

En el camino del Plan CEIBAL

**REFERENCIAS PARA PADRES
Y EDUCADORES**



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina Regional de Ciencia
para América Latina y el Caribe

Representación de la UNESCO
ante el MERCOSUR

Sector Comunicación e
Información

Oficina UNESCO Montevideo



Plan Ceibal



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina Regional de Ciencia
para América Latina y el Caribe

Representación de la UNESCO
ante el MERCOSUR

Sector Comunicación e
Información

Oficina UNESCO Montevideo



Plan Ceibal



OIM Organización Internacional para las Migraciones
IOM International Organization for Migration
OIM Organisation Internationale pour les Migrations



**En el camino
del Plan CEIBAL**

Proyecto auspiciado por UNESCO

Editor: Günther Cyraneck

Autores: Karina Acosta, Graciela Almirón, Rosita Inés Angelo, Graciela Arámburu, Mónica Báez, Roberto Balaguer, José Barrios, Comisión de Políticas del Plan CEIBAL, Fernando da Rosa, Roberto Elissalde, Ana María Fernández, Magela Figarola, Leticia Folgar, José Miguel García, Dánisa Garderes, Guillermo Ghelfi, Mario González, Grupo de Trabajo CEIBAL-Educación Media, Beatriz Guinovart, María del Pilar Irabedra, Sandra Ivanchuk, María Dolores Izquierdo, Fabián Martínez, Laura Motta, Marta Peñalva, Martín Pérez, Julia Pieruzzi, M^a del Lourdes Quinteros, Graciela Rabajoli, Representación de la FAO en Uruguay, Antonio Romano, María del Carmen Scavone, María Zenia Toribio, Martha Varela, Gabriela Willat

Compilado y coordinación de producción: José Miguel García

Diseño Gráfico: Alejandro Olveyra

Fotografía: Pablo Berti, Gustavo Cabrera, Günther Cyraneck, FAO, José Miguel García, Martín Pérez, SEPREDI

Dibujos: Ricardo Pisano (Sanopi)

Corrección de textos: Marion Ikwat

Impresión:

D.L.:

Las opiniones aquí expresadas son responsabilidad de los autores, las cuales no necesariamente reflejan las de la UNESCO y no comprometen a la organización. Las denominaciones empleadas y la forma en que aparecen los datos no implica de parte de UNESCO ni de los autores, juicio alguno sobre la condición jurídica de países, territorios, ciudades, personas, organizaciones, zonas o de sus autoridades, ni sobre la delimitación de sus fronteras o límites. Los contenidos de la presente publicación no tienen fines comerciales y pueden ser reproducidos haciendo referencia explícita a la fuente.

© UNESCO

ISBN 978-92-9089-135-2

Por más información dirigirse a:

Sector Comunicación e Información

Oficina Regional de Ciencia de la UNESCO para América Latina y el Caribe

Dr. Luis Piera 1992, 2º Piso - 11200 Montevideo - Uruguay

Tel.: (+ 598 2) 413 20 75 ext. 124 / 126 – Fax: (+ 598 2) 413 20 94

g.cyraneck@unesco.org.uy





CAPÍTULO 6

Portales educativos y recursos digitales

Portales educativos y recursos digitales

por José Miguel García | Dánisa Garderes Corbellini |
Fabián Martínez | M^a del Lourdes Quinteros

Resumen

El presente artículo desarrolla el concepto de medio didáctico desde el inicio de la educación moderna hasta los actuales recursos digitales para el aprendizaje, deteniéndose luego en los portales educativos como centralizadores por excelencia de los recursos. Adicionalmente, profundiza en el aprendizaje colaborativo y las redes de aprendizaje como grandes fortalezas de los portales.

Recursos digitales para el aprendizaje: ayer y hoy

«Una enseñanza innovadora exige mejores materiales tanto desde un punto de vista técnico como didáctico.»

Julio Cabero (2001)

Casi desde los orígenes de la educación formal han existido distintos materiales considerados didácticos, utilizados por los docentes como apoyo a las prácticas de enseñanza y los procesos de aprendizaje.

Los medios y tecnologías de la información y la comunicación son mucho más que simples soportes físicos transmisores de información, o canales que permiten la comunicación entre emisor y receptor. M. Area (2004:75) nos plantea que *«son también estructuradores del proceso y actividad de aprendizaje»*, apoyándose en la concepción de varios autores, quienes consideran que los medios



y tecnologías de la información y la comunicación *«tienen la potencialidad de configurar el pensamiento y las formas de representación del mismo, es decir, actúan como herramientas en la construcción social de la cultura»*. Pensar en los medios como meros artefactos transmisores del contenido se relaciona con la concepción de la enseñanza y el aprendizaje *«como transmisión de información por parte del docente y del medio, y en consecuencia, de recepción de la información por parte del alumnado»*.

Recursos para el aprendizaje y TIC

Todo material didáctico digital debe reunir, al menos, tres características a fin de cumplir los objetivos educativos que le son inherentes, y hacer un uso cabal y consciente de las posibilidades que brinda el soporte informático.

1) Hipertextualidad: La característica hipertextual es, en sí misma, fundamental como aporte innovador para el proceso de enseñanza y aprendizaje. El sistema de hipertexto, así como el de hipermedia, modifica

sustancialmente la forma tradicional de leer y escribir. Esa es la gran innovación del hipertexto: la lectura ya no es lineal y secuencial, sino que se relacionan diferentes bloques de información mediante asociaciones continuas. Las relaciones asociativas son,

“hiperenlaces”, produciendo en el lector la sensación de acceso instantáneo a la nueva información. Se promueve, de esta manera, la creación de textos ricos en vínculos como mediadores facilitadores del aprendizaje, en la medida en que sus enlaces representen

modifica el texto activamente y puede personalizarlo; pasa de ser un consumidor a un colaborador activo en la construcción y reconstrucción del texto, re-creándolo sobre una estructura no lineal, individual, y adicionándole sus conceptos y conocimientos.

En el mismo sentido de la construcción discursiva, es posible evolucionar a una lectura colectiva, social, superando la individual. En esta situación serán múltiples los emisores que resignifiquen y reconstruyan el discurso, aportándose mutuamente distintos puntos de vista y estimulando unos a otros el uso de diversas estrategias cognitivas. Recordemos que, al decir de G. P. Landow (1997), «*la conferencia electrónica produce una textualidad con múltiples autores*». De este modo se genera una construcción social hipertextual del conocimiento.

Los entornos interactivos conceden al alumno un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje, el cual se vuelve mucho más autónomo y autorregulado...

a la larga, mucho más enriquecedoras para el aprendizaje, pues despiertan conocimientos previos de cada individuo y eso le permite comprender el significado de los nuevos conceptos. Las nuevas tecnologías aportan a este proceso la capacidad de definir esos “saltos” en la lectura como “enlaces” o

relaciones significativas entre las distintas partes del texto. Ante la propuesta del autor, el lector puede elegir relaciones y asignarles un orden de importancia que puede coincidir o no con la intención del autor, y aun en algunos sistemas puede crear sus propias vinculaciones. Así, el lector

2) Estructura multimedia: Integra simultáneamente diversos formatos de información: textual, gráfica, auditiva e

icónica (M. Area, 2004:96), resultando en que *«el lector reacciona ante estímulos superpuestos (cromatismo, forma, sonido...) que se presentan en estructuras formales que él mismo selecciona (...). La pantalla se constituye en zona de percepción en la que se sitúan elementos de diversa naturaleza y que responden esencialmente a códigos visuales que comportan un aprendizaje y suponen el incremento de la competencia comunicativa en los usuarios»*.

Al integrar diversos códigos se incrementa la capacidad de comprensión y aprendizaje del individuo, ya que se cubren las distintas modalidades y estrategias de aprendizaje.

Dadas estas dos características, podemos hablar de un formato **hipermedia**, combinación de un sistema multimedia con una estructura hipertextual, requisito indispensable para el buen aprovechamiento de los materiales didácticos digitales.

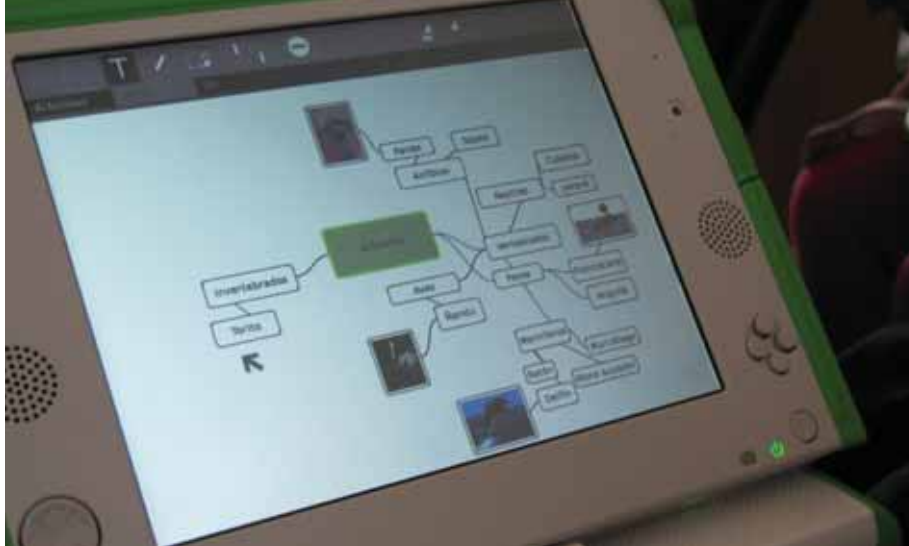


3) Interactividad: Deben favorecer la comunicación con otros sujetos e incorporar un mayor grado de interactividad entre la acción del alumnado y la respuesta de la máquina, mediante la oferta de actividades variadas que debe realizar el sujeto. Esta característica es fundamental para favorecer el aprendizaje significativo, ya que siguiendo las teorías constructivistas inspiradas por Vygotski, el conocimiento se construye mediante la interacción social. En el caso de los materiales didácticos digitales, la interacción refiere además a la posibilidad -impensada en otros medios didácticos- de que el receptor modifique mediante su respuesta el mensaje inicial del emisor. Los entornos interactivos conceden al alumno un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje, el cual se vuelve mucho más autónomo y autorregulado (M. Area; A. García-Valcárcel, 2001:416; M. Area, 2004:102).

Dentro del área del material didáctico digital podemos encontrar dos formatos de presentación (M. Area, 2004:95-106), o bien en CD-ROM, o bien distribuido por la web. Si bien ambos comparten las características antedichas, procederemos a diferenciarlos.

Un material didáctico digital presentado en un CD-ROM es, en cierto sentido, un producto editorial, ya que como un libro impreso pueden realizarse muchas copias a partir de una única matriz, puede ser transportado y difundido en los mismos medios, y ambos han sido diseñados para un uso individual. Sin embargo, un CD-ROM permite producir nuevos tipos de textualidad, caracterizados por la gran capacidad de memoria, por la multimedialidad y por la interactividad que le son propias (M. Area, 2004:98).

Esta última característica puede definirse como una interactividad de selección: el usuario puede construir un recorrido por las informaciones memorizadas en el disco, orientado según su proyecto personal de uso. El acceso a la información no es lineal ni secuencial.



Por otro lado, encontramos ciertas desventajas del CD-ROM frente al material difundido a través de la web. Por un lado, si bien el costo de producción del CD-ROM es menor al del libro y, por tanto, se abarata su adquisición, el material ofrecido en la red puede ser de acceso y uso gratuito, pudiendo restringirse con identificación de usuario y contraseña si se desea un acceso pago y una remuneración económica por el uso. La posibilidad de gratuidad le otorga a este tipo de materiales una gran ventaja frente a los ofrecidos en CD-ROM -y ni hablar

del libro de texto-, ya que colabora para la disminución de la brecha digital y, por lo tanto, intensifica la necesaria democratización del acceso a las nuevas tecnologías.

Recursos en la web: los portales educativos

Existen múltiples sitios web educativos, algunos de naturaleza informativa -como las webs institucionales y las de bases de datos-, otros de naturaleza formativa -entornos de

formación a distancia- y algunos de naturaleza formativa e informativa simultáneamente -los portales educativos-. Estos últimos, con una estructura de navegación intuitiva, ofrecen de manera integrada «información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento y entretenimiento» (A. Cuevas; F. J. Calzada; M. J. Colmenero, 2003).

Desde su creación, hace un poco más de una década, los portales educativos se han incorporado paulatinamente al lenguaje de la comunidad educativa en su conjunto, atendiendo una nueva realidad que demanda la inclusión inmediata de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las prácticas educativas contemporáneas.

En nuestra región, los portales educativos surgieron como consecuencia de «la necesidad de los gobiernos por difundir sus políticas educativas y reunir en un mismo espacio



virtual a la comunidad educativa», explica la editora del Portal Educativo de Medellín, Diana Romero (2008), en su artículo "El Auge de los Portales Educativos".

En el caso de los portales educativos europeos, su objetivo es «promocionar el uso de las TIC en la enseñanza en escuelas europeas, en especial fomentando y apoyando la cooperación entre escuelas en Europa; ofreciendo material y servicios didácticos y pedagógicos; apoyando el desarrollo profesional de los profesores; intercambiando experiencias y ejemplos de buenas prácticas; y realizando actividades de concertación y estandarización» (U. Lundin, 1998).

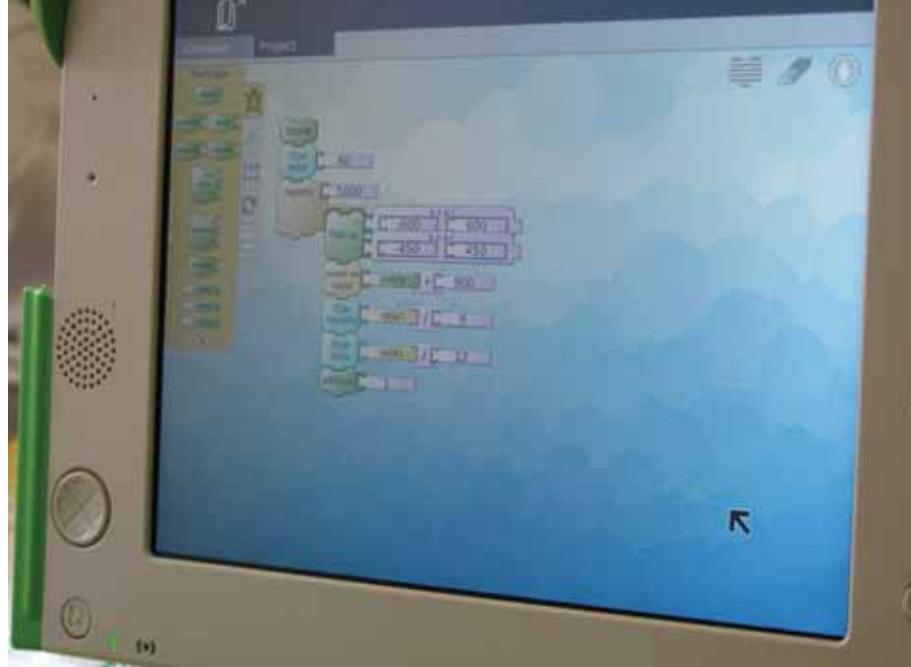
En una revisión realizada entre los portales educativos que integran la Red RELPE¹ pudimos identificar similares fundamentos, objetivos y propósitos en el desarrollo de los espacios web, donde se busca promover el aprendizaje y facilitar el acceso a nuevas formas de pensar la enseñanza, en este caso, potenciándola con el uso de las TIC. En Uruguay, el portal que nos representa

como miembro de RELPE es "Uruguay Educa", el que cuenta en su equipo con docentes de la ANEP de todos los subsistemas (Consejos de Educación Inicial y Primaria, Secundaria, Técnico Profesional; y Dirección de Formación y Perfeccionamiento Docente) y ofrece una amplia variedad de recursos. Otro portal uruguayo de gran relevancia es el Portal CEIBAL que, con un equipo interinstitucional, ofrece recursos educativos propios -especialmente objetos de aprendizaje y cazas de tesoro- así como también proyectos y espacios de intercambio para el fortalecimiento de toda la comunidad conectada mediante el Plan CEIBAL. Dirigidos a comunidades educativas (estudiantes, docentes, directivos, investigadores, familias), la fortaleza de los portales suele radicar en la calidad y variedad de recursos para el aprendizaje, centralizados en un solo sitio. Entre los recursos didácticos que los portales educativos ofrecen a sus visitantes, suele haber presentaciones, material multimedia (imágenes, videos, audio),

Entre los recursos didácticos que los portales educativos ofrecen a sus visitantes, suele haber presentaciones, material multimedia (imágenes, videos, audio), objetos de aprendizaje, cazas de tesoro, WebQuest y software educativo, todos los cuales pueden estar acompañados de propuestas metodológicas que apuntan a facilitar la utilización y el aprovechamiento del recurso.

objetos de aprendizaje, cazas de tesoro, WebQuest y software educativo, todos los cuales pueden estar acompañados de propuestas metodológicas que apuntan a facilitar la utilización y el aprovechamiento del recurso. Además, los portales ofrecen juegos -mayormente de carácter didáctico-, artículos, entrevistas a expertos, investigaciones y enlaces de interés.

Romero (2008) entiende que «*para los docentes son fuente de recursos interactivos para usar en el aula con sus alumnos, al tiempo que son fuente*



Colaboración e intercambio para el aprendizaje

Internet se ha transformado en la Web 2.0, que se sintetiza en una nueva manera de participar de la Red. Ya no basta con acceder a la información y descargarla, las herramientas nos permiten comunicarnos, producir nueva información y compartirla. Por esta razón, los portales educativos son el punto de acceso ideal a comunidades educativas, a redes de docentes y estudiantes que intercambian sus experiencias y reflexiones, que desarrollan también recursos digitales de forma colectiva, colocándolos a disposición de la comunidad global para ser modificados y enriquecidos. Los portales educativos son entonces concebidos como nuevos espacios de comunicación y de colaboración entre los diversos actores de las comunidades educativas, procurando siempre el mejoramiento de la calidad de los procesos de enseñanza y los de aprendizaje.

de información para proyectos e investigaciones sobre educación. Esto sin contar que sirven además como punto de encuentro con sus pares».

En el caso de los estudiantes, sostiene que los portales educativos «son una fuente especializada para la búsqueda de tareas escolares, punto de encuentro con docentes y estudiantes interesados en el mismo tema, un espacio para la

diversión y el esparcimiento al encontrar herramientas como el correo electrónico, Chat, foros, juegos, etc.».

En tanto para los padres de familia «son un espacio de consulta de temas relacionados con la educación de sus hijos, pero además, son fuente de información y asesoramiento en la crianza de sus hijos escolarizados» (D. C. Romero, 2008).

Podemos decir que, desde su génesis, internet ya estaba pensado para trabajar colaborativamente; la red mundial se gestó a partir de la idea de conectar computadoras entre sí; por ello, la colaboración en internet juega un papel decisivo desde sus comienzos, nace para dar la posibilidad de compartir recursos más fácilmente. Los portales nos ofrecen una excelente oportunidad para trabajar colaborativamente. A través del aprendizaje colaborativo es posible, usando las herramientas que se encuentran en los portales, caminar junto a otros seres con nuestras mismas inquietudes, aunque a veces ellos no compartan nuestros valores ni nuestras ideas, porque forman parte de diversas culturas. El aprendizaje colaborativo podría definirse como el proceso sociocognitivo que se estructura a partir de otro² (en este caso, apoyado con la tecnología) así como estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje, y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su

Sin embargo es posible que, en pocos años, construir colaborativamente recursos innovadores, aprender de las experiencias de colegas físicamente distantes, sean prácticas cotidianas en una nueva forma de ser docentes, de participar en una educación innovadora que recién está comenzando.

aprendizaje como del de los restantes integrantes del grupo. Son elementos básicos, la interdependencia positiva, la interacción, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo. Los portales nos proporcionan escenarios que favorecen la interacción social, al disponer de más canales de comunicación y contextos ricos en materiales de aprendizaje. Estas actitudes de colaboración y construcción colectiva apenas se están iniciando en el gran colectivo docente. Implican nuevas prácticas pedagógicas, abandonar la tradicional soledad del maestro, del profesor,





para comenzar a ser parte activa de un todo que crece y se alimenta de la experiencia y formación de cada uno. Sin embargo es posible que, en pocos años, construir colaborativamente recursos innovadores, aprender de las experiencias de colegas físicamente distantes, sean prácticas cotidianas en una nueva forma de ser docentes, de participar en una educación innovadora que recién está comenzando.

“Banco fijo, mesa colectiva”³... Redes de aprendizaje

La incorporación de las tecnologías en la educación formal estuvo signada por muchos impulsos, no siempre perdurables en el tiempo. En las discusiones pedagógicas de hace 20 años, con el auge de la Enseñanza Asistida por Ordenador, se pensó que el método iba a modificar drásticamente la educación, tanto que existía la preocupación de los docentes porque se visualizaba que dejarían de ser necesarios. Muchos modelos

desfilaron por nuestras aulas, y en incontables ocasiones se presentaban como el elemento que revolucionaría definitivamente las prácticas de enseñanza. Nada más lejos de lo que ocurrió en realidad.

Hasta ahora, la tecnología, y sobre todo la informática, quedaba fuera de la clase. Ya fuera porque se implementaron aulas que se mantenían cerradas con llave, o porque su utilización quedaba restringida al docente de informática o al innovador, pero siempre en minoría. Quienes han trabajado como profesores de informática coinciden, en general, en que ha resultado muy difícil establecer trabajos de aula con los maestros o profesores. Y mucho más aún, que estos se “apropiaran” de la clase. En definitiva, los docentes la vieron en torno al aula, pero en pocos casos la adoptaron como propia. *«En vez de convertirse en algo que socavara estas formas anticuadas de las escuelas, las computadoras fueron asimiladas. (...) Así las escuelas*

tornaron lo que pudo haber sido un instrumento revolucionario en uno conservador» (S. Papert en D. S. Bennahum, 1996). Sin embargo, entendemos que la situación actual puede ser radicalmente diferente con la incorporación de las XO en el aula. En esta ocasión, las computadoras “invaden” el aula y el docente debe convivir cotidianamente con ellas. Esta realidad se cruza con el hecho de que se plantea desde los discursos pedagógicos, aunque no siempre se lleva a la práctica, la importancia del trabajo colectivo y la construcción del conocimiento. La XO dispone de herramientas específicas para acceder a la información y compartir tareas, además de una serie de actividades que permiten su utilización para las más diversas tareas cotidianas del aula. Julio Castro escribió, en 1941, su libro *El banco fijo y la mesa colectiva. Vieja y nueva educación* (publicado en 1942). Entendemos que la dicotomía planteada en ese momento, reflejada

Hasta ahora, la tecnología, y sobre todo la informática, quedaba fuera de la clase. Ya fuera porque se implementaron aulas que se mantenían cerradas con llave, o porque su utilización quedaba restringida al docente de informática o al innovador, pero siempre en minoría.

[...]

Sin embargo, entendemos que la situación actual puede ser radicalmente diferente con la incorporación de las XO en el aula.

en la imagen del banco fijo como representación del aislamiento, del estudiante solo, y la mesa colectiva como imagen de la interacción con el grupo, tiene en estos momentos una nueva aproximación. Más de 60 años después de la primera publicación de su libro, muchas clases siguen siendo enfocadas desde una comunicación

unidireccional, del docente hacia el alumno, o matizada con instancias de *feedback* docente-alumno-docente. La incorporación de las computadoras con estas funcionalidades nos permite pensar que estas ideas de interacción, de trabajo colectivo, tienen una nueva posibilidad. La interconexión nos facilita el acceso a una gran cantidad de información, lo que significa contar en el aula con una infinita biblioteca que incluye imágenes y recursos audiovisuales. Además, las herramientas de la llamada Web 2.0 brindan la posibilidad de que los propios estudiantes generen información y la compartan con el mundo. Esto hace que las producciones, antes limitadas a la lectura del maestro, tengan otros interlocutores. El trabajo colectivo, presentado por Castro en su mesa, se expande ahora, ya que es posible realizarlo entre estudiantes de distintas clases, o que están en sitios diversos más allá de los límites



de la escuela. Quiere decir que estamos cambiando el aula cerrada en sí misma, por nuevas redes de aprendizaje. Las condiciones, entonces, están dadas. Desde la capacidad tecnológica, el discurso pedagógico y el contexto tecnológico. Esto no significa que de un día para el otro cambien radicalmente las prácticas. Los docentes van innovando a partir de estas realidades, pero partiendo de sus prácticas cotidianas. Al decir de Mario Kaplún (1998), es importante cuidar de no transformar la “educación bancaria” en “educación de cajero automático”. Entendemos que ingresamos en un camino afortunadamente irreversible, que posicionará a la escuela, finalmente, en el siglo en que vivimos.



Bibliografía consultada

AREA MOREIRA, Manuel (2004): *Los medios y las tecnologías en la educación*. Madrid: Pirámide.

AREA MOREIRA, Manuel; GARCÍA-VALCÁRCEL MUÑOZ-REPISO, Ana (2001): "Los materiales didácticos en la era digital. Del texto impreso a los webs inteligentes" en M. Area Moreira (coord.): *Educación en la Sociedad de la Información*, pp. 409-441. Bilbao: Desclée de Brouwer.

BENNAHUM, David S. (1996): "¿Las escuelas están Out? Conversación con Seymour Papert". [Recuperado el 15 de agosto de 2009]. En línea: <http://neoparaiso.com/logo/escuelas-out.html>

CABERO, Julio (2001): *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Ed. Paidós.

CASTRO, Julio (2007): *El banco fijo y la mesa colectiva: Vieja y Nueva educación* (1ª ed.: 1942). Montevideo: MEC.

CUEVAS CERVERÓ, Aurora; CALZADA PRADO, Francisco Javier; COLMENERO RUIZ, M^a Jesús (2003): "Recursos educativos en Internet: los portales educativos" (Universidad Carlos III, Madrid). III Congreso Internacional Virtual de Educación (1-11 abril 2003), organizado por CiberEduca.com y Escuela de Formación en Medios Didácticos. En línea: <http://doteine.uc3m.es/docs/CUEVAS.pdf>

GÉRTRUDIX BARRIO, Felipe (2006): "Los portales educativos como fuente de recursos y materiales" en *Icono 14*, N^o 7 (Junio). En línea: <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/felipe%20gertrudix.pdf>

KAPLÚN, Mario (1998): "La gestión cultural ante los nuevos desafíos" en *Revista Latinoamericana de Comunicación. Chasqui*, 64. [Recuperado el 23 de abril de 2009] En línea: <http://chasqui.comunica.org/kaplun64.htm>

LANDOW, George P. (comp.) (1997): *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Ed. Paidós.

LUNDIN, Ulf (1998): Conferencia de Presentación de "European Schoolnet" con la Ponencia de Stephen Heppell: "Haciendo que la Tecnología de la Información funcione en el colegio" (IBM Centre, Bruselas, 8-9 de setiembre de 1998). En línea: <http://rubble.heppell.net/ccem/pdf/a23906s.pdf>

MARQUÈS GRAELLS, Pere (2001): "Los portales educativos: Ficha para su catalogación y Evaluación". En línea: <http://www.pangea.org/peremarques/evaport2.htm>

ROMERO ROJAS, Diana C. (2008): "El Auge de los Portales Educativos". En línea: http://www.medellin.edu.co/sites/Educativo/Directivos/Noticias/Paginas/ED11_AE_PortalesEducativos.aspx

SANCHO GIL, Juana María (coord.) (2006): *Tecnologías para transformar la educación*. Ed. Akal.

¹ RELPE (Red Latinoamericana de Portales Educativos) - Red de portales autónomos, nacionales, de servicios públicos y gratuitos, designados por los Ministerios de Educación de cada uno de los países de la región.

² En la perspectiva sociocognitivista es necesaria la presencia activa de otro que habilite procesos de conflictos sociocognitivos; de lo contrario no hay aprendizaje, hay sumatoria de información.

³ Referencia al título del libro de Julio Castro: *El banco fijo y la mesa colectiva. Vieja y nueva educación* (1942).

Autores

José Miguel García

Lic. en Ciencias de la Educación. Diploma Superior y Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías. Asistente en Educación del Departamento de Tecnología Educativa. ANEP - CODICEN - DSPE - DPDEE.

Dánisa Garderes Corbellini

Mag. en Tecnología de la Educación. Prof.^a de Educación Media en el Área de Lengua y Literatura. Asistente en Educación del Departamento de Tecnología Educativa. ANEP - CODICEN - DSPE - DPDEE. Coordinadora Técnico-pedagógica del Portal CEIBAL.

Fabián Martínez

Lic. en Ciencias de la Comunicación. Asistente en Comunicación del Departamento de Tecnología Educativa. ANEP - CODICEN - DSPE - DPDEE.

M^a del Lourdes Quinteros

Mag. en Educación. Prof.^a de Educación Media en Filosofía. Asistente en Educación del Departamento de Tecnología Educativa. ANEP - CODICEN - DSPE - DPDEE.