

SERVIPUESTAS LOTERIA ESTATAL POR INTERNET  EuroBote Especial. Viernes 18 de Septiembre 2009

Ocasionalmente, este juego millonario ofrece la oportunidad de ganar Botes Extraordinarios, como el que se celebrará el próximo viernes 18 de Septiembre. El ganador de este bote, tendrá la oportunidad de hacerse millonario con una cantidad extraordinaria, 100 Millones de €.

EUROBOTE
100.000.000 €



La ciencia es la única noticia

- Inicio
- Acerca de

Educación 2.0, no sólo ordenadores

08 Sep 2009
09:00

Tags:educación varela web 2.0

Compartir:    

VIDA 3.0 // JUAN VARELA

* Autor del Blog Periodistas 21

Comunicarse, compartir, colaborar, confiar. Son las cuatro ces de la escuela 2.0. Educación 2.0 es un cambio radical de la enseñanza con las herramientas digitales para formar, guiar e incentivar a los alumnos. Educación 2.0 es formar ciudadanos activos, críticos, con completa alfabetización digital y una cultura útil para su mundo. No bastan ordenadores. Hace falta otra actitud y formación de los docentes (y padres), eliminar pasotismo, frustración y rutina para fomentar la interactividad de centros y profesores. Y crear redes educativas públicas con los recursos más eficientes.

200 millones de euros –mitad Estado, mitad autonomías– para dar ordenadores a 392.000 alumnos y 20.000 profesores. ¿Por qué tanto dinero y tan poca iniciativa pedagógica, legislativa y política? La educación se reduce a compras y dinero. Y no es eso.

Un gobierno progresista debe sostener las redes y plataformas –construir autopistas, no regalar coches–, y usar los recursos con progresividad y eficiencia. La mitad de los hogares ya tiene conexión a Internet –más cara que en Europa– y dos tercios tienen ordenador. Los nuevos ultraportátiles deberían ser gratuitos sólo para los alumnos de rentas bajas y no caer en errores como el de los 400 euros. Después, establecer una fórmula de copago y financiación sin intereses a tres años –vida útil de los portátiles– y una rebaja drástica de los 120 euros de media de los libros escolares.

Para rebajar la factura y no crear tecnodependientes, los ordenadores deben usar software libre y contenidos con derechos liberados para la educación. Materiales creados por la comunidad educativa y de dominio público para las obras sufragadas con becas y subvenciones. Una profunda reestructuración del poderoso sector de la edición de libros de texto: las editoriales han hecho muy poco por digitalizar contenidos, preocupadas por sostener un negocio que sólo en Primaria alcanza este año los 320 millones de euros.

Educación 2.0 son profesores con redes, blogs, wikis y herramientas digitales para crear y reunir material para sus clases. Docentes animados a olvidarse del 8% de derechos de autor que cobran de media por los textos escolares y preocupados por crear materiales multimedia a cambio de recompensas profesionales y económicas en un sistema de evaluación continua.

Usar la web 2.0 para llegar a los alumnos que ya son usuarios de esas tecnologías y educar también fuera de las clases. Educación 2.0 es una plataforma de contenidos abiertos y actualizados, enseñanza presencial y on-line para crear ciudadanos con capacidad de acceder, usar y valorar las herramientas que ya tienen a un clic.

10 comentarios

RSS (comentarios) [Trackback](#)

1. *Comentario por YuriGagarin — 08/09/2009 @ 11:27*
Ehhh... no es por bajar el globo... ni ser un aguafiestas... pero...
¿...y los contenidos...?

2. *Comentario por Menganito Pelaez — 08/09/2009 @ 13:53*
Pues yo creo que la educación tiene que ser gratuita para todos: libros, uniformes y ordenadores incluidos.

Creo que el Estado debe gastarse en educación todo lo que haga falta. Si el Estado considera una pérdida de dinero la educación.



Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Ficha de catalogación

Título:	Educación 2.0, no sólo ordenadores
Autor:	Juan Varela
Fuente:	<i>Público</i> (España)
Resumen:	El gobierno español ha puesto en marcha la iniciativa Escuela 2.0. Lo más vistoso de la misma es la entrega de ordenadores portátiles a los alumnos. Sin embargo, la educación 2.0 significa mucho más. Poner el acento en la dimensión interactiva de la educación es más importante para su mejora que la simple disposición de artefactos informáticos. Comunicarse, compartir, colaborar, confiar son palabras que definen lo que pueden y deben ser los nuevos escenarios de una escuela 2.0.
Fecha de publicación:	08/09/09
Formato	<input type="checkbox"/> Noticia
	<input type="checkbox"/> Reportaje
	<input type="checkbox"/> Entrevista
	<input checked="" type="checkbox"/> Artículo de opinión
Contenedor:	<input type="checkbox"/> 1. Los retos de la salud y la alimentación
	<input type="checkbox"/> 2. Los desafíos ambientales
	<input type="checkbox"/> 3. Las nuevas fronteras de la materia y la energía
	<input type="checkbox"/> 4. La conquista del espacio
	<input type="checkbox"/> 5. El hábitat humano
	<input checked="" type="checkbox"/> 6. La sociedad digital
	<input type="checkbox"/> 7. Otros temas de cultura científica
Referencia:	6MMG65



Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Propuesta didáctica
Actividades para el alumnado

1. Señala cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas y cuáles falsas teniendo en cuenta lo que se dice en el texto sobre la educación 2.0:

1. La escuela 2.0 es simplemente una escuela en la que se utilizan ordenadores.	V	F
2. En la educación 2.0 es importante la confianza, la colaboración, la comunicación y el trabajo compartido.	V	F
3. La interacción y las redes educativas son fundamentales en la educación 2.0.	V	F
4. En ese texto se sostiene que lo único importante para mejorar la educación es gastar mucho dinero en ella.	V	F
5. Un gobierno realmente progresista debería regalar automóviles y ordenadores a todo el mundo.	V	F
6. Sólo un 20 % de los hogares españoles tiene conexión a Internet.	V	F
7. Sólo un tercio de los hogares españoles tienen ordenador.	V	F
8. Las editoriales de libros de texto están muy interesadas en desarrollar software libre.	V	F
9. La educación 2.0 requiere profesores habituados a utilizar las herramientas digitales en su trabajo profesional.	V	F
10. Los alumnos sólo llegarán a ser usuarios de la web 2.0 cuando la educación se desarrolle en escuelas 2.0.	V	F

2. Busca información sobre los siguientes conceptos: web 2.0, alfabetización digital, interactividad, eficiencia, tecnodependientes, software libre.

3. Averigua en qué consiste el proyecto español de Escuela 2.0. ¿Conoces otros países en los que también se haya entregado a los niños ordenadores para el trabajo en las aulas? ¿Cómo se han desarrollado esos proyectos?

4. Según el texto, comunicarse, compartir, colaborar y confiar son las cuatro ces de la educación 2.0. ¿Están presentes en las aulas esos cuatro verbos sin que existan en ellas ordenadores? ¿Están presentes esos cuatro verbos en la relaciones a través de Internet fuera de las aulas? ¿Es más fácil comunicarse, compartir, colaborar y confiar dentro del aula cuando cada niño tiene un ordenador en ella?

5. ¿Es una buena política regalar ordenadores a todos los niños? ¿Mejorará la educación por ello?

6. Imagina que fueras profesor y que todos tus alumnos tuvieran ordenador en el aula. ¿Cómo desarrollarías las clases? Piensa en cómo organizarías una asignatura durante un curso escolar y en cómo organizarías una clase sobre un tema concreto.

7. ¿Qué diferencias encuentras entre un libro de texto y un ordenador como herramienta para el aprendizaje?

8. ¿Crees que la educación 2.0 del futuro se desarrollará en aulas reales a las que irán los alumnos cada día? ¿Cómo crees que será la educación de tus nietos?

9. Sobre cada frase de la siguiente quiniela señala tu postura de acuerdo, desacuerdo o duda. Selecciona dos o tres frases de la quiniela que te parezcan destacables (estés o no de acuerdo con lo que dicen) y redacta un comentario sobre ellas.

Quiniela sobre la educación 2.0			
1. En las aulas actuales es habitual comunicarse, compartir, confiar y colaborar cotidianamente con el profesor y con los compañeros.	1	X	2
2. Dar un ordenador a cada niño sin tener en cuenta sus recursos económicos es socialmente injusto.	1	X	2
3. Los ordenadores que se usan en las escuelas deberían tener software libre.	1	X	2
4. Es posible aprender sin utilizar libros de texto.	1	X	2
5. Los alumnos están más familiarizados con los ordenadores y con Internet que los profesores.	1	X	2
6. Internet es muy peligroso para los niños.	1	X	2
7. Un buen profesor no necesita utilizar el ordenador para preparar su trabajo.	1	X	2
8. La educación es mejor si se utilizan ordenadores en la enseñanza que si no se utilizan.	1	X	2
9. Lo que simboliza la tarima y la pizarra es incompatible con el significado de la educación 2.0.	1	X	2
10. En el futuro, ser analfabeto no será sólo no saber leer y escribir.	1	X	2

1: De acuerdo; **X:** En duda; **2:** En desacuerdo



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITÁRIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Propuesta didáctica
Sugerencias para el profesorado

- De entre las actividades propuestas conviene elegir cuáles se adaptan mejor al grupo y a sus intereses. En todo caso, antes de proponer la realización de las actividades se recomienda una lectura atenta del texto.

- La actividad 1 facilita el análisis del contenido del texto. Su revisión permitirá aclararlo y resolver posibles dudas. La actividad 2 se centra en algunos conceptos relacionados con el texto sobre los que conviene repasar su significado para poder comprender completamente el sentido de aquel. La actividad 3 plantea buscar información sobre el proyecto español al que se alude en el texto y sobre otros similares que se han podido desarrollar en otros países iberoamericanos. La actividad 4 tiene un notable calado reflexivo planteando evaluar hasta qué punto están o pueden estar presentes las cuatro características de la lógica 2.0 en tres escenarios: el aula sin ordenadores, la relación con Internet fuera del aula y el aula con ordenadores. En la actividad 5 se suscita el problema político cuestionado en el texto en relación con la equidad. La actividad 6 pone al alumno en disposición de imaginar cómo querría que le enseñaran (o cómo enseñaría él) poniéndose en el lugar del docente. En la actividad 7 se sugiere confrontar la relevancia educativa de los ordenadores y los libros de texto en la actual encrucijada. En la actividad 8 se propone reflexionar de forma prospectiva sobre los cambios que en futuro tendrá la educación. Por último, la actividad 9 plantea cuestiones valorativas de carácter controvertido que van más allá del contenido del texto.

- Aunque las actividades propuestas están redactadas para ser realizadas individualmente, varias de ellas son especialmente propicias para ser desarrolladas en equipo o incluso en debate abierto con toda la clase. Es especialmente interesante, en este sentido, compartir y discutir las opiniones de las actividades 4, 5, 6, 7 y 8.

- Podría ser oportuno registrar algunos de los comentarios y las respuestas que aparecen en el aula en torno a las actividades 6 y 8. Tales apreciaciones pueden ser útiles para entender las percepciones que los jóvenes tienen sobre cómo creen que debería ser la educación y sobre cómo creen que llegará a ser en un futuro.