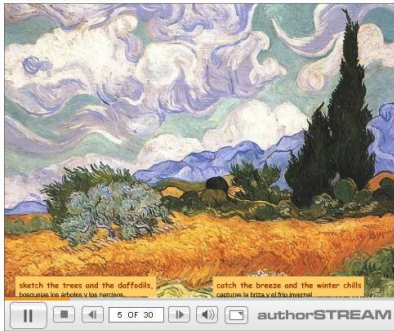


There are no translations available.

Vincent van Gogh



Uno de los cambios asociados a la llamada "cibersociedad" que más deberían preocupar desde la filosofía educativa es el impacto que los nuevos dispositivos tecnológicos ejercen sobre la forma de interpretar y utilizar la información por parte de los alumnos más jóvenes, los llamados "netgens". El pasado siglo vivió, en poco más de dos décadas, una migración de una "cultura verbal", basada en el texto escrito y en la pedagogía de la transmisión, a una "cultura audiovisual", que otorgaba un protagonismo a menudo desmedido a la imagen, convirtiendo a los alumnos en una especie de "criaturas visuales" que maduraron simbólicamente pegados a la pantalla.

Hoy comenzamos a entrever la emergencia de un nuevo marco cognitivo, la "cultura de la interactividad", caracterizada por la acción manipulativa en entornos de simulación (videojuegos, laboratorios virtuales), por la ruptura de la linealidad discursiva (hipertexto e hipermedia) y por la actividad colaborativa y ubicua de grupos de usuarios conectados a la Red (comunidades *on-line*, *bloggers*).

Las aplicaciones tipo *PowerPoint* (PPT), representan de algún modo, la culminación de la "cultura visual", pues:

- Ayudan a expresar ideas complejas de manera concisa y breve.
- Facilitan la comprensión de conceptos mediante imágenes y animaciones.
- Permiten superar la linealidad discursiva mediante saltos controlados entre diapositivas y vínculos externos a otros documentos y páginas web.
- Dirigen la atención del auditorio a los elementos más relevantes del discurso.

La oratoria mediada por presentaciones encaja notablemente con los estilos cognitivos de

la llamada "Generación X". Constituida, mayoritariamente, por "criaturas visuales" que han pasado demasiado tiempo construyendo su universo ideacional en las salas de cine y frente al televisor. PPT consigue arrojar el discurso hablado en una atmósfera de vistosos colores similar a una película, porque tiene plantillas impactantes, sonidos, animaciones y efectos que encajan muy bien con la cultura del

"
espectador
"

"
.

Así, cuando un profesor recurre a esta metodología en sus clases, de algún modo estará invitando a sus alumnos a relajarse y adoptar los roles y actitudes propios de la contemplación de un espectáculo multimedia: Se toman menos notas, se pregunta también menos, el ambiente se vuelve más relajado y, en general, se produce un acusado desplazamiento atencional del ponente a la pantalla y, desde luego, de lo que se dice a lo que se puede ver cómodamente.

Desde la generalización, a comienzos de los 90 y hasta hoy, de los programas *slideware* en ambientes académicos, empresariales y administrativos, no han dejado de surgir voces críticas que nos ponen en guardia contra el abuso de estas técnicas expositivo-narrativas, poco proclives al diálogo argumentativo y la confrontación dialéctica como estrategia de trabajo.

En septiembre de 2003, Edward R. Tufte publicó uno de los alegatos más demoledoras contra el uso generalizado e indiscriminado de diapositivas multimedia: *The Cognitive Style of PowerPoint* enfrenta a toda una generación de oradores a la lógica del pensamiento débil; caracterizada por un discurso minimalista y superficial en el que los contenidos y la argumentación crítica acaban por sucumbir en un interminable y a menudo soporífero carrusel de imágenes y eslóganes pseudo-panfletarios que, en el colmo de los males, muchos oficiantes terminarán por recitar literalmente y sin ningún pudor a sus aburridas audiencias.

Por otra parte, los estilos cognitivos imbricados en la **Generación Net** son muy diferentes: Hoy día, los alumnos ya no se conforman con ver y escuchar; quieren construir tramas significativas mediante la manipulación directa de elementos multimedia dispersos por la Red. Ello implica que las estrategias didácticas basadas en presentaciones y los dispositivos tecnológicos empleados- deberán acomodarse a los siguientes rasgos identitarios de esta generación:

-1- Inteligencia visual proactiva [1]. Cuando un *netgen* ve algo en la pantalla no se plantea en primera instancia una aproximación intelectual, sino más bien instrumental al objeto percibido. La metalógica del para qué, irá por delante la lógica del cómo y el por qué. Hace poco tiempo, explicando a mis alumnos de segundo de Bachillerato la alegoría platónica de la Caverna mediante una pequeña presentación que incluía esta imagen:



Y viendo que uno de los estudiantes mostraba cierto interés por lo que veía, le pregunté: ¿Ves ahora más clara la relación entre los mundos sensible e inteligible que acabamos de explicar? El alumno, con cierta sorpresa, respondió: "No. En realidad lo que me preguntaba es para qué iban a querer esos tipos estafalarios pasear objetos tan raros por encima de la tapia".

Considero que, en los *netgen*, la proactividad es un rasgo identitario ligado a la obtención de metas concretas, acompañadas de una especie de utilitarismo hedonista más proclive a la acción que a la reflexión. El este punto quizá valdría la pena tomar como hipótesis de trabajo la tesis de Trahtemberg (2001) ^[2] según la cual numerosas plataformas TIC no favorecen la atención del alumnado hacia la información verbal, ya que dirigen su actividad de manera precipitada y errática hacia elementos multimedia (muchas veces irrelevantes) o al salto hipertextual que, a menudo, diluye la trama narrativa en una maraña de enlaces sin que el alumno tenga tiempo de asimilar adecuadamente los contenidos anteriores. Esta valoración también es válida para calibrar el peso y relevancia de los elementos multimedia incluidos en las presentaciones con enfoque didáctico.

-2- Atención distribuida, que se manifiesta como incapacidad para centrar la atención durante mucho tiempo en el mismo objeto. De otro modo, las habilidades cognitivas del *netgen* típico se acomodan muy bien al formato multicanal, viéndose favorecidas por los entornos de " trabajo compartido " que facilitan una secuenciación personalizada de los tiempos dedicados a cada tarea / proceso / actividad.

Este es el motivo por el que las presentaciones *on-line* que incorporan *podcast* de audio y vídeo, acompañado por herramientas *web* que permiten incluir comentarios o interactuar sobre la secuencia del *slide show*, serán más apropiadas para los entornos de teleformación; mientras que las presentaciones estándar, tipo *PowerPoint*, aún siendo un importante recurso nunca omnímodo de presencialidad, deberán adaptarse al estilo del procesamiento multicanal. ¿Cómo? Complementándose con una pizarra digital ^[3] o facilitando, desde la propia presentación, el recurso a Internet.

-3- Inmediatez e impaciencia visual, motivadas por la capacidad, casi ilimitada, para interactuar con todo tipo de dispositivos tecnológicos en tiempo real. En poco más de una generación los docentes hemos pasado de la cultura del vídeo, a la didáctica del videojuego, no sólo de manera instrumental, sino en las formas y en los modos.

La clase magistral apoyada, de cuando en cuando, en documentales, películas, transparencias y diapositivas se acomodaba perfectamente a la lógica del espectador, que reclamaba un orden secuencial, fijo y disciplinado:

Veo -> Reflexiono -> Comento.

Sin embargo, observamos, cada vez con mayor frecuencia, que nuestros alumnos se aburren con aquellos "estupendos" recursos didácticos que tanto juego dieron en las décadas de los ochenta y noventa: Definitivamente, los tiempos han cambiado hacia una pauta cognitiva emergente que cada vez podemos discernir con mayor claridad:

Veo -> Manipulo -> Transformo -> Comprendo.

O hacia una versión recursiva que implica interactividad y autoaprendizaje:

{ Busco -> Veo -> Manipulo -> Transformo } => Comprendo.

```
graph LR; Busco --> Veo; Veo --> Manipulo; Manipulo --> Transformo; Transformo --> Busco;
```

Los hijos de la consola Nintendo, de la mensajería instantánea y de los videojuegos multiusuario, reclaman escuchar menos y hacer más. Se resisten a ser sujetos pasivos en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, con independencia de que los recursos empleados provengan de la venerable tiza y del hablar-dictar o de las más sofisticadas plataformas TIC.

Estamos por tanto, ante una revolución tecnológica de la que emerge otra, no menor, revolución cognitiva; en los modos, en las formas, en las actitudes y, sobre todo, en los roles de docentes y discentes.

Por este motivo, las comunidades virtuales y el social networking encuentran tan buena acogida entre los jóvenes. Dado que las presentaciones "on-line" integran herramientas para la construcción e intercambio de contenidos muy similares, aportan interesantes ventajas para su aplicación en entornos educativos:

- Favorecen una sencilla construcción y difusión de contenidos multimedia que incluyen textos, imágenes, sonidos y animaciones.
- Permiten compartir e intercambiar presentaciones de manera transparente y sin conocimientos de programación.
- Los trabajos resultantes pueden ser comentados, valorados e integrados en una comunidad de usuarios con intereses afines.
- Existen dispositivos de sindicación, catalogación y búsqueda que permiten difundir rápidamente los contenidos y localizarlos con facilidad.

-4- Multimedialidad o facilidad para interactuar de manera "casi natural" en todo tipo de entornos digitales, acompañada de un acusado retraimiento del llamado simpáticamente *hardware vegetal*

:

"
...Libros, revistas, tebeos, y todas aquellas cosas que pertenecen al arcaísmo de nuestros mayores.
"

Las motivaciones, los hábitos de trabajo e incluso la lógica empleada en los procesos de interpretación y transformación de la información se acomodan a las posibilidades de cada dispositivo tecnológico empleado. Algunas investigaciones sobre aprendizaje multimedia Mayer (2001)^[4] ponen de manifiesto las ventajas de un aprendizaje hipersimbólico en el que las relaciones lógicas entre objetos y las tramas de significación surgen como resultado de la acción participativa en contextos (informáticos o no) ricos en imágenes, textos, sonidos y animaciones. La estructura multimedial no está tanto en los contenidos, sino en una forma diferente de organizar la información, proponiendo recorridos y opciones diversas que permitan al alumnado articular un repertorio dinámico de pautas de interacción que se acomoden a sus preferencias personales y estilos cognitivos.

Los dispositivos de la web 2.0 y, en particular, las presentaciones *on-line* pueden contribuir de manera más eficiente al diseño de estas tareas didácticas, permitiendo satisfacer cada uno de los principios enumerados por Mayer:

a) *Principio multimedia o teoría multicanal:* La información presentada combinando textos e imágenes en una trama significativa coherente y sencilla se retiene mucho mejor.

b) *Principios de contigüidad espacial y temporal:* Los textos e imágenes presentados en el mismo marco / diapositiva / pantalla y ofrecidos de manera simultánea se relacionan y comprenden mejor. Lo que cuenta es la trama significativa que emerge del efecto gestáltico de todos los elementos incorporados simultáneamente.

c) *Principio de relevancia o coherencia:* Los elementos superfluos o meramente ornamentales distraen y producen "impaciencia visual". Este

es uno de los defectos más característicos de los *slide shows*

-y de numerosas

webs

educativas-:

Abuso del preciosismo formal, empleando fondos, tipografías,

clip-arts

y pequeñas animaciones, irrelevantes, redundantes o con nulo contenido informativo.

d) *Principio de modalidad:* La explicación verbal de imágenes, gráficos o animaciones (bien de manera presencial, bien mediante ficheros de audio) es preferible al texto explicativo. La integración de sonidos e imágenes refuerza la fijación de conceptos en la memoria a largo plazo.

e) *Principio de redundancia:* Los alumnos aprenden mejor con narración e imágenes que con narración, texto e imágenes. En consecuencia, el pernicioso hábito de muchos oradores de ir recitando literalmente al auditorio el contenido escrito de sus presentaciones, además de resultar poco elegante, constituye un esfuerzo improductivo.

□

f) *Principio de las diferencias individuales.* El formato multimedia beneficia más a los alumnos con dificultades de aprendizaje o quienes se inicial en cualquier disciplina que a los

alumnos aventajados o expertos.

En esta misma línea, otros estudios (v.g. Brooks, ^[5] 1997, Bishop y Cates ^[6], 2001) confirman el potencial educativo del formato multicanal: Las llamadas criaturas visuales y los alumnos con algún déficit atencional tienden a sacar más partido de los recursos multimedia bien estructurados y ricos en interactividad.

-5- Interacción mediada por dispositivos.- Los *netgens* son auténticos maestros de la comunicación interpersonal empleando todo tipo de dispositivos tecnológicos. Sobre este particular, convengo con Gillmor ^[7] en que los medios digitales crean una especie de "ecosistema noético" en el que las formas de expresión, crean fuertes vínculos interpersonales que acabarán cristalizando en una conciencia grupal, autogestionada y dinámica. Las relaciones de pertenecía y el fundamento de la autoridad, devienen en el flujo dinámico de las interacciones individuo « máquina « individuo.

Los procesos de comunicación se transmutan en procesos de conocimiento gracias a la incesante acción participativa de numerosos usuarios (muchas veces anónimos) que comparten intereses, aficiones, gustos estéticos y cosmovisiones vitales.

En estas circunstancias y siguiendo la lógica interactiva el papel del docente queda reducido al de mero asesor de contenidos o ingeniero de los "territorios a explorar ^[8]".

En la medida en que las actuales plataformas para diseñar de presentaciones *on-line*, incluyan herramientas para construir espacios colaborativos, se convertirán también en instrumentos adecuados para la construcción social del conocimiento.

-6- Descubrimiento inductivo y lógica del '*random walk*'. Los procesos de búsqueda interactiva y la exploración guiada por hipervínculos favorecen una metodología de trabajo más individualizada y versátil, en la que importa tanto (o más) el recorrido que el objeto a descubrir. Se aprende mejor lo que se descubre inductivamente o por simple tanteo

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

heurístico. De este modo, los procesos de adquisición de aprendizaje propios de los *netgens*,

se ajustan a los principios metodológicos de la

Pedagogía Interactiva

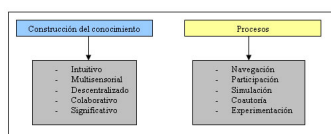
esbozados por Tapscott (2001)

[9]

y Silva

[10]

(2005):



NOTAS AL PIE:

[1] Entendiendo aquí por "proactividad" el desarrollo consciente de acciones y marcos de interpretación flexibles que mejoran, de algún modo la capacidad de generar ideas valiosas, capaces de desencadenar patrones de actividad subjetiva e intersubjetiva.

[2]Trahtemberg, L., "El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar", en Análisis de perspectivas de la educación en América Latina y el Caribe (varios), Santiago de Chile, UNESCO, 2001.

[3] Entiéndase aquí por "pizarra digital" un dispositivo tecnológico interactivo integrado, en su configuración más básica, por un ordenador, un videoprojector y un sistema de control de puntero que permita al ponente interactuar (realizar anotaciones, subrayar, ampliar y reducir...) sobre la propia superficie de proyección.

[4] Mayer, R. E., *Multimedia Learning*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.

[5] Brooks, D.W, *Web-teaching: A guide to designing interactive teaching for the World Wide Web*. Plenum, Nueva York, 1997.

[6] Bishop, M.J., y Cates, W.M., (2001). Theoretical foundations for sounds use in multimedia instruction to enhance learning. *Educational Technology Research and Development*, 49(3), 5-22.

[7] Gillmor, D., *We the media*, OReilly, 2004.

[8] Silva, M. (2005), pp. 37.

[9] Tapscott, Don , *Capital digital*, Taurus, Madrid, 2001.

[10] Silva, M., *Educación interactiva: Enseñanza y aprendizaje presencial y o-n-line*, Gedisa, Barcelona, 2005.

PRESENTACIONES o n-LINE Y REDES SOCIALES EDUCATIVAS

Las redes sociales son, sin lugar a dudas, uno de los desarrollos más innovadores de la Web 2.0. Concebidas con el propósito de interconectar usuarios que comparten aficiones, amistades, ideas, fotografías, vídeos y elementos multimedia de todo tipo, han crecido hasta la hipertrofia, engullendo una buena parte del tráfico de información en la Red. Aplicaciones como [YouTube](#) , [MySpace](#) , [Flickr](#) , [Orkut](#) o [Facebook](#) , además ocupar el ranking absoluto de los lugares más visitados y abarrotados de Internet, constituyen un auténtico fenómeno de masas, del que podemos extraer numerosas aplicaciones educativas.

La filosofía de las redes sociales se basa en el principio de comunidad abierta y no jerarquizada, que vincula a los usuarios mediante un tema o actividad común y una plataforma web (software social) que permite a los usuarios operar de manera sencilla e intuitiva en lo que

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

se conoce como ámbito de las 3Cs (*content, construction and colaboration*):

- **Contenidos** libres de derechos de autoría y generados gracias al trabajo individual (blogs, posts en los foros) o colaborativo (wikis, multiblogs) de los miembros de la red. La variedad y riqueza de contenidos, constituye un elemento clave a la hora de valorar la actividad y relevancia de una red social. De hecho, solo consiguen sacar cabeza sobre el ruido de fondo de Internet aquellos proyectos cuya tasa de producción y actualización de contenidos es lo suficientemente alta como para garantizar una afluencia continua de visitantes y nuevos miembros. A partir de cierto umbral, el proyecto entra en un bucle de retroalimentación de crecimiento virtualmente ilimitado: Existe un principio según el cual, si los contenidos consiguen crecer en proporción aritmética, el número de visitas lo hará en proporción geométrica. *YouTube* es un ejemplo de libro:

Traffic History Graph for youtube.com



El gráfico superior ^[1] muestra el imparable crecimiento en porcentaje de visitas de *YouTube* sobre el total de Internet. Si ya de por sí resulta sorprendente que un sólo proyecto web acapare casi el 3% de las visitas a nivel mundial, más sorprendente y desconcertante aún es el hecho de que, pese a su corta existencia, hacia mediados de 2007, llegue incluso a superar

al omnipresente buscador de
Google

- **Construcción.**- El propósito principal de las redes *on-line* es construir una trama consistente de intereses, usuarios y productos. Para ello el sitio deberá ofrecer un conjunto de herramientas y servicios que satisfagan las necesidades de la comunidad y sean a la vez potentes e intuitivos. Los más comunes son: Editores de texto, gestores de usuarios y enlaces, sistemas de carga y descarga de ficheros, dispositivos de mensajería, tableros de anuncios, foros, utilidades para la sindicación y votación de contenidos, aplicaciones de trabajo en línea, etc.

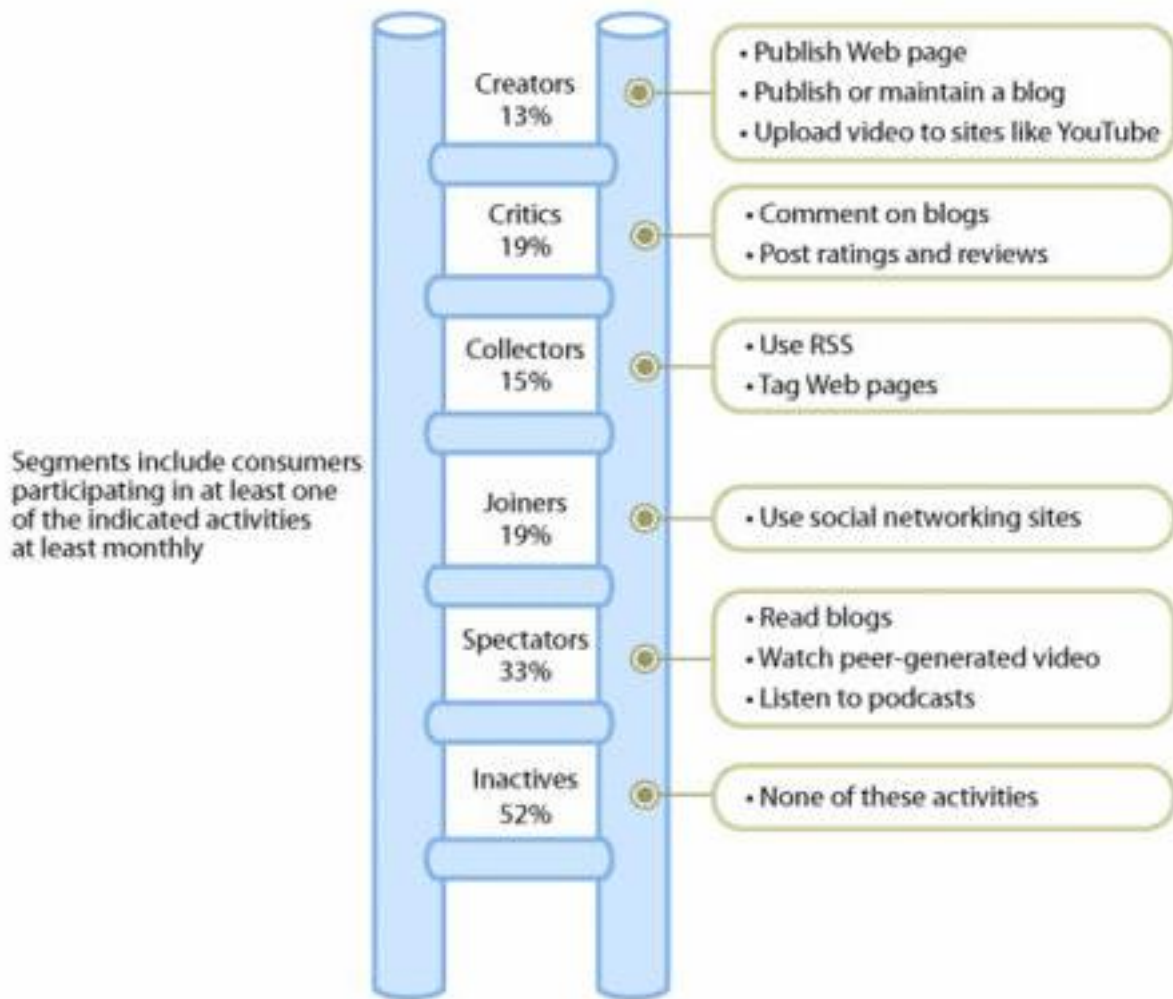
- **Colaboración.**- La web social, es básicamente, un instrumento de colaboración multiusuario. Los elementos de interactividad toman como referente el productos multimedia publicado en cualquier plataforma que permita comentar, modificar, valorar, descargar o vincular una nube ubicua de objetos con posición permanente en la red (*ermalink* ^p
[2]

). Los instrumentos de interactividad son tremendamente sencillos y transparentes, facilitando que los internautas actúen de manera personalizada sobre aquellos contenidos que centran su interés. Un estudio publicado por la consultora Forrester
[3]

(2006) representa en forma de escala de interactividad los diferentes niveles de participación de la infósfera social:

PRESENTACIONES, ESTILOS COGNITIVOS Y NETGENS.

Écrit par Andrés A. García Manzano
 Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35



Base: US adult online consumers

Source: Forrester's NACTAS Q4 2006 Devices & Access Online Survey

42057

Source: Forrester Research



NOTAS AL PIE:

[1] Generado con Alexa en 3 de Octubre de 2007.

[2] Un permalink es un enlace permanente que contiene una URL única para cada 'contenedor de información'. De este modo, resulta mucho más sencillo acceder y vincular los artículos de un blog, los comentarios de un foro o las imágenes, vídeos y animaciones colocadas en sitios como Flickr, YouTube o SlideShare.

[3] Forrester's NACTAS 2006 Q4: *Devices & Access o-nline Survey*.

[4] Nuevamente el imparable fenómeno mediático que representa YouTube, es responsable de una buena parte de estos contenidos. El 30 de Agosto de 2006, un artículo del Wall Street Journal (*Will All of Us Get Our 15 Minutes o-n a YouTube Video?*) estimaba en un millón el número de nuevos videos publicado cada mes en este portal. Cifra que, en esas fechas ascendía a 6,1 mill. (o 45 terabits de información). Un usuario que quisiera verlos todos, tendría que vivir ¡9.305 años!.

[5] Jonassen, D. H. (2002) Epistemological Development: An implicit entailment of constructivist learning environments (En Dijkstra, S. y Seel, N. .) *Instruccional Design*, Vol. 3. Mahwah: Erlbaum.

[6] Guzdial, M. (1998) Soporte tecnológico para el aprendizaje basado en proyectos En Dede C.: *Aprendiendo con la tecnología*, Paidós, Barcelona.

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA EL USO EFECTIVO DE LAS PRESENTACIONES o n-LINE

A mi juicio, una de las principales ventajas de las presentaciones *on-line* sobre otras técnicas didácticas empleadas en la realización de trabajos escolares (boletines, murales, diarios de

clase, monografías en papel, etc) es que permiten contemplar la actividad creativa y colaborativa del alumnado más como proceso que como producto: Un proceso en el que importan más los hábitos de trabajo, actitudes colaborativas, la asertividad, e incluso determinados factores conductuales y emocionales, que los contenidos generados por los alumnos de manera individual o colectiva.

Cuando se diseña una actividad de este tipo, cuyo desarrollo consume, quizá durante semanas, buena parte del tiempo lectivo disponible, conviene establecer un riguroso plan de trabajo que de respuesta a las siguientes cuestiones:

- 1.- ¿Las tareas a realizar desarrollan de manera efectiva algún tema relevante del currículo de la asignatura?

- 2.- ¿Dispone el alumnado de los conocimientos y competencias TIC necesarios para realizar las tareas propuestas?

- 3.- ¿Los objetivos de la actividad resultan comprensible para el alumnado y viables en el marco temporal establecido?

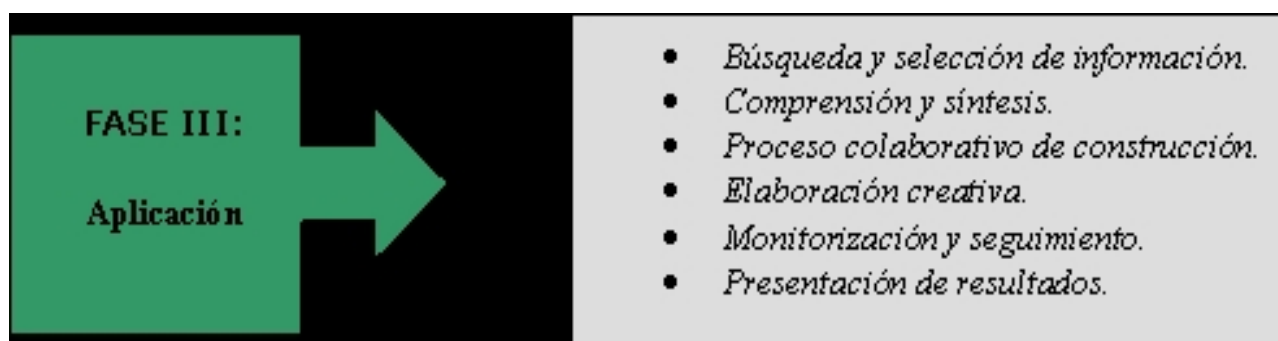
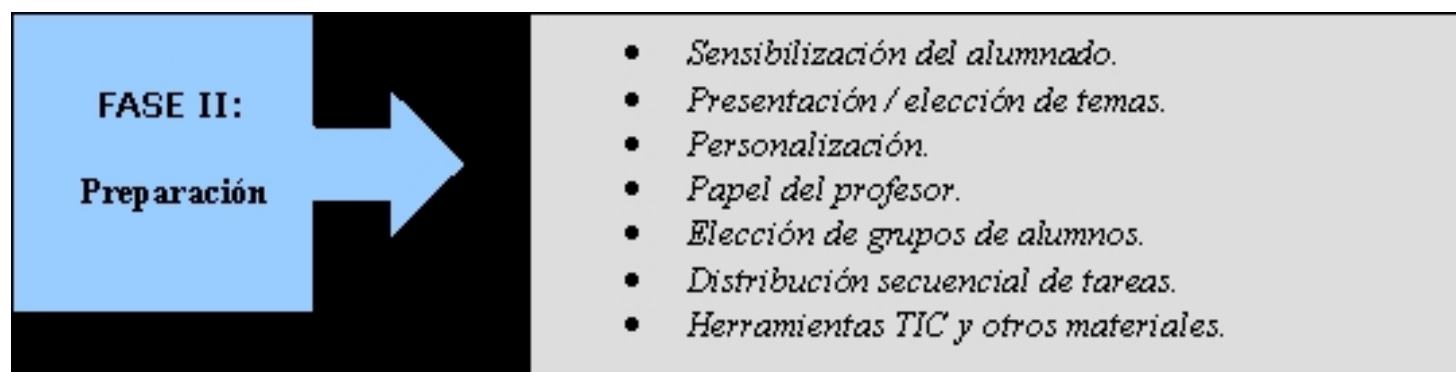
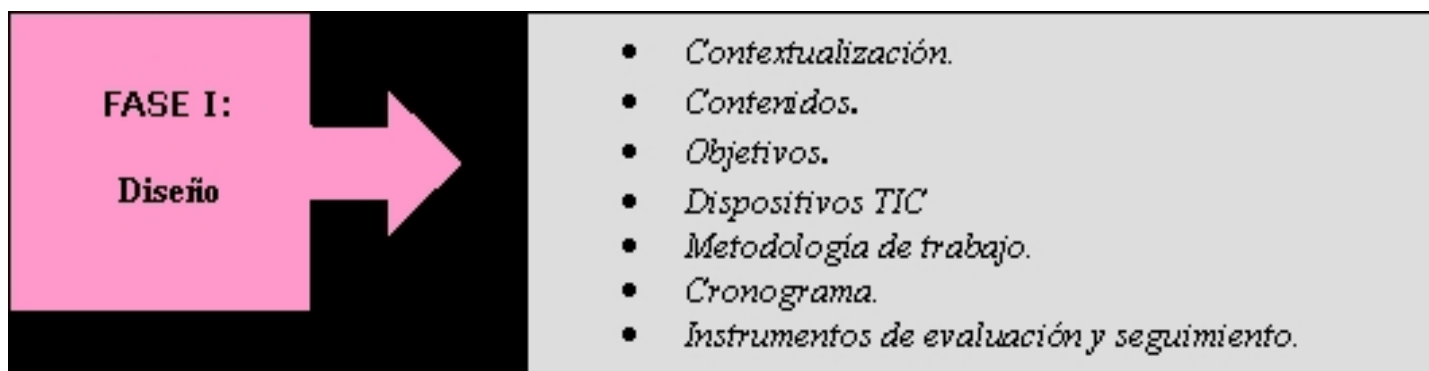
- 4.- ¿Cuenta el centro con infraestructura tecnológica adecuada para desarrollar, compartir y exponer actividades colaborativas o-n-line?


- 5.- ¿Hemos realizado previamente un proceso de sensibilización que favorezca un clima de trabajo en equipo motivador, igualitario y sostenible en el tiempo?

- 6.- ¿Disponemos ya de "una hoja de ruta" o cronograma en el que se especifiquen horas, espacios, recursos y tareas a realizar encada fase del proyecto?

- 7.- ¿Cuenta el docente con instrumentos adecuados para el seguimiento y evaluación de la actividad?

En el siguiente diagrama resumo las distintas fases (diseño, aplicación, evaluación...) de un proyecto basado en el uso didáctico de presentaciones o-n-line:





FASE IV:
Evaluación

- *Dimensiones y variables.*
- *Evaluación interna y externa.*
- *Autoevaluación grupal.*
- *Evaluación de procesos y técnicas.*
- *"" "" de contenidos.*
- *"" "" de la actividad.*
- *"" "" del profesor.*

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1.- Contextualización.

En programación de esta materia, adscrita al Departamento de Filosofía, abordamos los principales desarrollos científicos y tecnológicos de nuestra civilización y su impacto sobre las manifestaciones sociales y artísticas. Así mismo, los alumnos deben comprender los procesos científico-técnicos en su evolución histórica, analizando sus aspectos metodológicos, económicos y políticos, y sus implicaciones sobre la naturaleza, la sociedad la cultura y el arte. Como disponemos de cuatro horas lectivas semanales y no estamos sometidos a la presión de la PAU[2], el Departamento ha desarrollado, desde hace dos años, una programación didáctica amena y práctica, que combina los contenidos teóricos con trabajos en grupo realizados en el aula de informática, documentales, presentaciones multimedia y alguna visita programada a exposiciones y museos.

De las cuatro horas semanales, dos de ellas se imparten en el aula de informática, desarrollando trabajos TIC y actividades *on-line* que refuerzan los contenidos teóricos abordados cada trimestre. Siguiendo el modelo de la

pedagogía interactiva

, pretendemos que los alumnos adquieran competencias básicas en las siguientes tareas:

- Búsqueda activa de información en Internet.
- Procesos de trabajo y deliberación en grupo empleando las herramientas comunicacionales de la web 2.0.

- Realización de presentaciones sobre los temas elegidos en distintos formatos multimedia.
- Trabajo con software de simulación. Con especial atención a los simuladores sociales.
- Realización de blogs temáticos (Durante el curso 2006-07 hemos presentado dos equipos al certamen de [Educared](#) . [A navegar](#) .

2.- Contenidos.

Siguiendo esta línea de trabajo, en el primer trimestre de 2007, hemos propuesto a los alumnos la realización en grupo de **presentaciones *on-line***, sobre alguno de los tres siguientes temas abordados en clase:

- **La revolución del transporte** (medios de transporte que han cambiado la actividad humana durante los siglos XIX y XX).
- **Fuentes tradicionales y alternativas de energía.**
- **Técnicas agroalimentarias.**

Cada grupo (constituido por dos o tres alumnos) deberá consensuar un tema de estudio, abordando las líneas de trabajo sugeridas por el profesor.

3.- Objetivos.

- Familiarizar al alumno con los principales desarrollos tecnológicos de la modernidad,

suscitando una reflexión multidisciplinar y abierta sobre los cambios vitales y sociológicos a que han dado lugar.

- Obtener y relacionar información en diferentes formatos sobre un mismo tema. Comprenderla y reelaborar, a partir de ella, contenidos originales en soporte digital.
- Promover la autonomía educativa empleando técnicas didácticas basadas en el aprendizaje colaborativo y la interactividad.
- Adquirir competencias básicas para el uso efectivo de Internet en situaciones reales de enseñanza-aprendizaje y, en particular, de las presentaciones *on-line*, como instrumento para sintetizar, exponer, difundir por la red y someter a crítica trabajos, convicciones e ideas sobre un determinado tema.
- Argumentar y defender de manera autónoma y crítica la presentación realizada ante un auditorio (modalidad presencial) o utilizando diferentes herramientas comunicacionales de la web 2.0 (modalidad *on-line*).

4.- Dispositivos TIC.

- Aula de informática con ordenadores conectados en red y dispositivos de almacenamiento en el servidor local del centro.
- *Software* de tratamiento y retoque de imágenes.
- *Software* de presentaciones: PowerPoint (construcción de la maqueta base).
- Plataforma de presentaciones o-n-line: *SlideShare*.
- *Hardware* y *software* de grabación de video y audio.

5.- Metodología de trabajo.

Dada la naturaleza de este proyecto se ha seguido una metodología de **estudio de caso** que según diversos autores

[3]

es la que mejor se acomoda a las estrategias colaborativas en entornos *on-line*

. Pero también, he añadido algunos elementos constructivistas similares a los empleados por B. Dodge en su conocida taxonomía para el trabajo con webquests

[4]

. En concreto, el método se articula en los diez siguientes pasos:

1) El profesor sugiere una serie de temas de amplio espectro relacionados con contenidos teóricos ya abordados en la asignatura.

2) En una primera etapa de tanteo heurístico (y partiendo de una pequeña guía de navegación entregada en clase) los alumnos irán acotando el tema objeto de estudio y acumularán información sobre aquellos aspectos a investigar, subjetivamente más interesantes.

3) Proceso deliberativo para elegir tema y compañeros de viaje. En una breve puesta en común cada alumno propondrá una línea de trabajo y explicará a sus compañeros las ventajas de su elección. Deberá ser elocuente, pues al final de la sesión solo se seleccionarán los trabajos que más consenso susciten y cuenten, como mínimo, con dos alumnos dispuestos a implicarse en el proyecto.

4) Proceso de recogida de información en la red, con especial atención a: Páginas especializadas (institucionales y académicas), blogs de autor, bases de imágenes y animaciones, otras presentaciones *on-line*, foros temáticos. Cada grupo deberá realizar un índice de *websites* que contengan las fuentes de información elegidas para realizar el trabajo.

5) Selección de contenidos, empleando: Diagramas, mapas conceptuales, resúmenes, tablas de contenidos y valoraciones críticas.

6) Fase de ejecución: Construir la secuencia del *slide* (entre 18 y 30 diapositivas). Interesa

tanto el proceso de construcción como el producto generado. Los alumnos deberán elaborar un diario de progresos (que describirá las tareas realizadas en cada sesión) y una presentación preliminar en PowerPoint.

7) Publicación de las presentaciones en *Slideshare*: Descripción, asignación de *tags* (descriptores semánticos), apertura de una comunidad de usuarios y vinculación progresiva de las presentaciones.

8) Narración de las presentaciones: Elaboración (en papel) del guión[5], exposición en el aula y posterior construcción del *podcast*

9) Procesos deliberativos y de intercambio: Someter a escrutinio público y valoración *on-line* los productos generados. Interactuar con otros autores que exhiben productos de temática afín y entre los propios grupos de alumnos. En este nivel, el rol del docente es el de un agente colaborativo más: Asumirá un papel facilitador y constructivo; dinamizando el diálogo y mediando a nivel individual y grupal en la posible resolución de conflictos.

10) Proceso de evaluación interna y externa (en los términos y con las herramientas que detallaré más adelante).

6.- Cronograma.

Para realizar este proyecto he diseñado dos sesiones preparatorias, seis de trabajo en grupo, dos de exposición y una de evaluación conforme al siguiente plan de trabajo:

Sesiones

Lugar

Tareas / objetivos / Procesos

1

Aula

Descripción de la actividad y sensibilización del alumnado. Entrega de los temas y consideraciones prácticas.

2

Aula Inf.

- Primera toma de contacto: Cada alumno buscará información en la red de manera individual sobre algo.

- Cuando tenga una idea del objeto a investigar expondrá su propuesta a los demás compañeros.

- Elección de los componentes de cada grupo.

3-8

Aula Inf.

PRESENTACIONES, ESTILOS COGNITIVOS Y NETGENS.

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

- Desarrollo de un guión provisional para la construcción de la presentación.

- Búsqueda de sitios web relevantes.

- Selección de textos y materiales multimedia.

- Elaboración personalizada de contenidos, plantillas, imágenes y elementos de animación. (PowerPoint)

- Paralelamente, cada grupo deberá realizar un diario de progresos en el que describirá las tareas realizadas.

- Publicación de las presentaciones en *Slideshare*

9-10

Aula

- En turnos de 20-30 minutos cada grupo expondrá a los compañeros de manera sucinta su presentación.

- Las intervenciones (a elección de cada grupo) podrán ser grabadas en video o ficheros de audio MP3.

- Los miembros de cada grupo responderán a las preguntas, aclaraciones y propuestas de mejora realizadas.

11

Aula

- Evaluación de la actividad: Cuestionarios de autoevaluación.

- Revisión de los comentarios recibidos *on-line*

- Puesta en común sobre los objetivos alcanzados, propuestas de mejora y conclusiones.

- Informe individualizado a cada grupo sobre la evaluación realizada por el profesor.

7.- Instrumentos de evaluación y seguimiento.

Para evaluar el proceso de creación y seguimiento en Internet de las presentaciones *on-line* he desarrollado un protocolo que incorpora los siguientes elementos:

a) Dimensión técnica y procedimental:

Items

Valoración (1-5)

1) Correcta maquetación de las diapositivas: Fondos, tipografía, titulares, etc.

2) Elementos de navegación hipertextual: Índices, vínculos.

3) Diagramas, esquemas y tablas.

4) Correcto empleo de los elementos de resaltado: Párrafos, sangrías, citas.

5) Adecuado tratamiento y distribución de las imágenes.

6) Efectos de sonido y transición (en PPT) y de secuencia de *Slideshare*

7) Asignación de etiquetas (*tags*)

8) Diario de sesiones: Descripción personalizada de progresos e incidencias.

b) Dimensión colaborativa y motivacional.

Items

Valoración (1-3)

9) Nivel de implicación de los participantes en la actividad.

PRESENTACIONES, ESTILOS COGNITIVOS Y NETGENS.

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

10) Intervenciones, propuestas, dudas (durante la presentación en el aula)

11) Interactividad 1: Comentarios a las presentaciones de otros compañeros.

12) Interactividad 2: Comentarios /aportaciones en oros | *slides*

13) Participación activa y responsable en las tareas grupales.

14) Reparto equitativo del trabajo en todas las fases del proyecto.

15) Grado de aprovechamiento del tiempo en el aula de informática.

c) **Dimensión de contenidos:**

Items

Valoración (1-5)

16) Profundidad | y relevancia de los contenidos.

17) Originalidad y autoría acreditada de los textos.

18) Relación con otros temas tratados en la asignatura.

19) Rigor de las conclusiones y reflexión personal.

29) Calidad de la exposición y defensa oral de la presentación.

En las actividades colaborativas el proceso evaluador no deberá limitarse nunca a las dimensiones evaluadas de forma dinámica por el docente durante la fase de aplicación del proyecto. También deberá tenerse en cuenta la opinión del alumnado (e incluso de otros internautas) de manera informal y formal.





Como estrategia para la **evaluación informal**, contamos con los siguientes instrumentos presenciales y o-n-line:

A) **Opiniones y valoración crítica** que realiza el grupo sobre la exposición de cada presentación en el aula. (Conviene que el profesor pida a los alumnos que tomen notas sobre cuestiones que no entiendan y planteen preguntas al término de la exposición).

B) **Comentarios on-line** realizados a la presentación. *Slideshare* permite, incluso, que los internautas puedan adjuntar comentarios a cada una de las diapositivas por separado.

C) **Grupos de discusión**. Cuando las presentaciones se incorporan a un grupo de trabajo, *Slideshare* genera un foro de discusión para que los usuarios involucrados en un proyecto puedan comentar las presentaciones que va generando el grupo.

[Group Slideshows](#) (48)

 Heart Diseases 11 months ago 3803 views, 4 comments	 Health Tips 1 year ago 2553 views, 2 comments	 slideshare help 5 months ago 516 views, 0 comments	 Review Workshop 2 3 weeks ago 90 views, 1 comment
--	--	--	--

[Discussions](#) (34)

Topic	Author	Replies	Latest Post
Listing of tags	SRINI	0	1 week ago
Why my presentation removed?	odencm	7	1 week ago
Can I get my inbox/notifications as an RSS feed?	MarkHarr_	0	2 weeks ago
Share This Slideshow - Addresses window	SRINI	0	2 weeks ago
How are you using private sharing?	rashmi	3	3 weeks ago
No notifications to self	SergevCh_	1	4 weeks ago
How do you tag a presentation?	HINZ	1	4 weeks ago

Ejemplo sacado del grupo [Slideshows](#)

D) **Índice de penetración y otras estadísticas** **n-line**. Transcurrido un tiempo razonable (2-3 meses) desde la publicación de los trabajos en *Slideshare* (y con las debidas cautelas) también resultará de alguna utilidad valorar el interés de la comunidad internauta sobre los trabajos realizados por los alumnos. Para ello *Slideshare* ofrece las siguientes estadísticas:

The New e-Science (Bangalore Edition)

From: [dder](#), 17 hours ago

Keynote talk at IEEE e-Science Conference, Bangalore, December 200

467 views | 2 comments | 3 favorites | 19 downloads | 1 embed ([Stats](#))

Ejemplo tomado de: "[The New e-science](#) "

- Número total de visitas. Que, en el siguiente cuadro, se desglosa en visitas realizadas directamente en el portal de [Slideshare](#) y en las páginas web en que ha sido embebida la presentación [6] :

Slideshow Statistics

Total Views: 467

on Slideshare: 465

from embeds: 2*

* Views from embeds since 21 Aug, 07

Most viewed embed:

2 views: <http://www.semanticgrid.org>

- Comentarios realizados por los internautas.
- Número de veces que se ha añadido la presentación a las webs favoritas de los portales que figuran bajo la presentación [7] .
- Descargas de la presentación realizadas hasta la fecha.
- Número de páginas (generalmente blogs) que incorporan directamente la presentación.

Para la **evaluación del alumnado**, es conveniente realizar un pequeño cuestionario tipo test que recoja la valoración subjetiva que cada alumno hace del conjunto de la actividad y de su

relevancia en la asignatura.

En el caso que nos ocupa, he previsto el siguiente cuestionario:

Califica de 1 (en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo) las siguientes afirmaciones sobre el pr

Valoración

(1) Considero satisfactorio y útil el trabajo realizado durante el presente trimestre para esta asignatura.

(2) El formato de presentación *on-line*

(3) La realización de las tareas realizadas me ha parecido difícil porque no tengo los conocimientos info

(4) El tiempo asignado para la realización del trabajo me ha parecido escaso. Me hubiese gustado dispo

(5) He recibido una atención adecuada por parte del profesor: Me ha facilitado los medios y recursos pa

(6) El diseño gráfico de mi presentación (tipo de letra, colores, plantillas, diagramas, formatos...) ha resu

(7) Considero lo aprendido durante este trimestre adecuado para la modalidad de Bachillerato que he e

PRESENTACIONES, ESTILOS COGNITIVOS Y NETGENS.

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

(8) En las presentaciones on-line son tan importantes los contenidos como la calidad estética de cada d

(9) El portal

Slideshare

(10) El ambiente de trabajo ha sido, en general, agradable y mi participación en el proyecto positiva.

(11) Me gustan más otros formatos para realizar trabajos escolares, como realizar los trabajos en el pro

(12) Estoy conforme con que se publiquen las presentaciones en la red y otros alumnos e internautas p

(13) La realización de una actividad extraescolar (como la visita al Museo del Automóvil de Salamanca)

(14) Evalúa tu propia presentación: Califica de 0 a 5 la calidad del trabajo que has realizado.

(15) ¿Consideras que tu presentación está en línea con las de tus otros compañeros? Creo que es muc

(16) Considero suficiente el volumen de información (textos, imágenes, gráficos) encontrado en la Red p

(17) He participado con los compañeros que realizan otras presentaciones aportando ideas, sugerencias

(18) Para realizar la presentación he visitado previamente otras presentaciones sobre el mismo tema ya

(19) Considero que el tiempo dedicado a esta tarea ha sido excesivo. Me ha sobrado tiempo que podría

(20) Mi diario de progresos está suficientemente detallado y desarrolla con claridad la evolución e incidencias

8) **Papel del profesor y del alumno.**

En este tipo de actividades un rol importante del profesor será el de colaborador y asesor de contenidos, centrando su actividad en los cuatro siguientes aspectos:

- a) **Observar el progreso de las tareas deslizadas en cada sesión**, la calidad de trabajo en equipo y el nivel de interacción entre los miembros de cada grupo. Interesa, sobre todo en las primeras sesiones, que ningún alumno se quede descolgado; que todos comprendan los objetivos generales y tengan claras las tareas a realizar, garantizando, de este modo, una actividad cooperativa lo más igualitaria posible.
- b) **Actuar como agente dinamizador** del proceso colaborativo: Gestionando espacios, sugiriendo recursos, proponiendo nuevas líneas de investigación, dirigiendo -QUE NO IMPONIENDO- la actividad en el aula hacia los objetivos previamente establecidos.
- c) **Proponer estrategias de trabajo** que optimicen el empleo de los recursos TIC

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

disponibles y eviten la dispersión de recursos o el empleo de la Red de manera inadecuada. Este es uno de los problemas más frecuentes -sobre todo cuando se trabaja con grupos numerosos- la tendencia a emplear ocasionalmente el acceso a Internet para fines que nada tienen que ver con las tareas asignadas.

d) Por último, deberá garantizar que cada alumno o grupo trabaje de manera personalizada: Adecuando los ritmos y profundización en las tareas encomendadas al nivel que permitan las competencias TIC, así como las habilidades y estilos cognitivos de cada uno.

Por otra parte, el alumnado adquiere el rol del autoaprendizaje y la responsabilidad compartida. Una vez que es consciente de los objetivos a alcanzar, modalidad de trabajo, tiempo y recursos disponibles, a él corresponde elaborar un plan de actuación que le permita gestionar de manera eficiente cada una de las fases del proyecto: Búsqueda de información, comprensión y análisis crítico de los materiales obtenidos, interacción constructiva y responsable con los demás compañeros, y desarrollo creativo del producto multimedia.

CONSIDERACIONES FINALES SOBRE LA APLICACIÓN DEL PROYECTO

En las dos primeras sesiones (descripción de la actividad, sensibilización y primera toma de contacto) los alumnos deben comprender una serie de principios básicos sobre la realización de este tipo de proyectos colaborativos. La primera y principal premisa es que lo que hacen está pensado para ser expuesto en la Red y, en consecuencia, la utilidad potencial y valoración crítica del producto va mucho más allá del proceso evaluador que docente y discentes puedan realizar durante el desarrollo de la actividad. Sus trabajos podrán ser comentados, descargados y, quizá, reutilizados por una comunidad internauta interesada en temas afines. Pero también, con el tiempo, serán indexados en decenas de buscadores y metabuscadores, embebidos en algunos blogs y vinculados desde numerosos sitios.

Lo anterior puede constituir un aliciente y un desafío interesante, pero exige del alumno mayor responsabilidad, sinceridad y calidad. Pidamos, pues, a nuestros alumnos que observen unas cuantas reglas básicas:

- No copies. En la red es tan sencillo apropiarse de contenidos ajenos como ser descubierto.

PRESENTACIONES, ESTILOS COGNITIVOS Y NETGENS.

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

- Contrasta la información. Nunca te quedes con lo primero que veas. Evalúa la calidad, prestigio y rigor de los sitios que visites.
- Cuando incluyas contenidos de otros autores, asegúrate siempre de citar la fuente y de incorporar un vínculo al sitio web.
- Olvídate del recorto y pego: Es cutre, vulgar y aburrido. En lugar de ello reelabora la información. Construye esquemas, resume textos, expón con tus propias palabras.
- Escribe -aunque sea poco- de manera creativa y respetando siempre un compromiso entre el formato elegido y la densidad de información.
- Muchos objetos multimedia: Imágenes, animaciones, sonidos, son de dominio público, otros incorporan *copy right*. Cuando los utilices en tus publicaciones, asegúrate de no estar vulnerando ninguna restricción debida a los derecho de autoría.
- Cuando expongas y comentes tus trabajos en espacios colaborativos, se respetuoso y amable con tus interlocutores. Piensa que detrás de cada "nick" hay una persona.

El formato de presentación *on-line*, también impone algunas restricciones que deberán tenerse en cuenta durante la fase de elaboración:

- Uso adecuado de las combinaciones de colores y plantillas.
- Empleo de tipografías limpias sin curvas (por ejemplo, Arial o Tahoma)
- Homogeneidad estructural en toda la presentación (Títulos, subtítulos, textos, diagramas, marcos de imágenes, etc.)

- No abusar de los efectos de transición, de sonido, ni de los GIFs animados que aburren, despistan y no añaden ningún valor informativo.
- Si la presentación es larga, conviene incluir un índice con vínculos a cada diapositiva con la que se inicia un nuevo apartado o sección.
- Evitar saturaciones innecesarias de contenido: Texto, imágenes, diagramas complejos. En su lugar resulta, más recomendable subdividir una diapositiva compleja en dos o más diapositivas sencillas.
- Los organigramas no deben tener más de tres niveles de profundidad; en caso contrario, el tamaño de letra se vuelve ilegible.
- "Una imagen valdrá más de mil palabras" sólo si es una buena imagen. Su objetivo es reforzar ideas y aclarar conceptos. Si no ofrece ningún valor relevante en la trama narrativa que tratamos de exponer, entonces mejor no incluirla.

El propio *Slideshare* también impone algunas restricciones al la hora de convertir las presentaciones a formato Flash, para ser visualizadas en cualquier navegador[8]:

- La resolución de las imágenes se verá afectada, disminuyendo en algunos casos de manera notable su calidad.
- Los tipos de letra raros no se visualizarán correctamente o serán convertidos por defecto a otra tipografía estándar.
- Los efectos de transición entre objetos y diapositivas de PowerPoint no funcionan. Al menos, en la actual versión de la plataforma.

- Para poder incluir *podcast* de audio, debemos contar con un fichero MP3 externo alojado en otro servidor.

Por otra parte, en las sesiones presenciales (9 y 10) en que los alumnos deberán exponer de manera sucinta sus presentaciones al grupo (en los turnos de 20-30 minutos previstos en el diseño de la actividad), también resultará aconsejable que el profesor proporcione algunas pautas de actuación que eviten los errores más frecuentes:

- El principal: El contenido de las diapositivas nunca debe ser leído al auditorio. Cuando una presentación está bien estructurada muestra conceptos; ideas-fuerza que reclaman un desarrollo por parte del presentador.
- Mantener el contacto visual con la audiencia: Dar la espalda al auditorio para señalar con el dedo partes de la diapositiva, apagar completamente la luz o apuntar constantemente con un puntero láser, son vicios frecuentes que restan frescura a la presentación y producen distanciamiento.
- También conviene reservar una parte del tiempo para responder preguntas y aclarar dudas. Incluso suscitar el diálogo en determinados momentos de la exhibición multimedia. Una presentación es un acto participativo análogo a una clase, y el hecho de emplear recursos TIC no debe suponer barrera alguna entre los interlocutores.

La última etapa del proyecto, quedará abierta al menos durante dos o tres meses desde la publicación de las presentaciones en *Slideshare*. No olvidemos que estamos ante una plataforma colaborativa que, en muchos aspectos, ofrece las ventajas de una red social dirigida a internautas que desean compartir -y someter a escrutinio público- todo tipo de contenidos en este formato. Cada grupo deberá revisar periódicamente las estadísticas de su presentación y responder a los comentarios recibidos. Igualmente resultará obligada una visita a los blogs que incluyan el *slide* de manera directa, contactar con sus autores y conocer el uso que están haciendo de la presentación.

Por último, cuando se interactúa en plataformas que incorporan dispositivos y funcionalidades

propios de la *web* social, conviene que el alumno conozca algunas reglas sencillas del social networking:

1.- Da a conocer lo que publiques. No te quedes sentado esperando a que te encuentren.

En estos entornos el "pásalo" funciona muy bien:

Slideshare

cuenta con la funcionalidad:

Share this slideshow

que permite enviar un correo con el enlace a la presentación a un grupo de destinatarios de una sola vez..

2.- Aumenta tu visibilidad en la red: La mejor estrategia es conseguir que los principales buscadores indexen tu trabajo cuanto antes. Descripciones claras y una precisa elección de *tags*

ayudarán. Pero resultará mucho mejor incluir enlaces a la presentación en sitios web que cuenten con un "page rank" alto. En este contexto, lo más inmediato y útil para la comunidad educativa, será habilitar una sección en la web del centro en la que los alumnos puedan publicar resúmenes de sus trabajos

on-line

. Otra posibilidad es participar en blogs y foros de temática afín.

3.- Envía invitaciones a otros usuarios para que incorporen su presentación a tu comunidad.

En la web social el factor tamaño cuenta, y mucho. Los grupos más activos, estables y duraderos son los que cuentan con mayor número de usuarios.

4.- Participa y dinamiza con tus aportaciones el foro de discusión con que cuenta tu comunidad. Procura ser relevante, preciso y original. Evita la dispersión de los mensajes hacia temas que nada tienen que ver con los intereses del grupo.

5.- Comenta los *silides* de tus compañeros y de otros usuarios. Invítalos a comentar los tuyos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Adel, J. (2004) 'La red como instrumento para la formación: de los cursos o-n-line a las

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

comunidades de aprendizaje', En J. Cabrero y R. Romero: *Nuevas tecnologías en la práctica educativa*, Ariel, Granada.

Barberà E. (2004) *La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*, Barcelona, Paidós.

Bishop, M.J., y Cates, W.M., (2001). Theoretical foundations for sound's use in multimedia instruction to enhance learning. *Educational Technology Research and Development*, 49(3), 5-22.

Cabero J. y Román P. (2006) *E-actividades*, Eduforma, Sevilla.

Chih-hsiung Tu (2004). o-nline Collaborative Learning Communities: Twenty-One Designs to Building o-nline, Libraries Unlimited.

Castello, M. y otros (2005) *Aprender autónomamente. Estrategias didácticas*. Madrid: Graó.

De Benito, B. (2003) 'La evaluación de los aprendizajes en entornos de aprendizaje cooperativo', en Martínez F. (com.), *Redes de comunicación en la enseñanza*, Paidós, Barcelona.

Del Moral, E. (2004) 'Adaptación de materiales docentes a formatos multimedia y web'. En del Moral E. (coord.): *Sociedad del conocimiento, ocio y cultura: un enfoque interdisciplinar*, Universidad de Oviedo, 65-80.

Gillmor, D. (2004) *We the media*, O'Reilly.

Guzdial, M. (1998) 'Soporte tecnológico para el aprendizaje basado en proyectos' En Dede C.:

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

Aprendiendo con la tecnología,
Paidós, Barcelona.

Irawan, F. y Siong, Ch. E. (2005) 'A Web Based Framework for E-Learning: A Model for o-nline Presentation Authoring'.

URL: http://www.ntu.edu.sg/home/aseschng/PAPER_PS/paper-ferry.pdf

Jonassen, D. H. (2002) 'Epistemological Development: An implicit entailment of constructivist learning environments' (En Dijkstra, S. y Seel, N.) *Instruccional Design*, Vol. 3. Mahwah: Erlbaum.

Brooks, D.W (1977) *Web-teaching: A guide to designing interactive teaching for the World Wide Web*. Plenum, Nueva York.

Lopez, J. y Leal, I. (2002) *Cómo aprender en la sociedad del conocimiento*, EPISE, barcelona.

Mayer, R. E. (2001) *Multimedia Learning*, Cambridge University Press, Cambridge.

Rosler, R. (2006) 'Los siete pecados capitales del PowerPoint', *Revista Argentina de Neurociencia*, 20: 79. URL: http://www.ranc.com.ar/pdf/2006/Volumen_2/6_rosler.pdf

Silva, M. (2005) *Educación interactiva: Enseñanza y aprendizaje presencial y o-n-line*, Gedisa, Barcelona.

Souter G.(2003) *Creating E-reports and o-nline presentations*, Enslow.

Sugrue, B. (2000) 'Cognitive approaches to Web-based Instruction', en Lajoie S.P.: *Computers as Cognitive Tools*, Hillsdale, Erlbaum.

Tapscott, Don (2001) *Capital digital*, Taurus, Madrid.

Trathemberg, L. (2001) 'El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar', en Análisis de prospectivas de la educación en América Latina y el Caribe (varios), Santiago de Chile, UNESCO.

Tufte, E. (2003), *The Cognitive Style of PowerPoint*, Graphics Pr.

Tufte, E. (2003) 'PowerPoint is Evil', *Wired*.

URL: <http://www.wired.com/wired/archive/11.09/ppt2.html>

Twigg, C. A. (2003) 'New Models for o-nline Learning', Educause.

URL: <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/erm0352.pdf>

Zimmerman, B. J. (1986) 'Developmente of self-regulated learning', *Contemporary Educational Psychology* (81) 329-339.

Notas

IES la Vaguada (Zamora) Departamento de Filosofía, curso 2007-2008.

Prueba de acceso a estudios universitarios.

v.g. Pérez i Garcías, A. (2002) 'Elementos para el análisis de la interacción educativa en los nuevos entornos de aprendizaje' *Píxel BIT, Revista de medios y educación*, núm. 19, 49-61.

Sobre este particular remito al lector a mi artículo: 'Herramientas de mediación didáctica en entornos virtuales: Las webquest', *Teoría de la educación*, volumen 6 (2). URL: <http://www.usa.l.es/~teoriaeducacion/DEFAULT.htm>

No conviene que lean dicho guión: El objetivo es que expongan; que comenten de manera fluida aunque cometan más errores.

Como pueden observar, la información es muy completa, pues también se muestra la URL de las páginas más visitadas que contienen la presentación.

Myspace, Hi5, Friendster, Xanga, LiveJournal, FaceBook, Blogger, Tagged, Typepad, Freewebs, BlackPlanet.

Que incorpore en visor gratuito 'Flash Player 8' o superior.

HERRAMIENTAS PARA DISEÑAR Y COMPARTIR PRESENTACIONES

La oferta de dispositivos basados en la web para realizar y exhibir presentaciones es amplísima, aunque las capacidades los servicios susceptibles de ser empleados en tareas educativas, varía notablemente de unas plataformas a otras. En general, podemos agrupar las soluciones existentes en las dos siguientes categorías:

- a) Herramientas para la generación de *slides*: Cuyo objeto es la edición y publicación de pequeñas galerías fotográficas y presentaciones en un formato fácilmente accesible y exportable a cualquier sitio web.

- b) Redes sociales para distribuir y compartir presentaciones. En esta segunda categoría se encuadran proyectos como SlideShare o Zoho Show.

Las oferta de herramientas y opciones disponibles son muy variadas y heterogéneas:

- Conversores de imágenes y presentaciones tipo PPT a Flash.
- Pequeños editores, con los que se pueden añadir texto, estilos, diseños multimedia, interactividades y efectos de transición.
- En menor medida, herramientas para realizar *podcasting* de audio y video.
- Visor multimedia[1] que podrá ser incorporado como objeto en cualquier blog o portal CMS.
- Alojamiento (generalmente gratuito y por tiempo ilimitado) del *slide* en los servidores del proveedor del servicio.

- *Permalink* (o enlace permanente) a una URL generada de manera automática por el proveedor. Esto facilita el acceso directo a la presentación o-n-line como objeto independiente, que además podrá ser indexado por cualquier buscador.
- En esta primera categoría la oferta es muy amplia. Algunas de las propuestas web más conocidas son:

[PhotoShow](#)

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35



Servicio ligado al [programa de edición fotográfica](#) de igual nombre. Permite construir secuencias de diapositivas incorporando las imágenes en diferentes formatos desde el propio PC e incluso desde cualquier URL. Una vez seleccionado el material fotográfico, el usuario podrá editar la secuencia añadiendo transiciones, efectos, música, etc. En combinación con el software *PhotoShow 5* se ampliarán las posibilidades del *slide* a la incorporación de plantillas, transiciones avanzadas, efectos sonoros, videos, *cliparts* animados, etc.

El visor de la aplicación, que requiere Flash 9, es intuitivo y transparente. Permite el escalado (al incorporarse como objeto a un blog) y la visualización a pantalla completa, así como controlar secuencia de diapositivas y el sonido.



Los usuarios registrados dispondrán también de una página personal, en la que podrán almacenar y administrar sus galerías fotográficas, así como leer los comentarios dejados por otros visitantes del *website*.

[Smilebox](#)

PRESENTACIONES, ESTILOS COGNITIVOS Y NETGENS.

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

Smilebox.



Present



Vincent van Gogh



AuthorStream

No description available
By [Shayva](#): 5 month(s) ago

You rated this 3
★ ★ ★ ★ ★
1 ratings | 317 views

Share
Bookmark
Track As
Track on Amazon

Subscribe to [Author](#) [Category](#)
Track on Amazon

Category: Product Training/ Manuals
Tags: 2007 COBOBATIVO De Dollar (more)
[Insert Tags](#)

URL: <http://www.authorstream.com/Presentation/2007COBOBATIVODeDollar>
Embed: `<object classid="clsid:d27c86e-a111-4642-9c54-79481b127433" data-bbox="72 438 274 625"></object>`
Thumbnail: ``

Related

More from this User

- [DE UNA MUJER PARA LAS MUJERES](#)
By [Eugén](#)
445 views
Entertainment
5 month(s) ago
- [Caceres 2007...](#)
By [Miguel](#)
171 views
Education

Featured

- [reflector 5...](#)
By [Hector](#)
English Training/ Manuals
- [Z Wonders](#)
By [Sara](#)
Entertainment
- [cul 18](#)
By [Miguel](#)
Entertainment

SlideShare



Este estupendo proyecto web, fundado por Rashmi Sinha, Jon Boutelle y Amit Ranjan, está considerado actualmente como el YouTube de las presentaciones. Pese a su corta existencia,[3] cuenta con una enorme base de usuarios que publican *slides* sobre centenares de temas. A juzgar por el frenético ritmo de actualización de su página de inicio podemos decir, sin temor a equivocarnos, que estamos ante el mayor portal de su categoría. Su fulgurante éxito reside en algunas características que le hacen único:

PRESENTACIONES, ESTILOS COGNITIVOS Y NETGENS.

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

- A) Enorme facilidad para subir y administrar algunos elementos clave de la presentación.

- B) Posibilidad de incorporar trabajos en los formatos multimedia más empleados: PowerPoint, OpenOffice, Keynote y archivos PDF.

- C) Fácil integración de los contenidos (que se muestran, al igual que en el caso anterior, en un completo visor Flash) en cualquier blog o página web.

- D) Multitud de elementos comunicacionales, entre los que cabe destacar la facilidad para crear y administrar grupos de usuarios que comparten presentaciones sobre temas afines.

Entre las opciones avanzadas, destacan la posibilidad de incorporar *podcast* dinámico audio y vídeo (empleando Zentation) en la presentación.

La incorporación de ficheros MP3 de audio añade el aliciente de poder construir una trama narrativa que se adaptará a la secuencia de diapositivas mediante la siguiente herramienta de sincronización:



Fuente: *Slidecasting 1.0.1* ([Tutorial de Slidecast](#))

Écrit par Andrés A. García Manzano
Mercredi, 30 Janvier 2008 14:35

El usuario podrá elegir tres modos de sincronización dependiendo de los contenidos que se estén mostrando:

- 1.- **Secuenciación mediante puntos de marcación.**- Que permiten seleccionar el punto exacto del fichero de audio en el que se mostrará cada diapositiva.
- 2.- **Distribución proporcional.**- Interpola automáticamente partes iguales del fichero de sonido en función del número de diapositivas.
- 3.- **Reproducir en modo no sincronizado.**- El audio se mostrará como fondo de las diapositivas, pero sin ninguna sincronización, permitiendo a quién las visualice saltar de unas a otras sin que se interrumpa el sonido.

Por último, la posibilidad de secuenciar video, es ofertada de manera independiente por la plataforma [Zentation](#), también de carácter gratuito.



Para ello es necesario contar antes con una presentación *slideshare* y un video publicado en [Google video](#)

.
El proceso de secuenciación es similar al ya descrito y el producto resultante se podrá visualizar a pantalla completa desde la web de *Zentación*, en cuyo caso se mostrarán tres ventanas escalables: Vídeo, *slide* e índice de diapositivas; o mediante un visor flash (como el que se muestra en la imagen inferior) que podrá ser incorporado como objeto en cualquier *website* o *blog*.

.



Fuente: <http://www.zentation.com/viewer/index.php?passcode=692291>

Indudablemente, y desde el punto de vista educativo, el diseño de estas presentaciones (aún siendo, quizá, técnicamente más complejas para el alumnado de Secundaria y Bachillerato) abre un novedoso repertorio de posibilidades didácticas para la realización de todo tipo de trabajos escolares y actividades docentes empleando las TIC como recurso.

Algunas de las más interesantes serían:

- Ejercicios de dramatización.
- Realización de historias interactivas.
- Presentación colaborativa de trabajos monográficos.
- Elaboración de entrevistas con apoyo multimedia.
- Reportajes sobre temas de actualidad apoyados en secuencias de documentales.
- Comentarios críticos sobre fotografías, mapas, diagramas, etc.

- Enriquecimiento de los blogs escolares con audio y *videocasting*.
-

[1] Este dispositivo es el que marca la diferencia en cuanto a calidad, estética y facilidad de uso entre las distintas aplicaciones. Casi todos los visores son escalables horizontal y verticalmente, lo que permite su integración en cualquier página web. Además de los clásicos botones de avance, retroceso, parada, inicio y fin, algunos visores incorporan opciones complementarias como modular la velocidad del *slide*, visualización a pantalla completa, descargar la presentación, enviar el enlace por correo electrónico o syndicar los contenidos de la presentación.

[2] Se entiende por "bookmark" la capacidad de una aplicación o servicio web para almacenar y catalogar direcciones que el usuario encuentra útiles en su recorrido por Internet. En Internet Explorer esta aplicación es la herramienta de "Favoritos". En *Netscape* y *Opera*, "Marcadores". Algunos servicios avanzados como

Del.icio.us

,

Facebook

,

Technorati

Google Bookmarks, etc .

Incorporan opciones más avanzadas, para poder catalogar y compartir con otros usuarios nuestros sitios favoritos.

[3] De hecho, en el momento de escribir este trabajo se encuentra todavía en fase beta.