

# Interacció

Marcelo Maina

P09/M1110/00149



Universitat Oberta  
de Catalunya

[www.uoc.edu](http://www.uoc.edu)



# Índice

<b>1. Buceando en Internet</b> .....	5
1.1. Trabajar el caso .....	9
<b>2. Identificando temas a desarrollar</b> .....	12
2.1. Trabajar el caso .....	13
<b>3. Un inventario de aplicaciones y tecnologías</b> .....	14
3.1. Trabajar el caso .....	15
<b>4. Un enfoque centrado en el alumno</b> .....	19
4.1. Trabajar el caso .....	20



## 1. Buceando en Internet

Si hay algo que caracteriza a Ramiro es su ansiedad, así que mejor que esperar al viernes para ver el documental, decide explorar en Internet para ver si podía encontrar algo referido al tema. Entra en su motor de búsqueda preferido e introduce las palabras "Caral, Perú, civilización" y aparece una gran lista de información. Después de pasar un poco más de una hora, y para sorpresa de Ramiro, aún había muchísima información disponible en línea. Vídeos, mapas, información descriptiva y de fuentes confiables estaban disponibles.

– Pero, ¡si éste es el vídeo que he programado grabar! –exclama sorprendido al encontrar disponible en línea el documental que tanto quería ver.

Y reflexiona en silencio, pues no quiere preocupar más a Sara con sus pensamientos exteriorizados:

– Si hasta me permitiría proponer otra manera de trabajar, los alumnos, más que verlo en mi curso, podrían consultarlo a gusto en cualquier momento, y volver a verlo cuantas veces lo deseen.

De esta manera consigue identificar una serie de recursos que le parecen de lo más interesantes.

### Recursos acerca de Caral

Vídeo

## Recursos acerca de Caral

"Caral, La Primera Ciudad De América", del ciclo **Sucedió en el Perú**, TV Perú.

Documental disponible en cinco segmentos de aproximadamente 10 minutos cada uno en Youtube, en castellano (advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea):

Parte 1



Parte 2



Parte 3



Parte 4



Parte 5



### Recursos acerca de Caral

"Caral - Supe: La Civilización más antigua de América", presentado en tres segmentos (en castellano).

Recurso del portal informativo/turístico oficial PROMPERU, Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo de la República del Perú .

Este vídeo también está disponible en el sitio de la Escuela virtual Backus. Se ofrece en un solo segmento de 12 minutos de duración:

- Ver vídeo en castellano
  - Ver vídeo en inglés
-

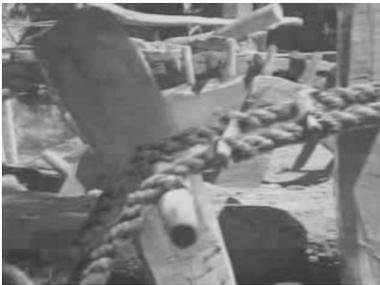
## Recursos acerca de Caral

"**Pirámides perdidas de Caral**", versión doblada a castellano de "The lost Pyramids of Caral", del ciclo Horizon - BBC Learning.  
Documental disponible en cinco segmentos de aproximadamente 10 minutos cada uno en Youtube, en castellano (advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea):

Parte 1



Parte 2



Parte 3



Parte 4



Parte 5



## Recursos acerca de Caral

Sitio arqueológico de Caral en Google Earth



### Sitios web

Sitio oficial del proyecto arqueológico de Caral, "La civilización más antigua de América" (castellano, inglés y alemán).

- Recursos educativos (juegos, mapas, imágenes)
- Civilización, Estado y ciudad (conceptos)

Caral, en sitio de Arqueología del Perú  
Sitio del Equipo Naya, noticias de arqueología y antropología, red internacional de arqueólogos y antropólogos.

Sitio "Caral, 5000 años", iniciativa de un grupo de profesionales de la zona. En castellano e inglés (fotos, vídeos, información).

Transcripción del documental "The lost Pyramids of Caral", del ciclo Horizon - BBC Learning, versión en inglés, sitio oficial de BBC.

## 1.1. Trabajar el caso

¿Cómo evaluáis los recursos identificados por Ramiro?

¿Son éstos suficientes? ¿Tenéis otros para proponer?

### Estrategias de búsqueda en la web

Tarea 6: Buscar información en la Red (sin fecha). Artículo de la serie *Aprender a aprender*, Fundación Eroski. Encontrado el 25 de setiembre de 2008.

CommonCraft (productores) (23 de setiembre de 2008). Web Search Strategies in Plain English. Advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea.  
English

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

Castellano, subtulado

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

---

Responded a estas preguntas según indicaciones del consultor/a.

Compartid los recursos adicionales agregándolos en Del.icio.us ([www.delicious.com](http://www.delicious.com)) y etiquetad debidamente.

### **Sobre social bookmarking**

CommonCraft (productores) (6 de agosto de 2007). Social Bookmarking in Plain English. Advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea.

English

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

Castellano, subtulado

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

### **Sobre el Blog**

CommonCraft (productores) (29 de noviembre de 2007). Blogs in Plain English. Advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea.

English

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

Castellano, subtulado

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

### **Sobre el Wiki**

CommonCraft (productores) (29 de mayo de 2007). Wikis in Plain English. Advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea.

English

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

Castellano, subtulado

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

### **Sobre Google docs**

CommonCraft (productores) (29 de mayo de 2007). Google Docs in Plain English.  
Advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea.

English

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

Castellano, subtulado

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

## 2. Identificando temas a desarrollar

La consulta de los materiales mueve la imaginación de Ramiro y le permite pensar en otros temas que considera importante tratar en su curso.

– Mmm... este segmento me permitiría asociar la idea del origen de la civilización con la de la historia como relato... y debatir sobre la historia y su relación con otras disciplinas.

### Extracto

Párrafos extraídos de la transcripción del documental "The lost Pyramids of Caral", del ciclo Horizon - BBC Learning (disponible en: <http://www.bbc.co.uk/science/horizon/2001/caraltrans.shtml>).

NARRATOR: In every early civilisation it was the same. Huge, monumental structures. This was the ultimate sign of people coming together under rulers for a common goal. Pyramids marked the arrival of civilisation.

KEN FEDER: You can't build a huge structure like that on the basis of consensus. You have to have leaders and followers, you have to have specialists, you have to have people who are in charge, people who can tell individual groups alright today you will be doing this, this group you're going to be doing something different.

NARRATOR: But none of this explained why our ancestors crossed this historic divide. What had made us give up the simple life for the city? That question still bewitches archaeologists because to explain it is to understand the very soul of modern humanity.

KEN FEDER: And that's the key question: how does that happen, when does it happen and why does it happen?

NARRATOR: There were, of course, plenty of theories. Some said it was irrigation, others trade, some claim even today it was aliens, but many said it was something else entirely, something terrifying: warfare. The theory was simple. Warfare forced groups of villages to huddle together for protection. This led to new ways of organising society. Powerful leaders emerged and these leaders became pharaohs and kings. They would assign tasks and organise lives. Complex society was born out of fear. For 20 years Jonathan Haas and Winifred Creamer have tested the warfare theory around the world. A husband and wife team of archaeologists, they've found the tell-tale signs of battle in every early civilisation.

JONATHAN HAAS (Field Museum, Chicago): As you look at culture, as it becomes more complex, warfare seems to be everywhere, that these societies seem to be always at war, or war's depicted in the art, war's depicted in the architecture, you see a warrior class or you see standing armies, you see generals. When you get writing, writing is about warfare.

NARRATOR: While it is not universally accepted, many agree with Haas's conclusions that warfare was a crucial driving force behind the birth of modern society.

### Traducción

NARRADOR: Todas las civilizaciones antiguas compartieron un factor común. Estructuras enormes y monumentales. Ésta fue la señal definitiva de los pueblos que se unieron a las órdenes de gobernantes para conseguir un mismo objetivo. Las pirámides señalaron el advenimiento de la civilización.

KEN FEDER: No es posible construir una estructura enorme como esa solo por consenso. Es necesario contar con líderes y súbditos, hay que contar con especialistas, hay que tener gente que esté al mando, gente que pueda decirles a varios grupos concretos: «muy bien, hoy vais a hacer esto», y a otro grupo: «ahora vais a hacer otra cosa».

NARRADOR: No obstante, nada de eso explica por qué nuestros antepasados cruzaron esta brecha histórica. ¿Qué fue lo que nos hizo abandonar la vida sencilla para ir a la ciudad? Esta pregunta sigue cautivando a los arqueólogos porque hallar la respuesta supondría comprender la misma esencia de la humanidad moderna.

KEN FEDER: Y ésta es la pregunta clave: ¿cómo ocurre, cuándo ocurre y por qué ocurre?

NARRADOR: Lógicamente, existen un sinfín de teorías. Hay quien dice que fue por la irrigación, otros por el comercio, algunos siguen afirmando que fueron los alienígenas, pero la mayoría defiende que fue algo totalmente diferente, algo terrorífico: la guerra. La teoría es sencilla. La guerra obligó a los pueblos a agruparse para obtener una mayor protección. Esto implicó la aparición de nuevas formas de organizar la sociedad. Surgieron líderes poderosos que se convirtieron en faraones y reyes. Asignaron tareas y organizaron las vidas de sus súbditos. Así pues, las sociedades complejas surgieron a partir del miedo. Jonathan Haas y Winifred Creamer llevan 20 años contrastando la teoría de la guerra por todo el mundo. Esta pareja casada de arqueólogos ha descubierto claras señales de batallas en todas las civilizaciones antiguas.

JONATHAN HAAS (Field Museum, Chicago): A medida que uno estudia la cultura y ve cómo se va haciendo más compleja, la guerra aparece por todos sitios, estas sociedades parecen estar siempre en guerra, o la guerra se representa en el arte, se representa en la arquitectura, se ve una clase guerrera o se ven ejércitos profesionales, se ven generales. Y cuando se encuentran escritos, los escritos tratan sobre la guerra.

NARRADOR: Pese a no estar universalmente aceptado, la mayoría está de acuerdo con las conclusiones de Haas sobre el hecho de que la guerra fue un motor fundamental del nacimiento de la sociedad moderna.

## 2.1. Trabajar el caso

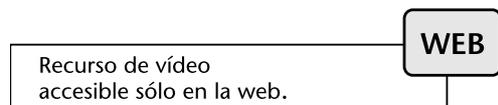
¿Qué otros temas o problemas pertinentes os sugiere la consulta del material que Ramiro ha encontrado?

Responded a éstas preguntas según las indicaciones del consultor/a.

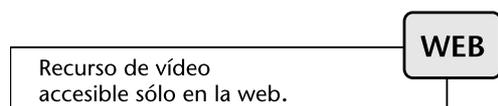
### Sobre el Blog

CommonCraft (productores) (29 de noviembre de 2007). Blogs in Plain English. Advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea.

English



Castellano, subtulado



### 3. Un inventario de aplicaciones y tecnologías

Entusiasmado con tanto material, Ramiro decide poner "manos a la obra". Comienza por consultar el cuaderno con los apuntes de los temas más importantes de aquella formación ofrecida por el Ministerio, no sin reprocharse una vez más lo desordenado que es para tomar notas.

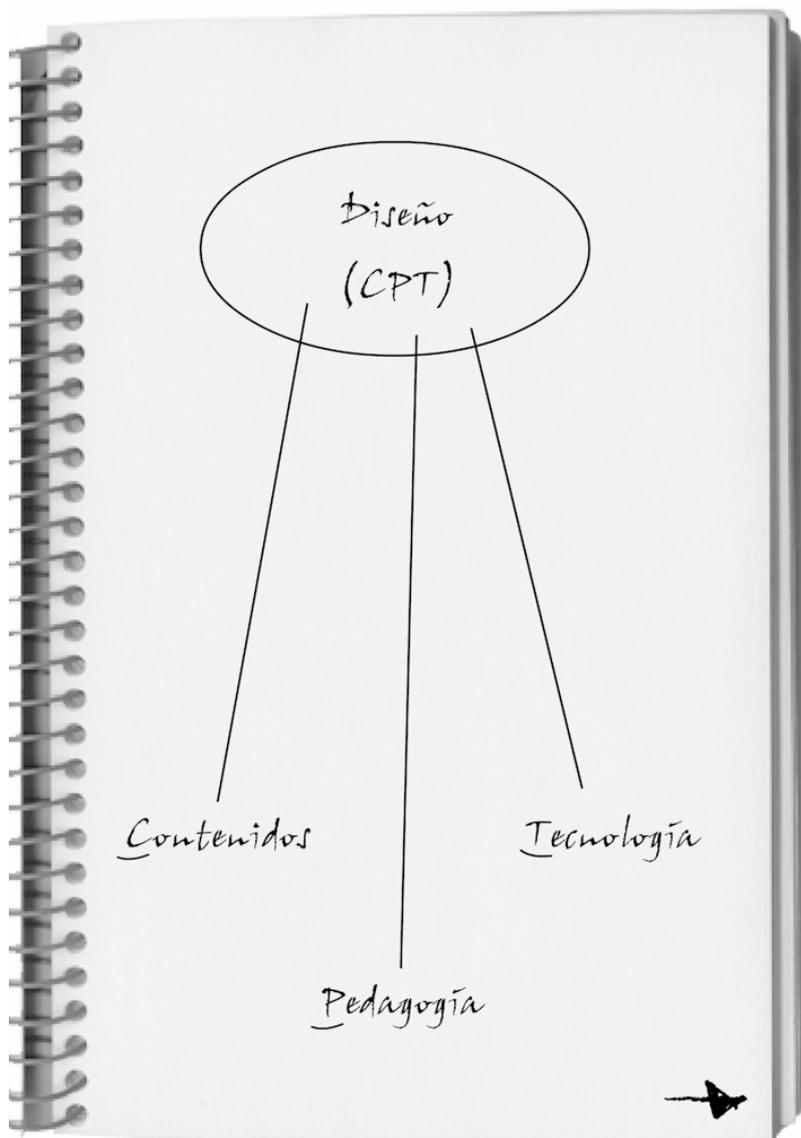


Figura 1. Hoja del cuaderno de notas.

El profesor responsable de la formación ofrecida por el Ministerio había dibujado en la pizarra un gráfico simple de memorizar: un trípode y la sigla CPT en referencia a "contenidos, pedagogía y tecnología". Esta forma de encarar el diseño de una propuesta de aprendizaje fue muy bien acogida por Ramiro: permite trabajar cada una de estas dimensiones por separado, avanzando por ellas en función de las necesidades del proyecto, pero sin perder de vista las otras y su posible impacto en el diseño final. Esta manera de operar permite ir

monitorizando la coherencia de la propuesta en todas sus facetas. En boca del responsable de la formación sonaba muy bien. Faltaba ver ahora qué resultado tenía en la práctica.

La "pata" de los contenidos estaba a esta altura lo suficientemente avanzada como para... "¿Por dónde continuar?", se preguntaba. Había una exploración importante a realizar para ver en detalle las aplicaciones que podrían ayudarle tanto a crear el entorno de aprendizaje.

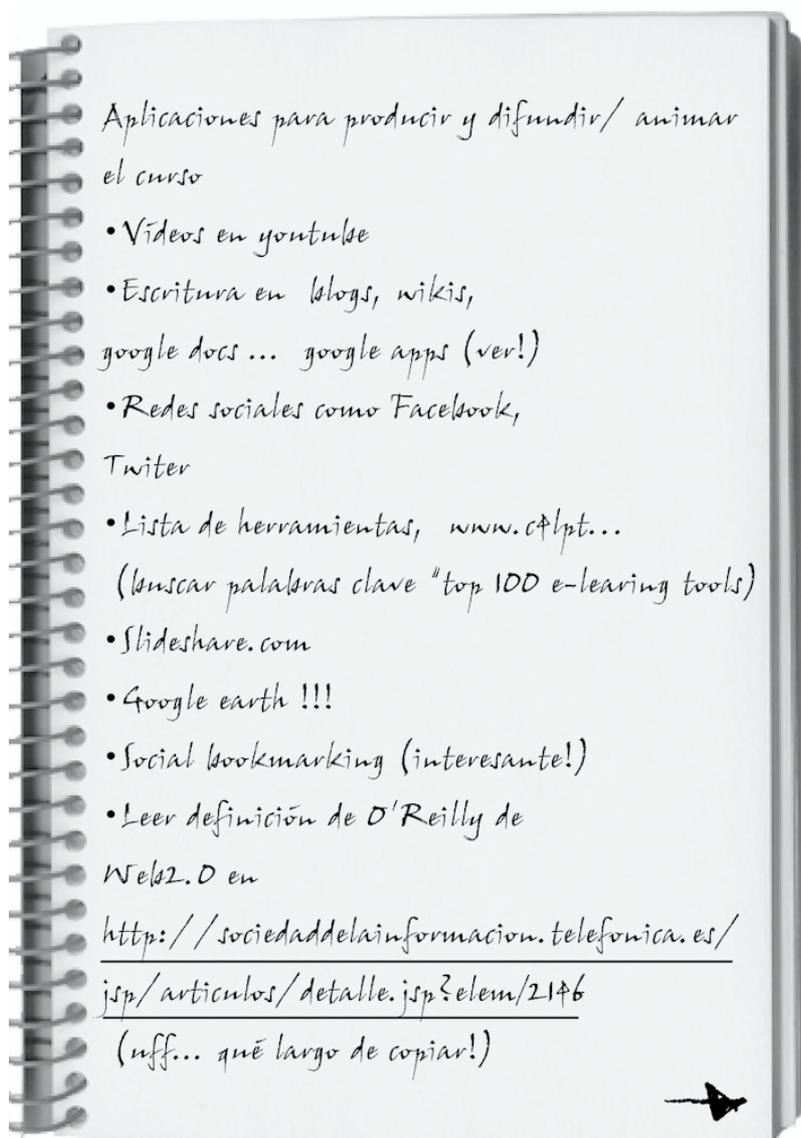


Figura 2. Hoja del cuaderno de notas.

### 3.1. Trabajar el caso

¿Qué características específicas tienen las aplicaciones de la Web2.0?

¿Cuáles son más propicias para la producción de materiales pedagógicos y para la propuesta de un entorno integrado de formación?

¿Cuáles son específicamente de soporte al proceso de enseñanza y aprendizaje?

Elaborad una tabla de ventajas y desventajas de al menos tres herramientas y proponed una eventual aplicación a la situación de aprendizaje que Ramiro está trabajando.

Para resolver esta actividad consultad el material sugerido y utilizad el modelo de documento siguiente (clicar la tabla de debajo).

Modelo de presentación del análisis de las herramientas Web2.0 seleccionadas					
Herramientas	Ventajas		Desventajas		Aplicación al caso
	Pedagógicas	Tecnológicas	Pedagógicas	Tecnológicas	Eventual
Herramienta 1					
Herramienta 2					
Herramienta 3					
Herramienta n					

Una vez finalizado, publicad vuestro documento según indicaciones del consultor/a.

**Sobre la Web2.0**

T. O'Reilly (2005). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*  
 Artículo traducido al castellano: "Qué es Web2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software"

---

T. O'Reilly (2007). "Tim O'Reilly on What is Web 2.0?"  
 Vídeo



### Clasificación de herramientas de la Web1.0 y 2.0

- 1) Herramientas de gestión del propio aprendizaje**
- Navegando en la web
- Firefox, Chrome, IE, Safari, Opera, Flock*
- Leyendo RSS/news feeds
- Google Reader*
- Social bookmarking (compartir enlaces de Internet)
- Delicious*
- Aplicaciones de productividad personal (*personal productivity*)

## 1) Herramientas de gestión del propio aprendizaje

*Flickr*  
*Google Calendar*  
*Freemind*

### Agregación de recursos

*iGoogle*  
*Google Sites*

## 2) Creación de contenidos

### Escritura colaborativa en línea de documentos

*Google Docs*

### Blogs

*Wordpress*  
*Blogger*

### Wikis

*PBwiki*  
*Wikispaces*  
*Tikiwiki*

### Podcasts

*Audacity*

### Captura de pantalla y registro de pantalla (screencasts)

*Camstudio*  
*Jing*

### Vídeo (grabado y en vivo)

*YouTube*  
*Ustream*

### Páginas web

*Google sites*  
*Nvu*

### Presentaciones

*Slideshare*

### Presentaciones colaborativas

*Voicethread*

### Cronograma (timeline)

*Dipity*

### Encuestas y tests

*PollDaddy*

### Mundos virtuales

## 2) Creación de contenidos

---

*Second life*  
*Lively*

## 3) Acercando y agrupando a las personas

Email

*Google Mail*

Mensajería instantánea

*Skype*

Foros de discusión

PhpBB Forum

Reuniones web

*Yugma*

Redes sociales

*Ning*  
*Facebook*

Mensajería en tiempo real

*Twitter*

---

## 4) Gestión de contenidos, cursos y usuarios

Gestión de cursos y de aprendizaje

*Moodle*  
*Sakai*

---

## 4. Un enfoque centrado en el alumno

Ramiro recurre nuevamente a su cuaderno de notas. Sabe que pensar propuestas innovadoras implica idas y vueltas entre el contenido, las tecnologías y los enfoques pedagógicos posibles.

Un vistazo rápido a los principios que guían un buen diseño acorde con el aprendizaje activo basado en tecnologías le permite ir evaluando su proceso.

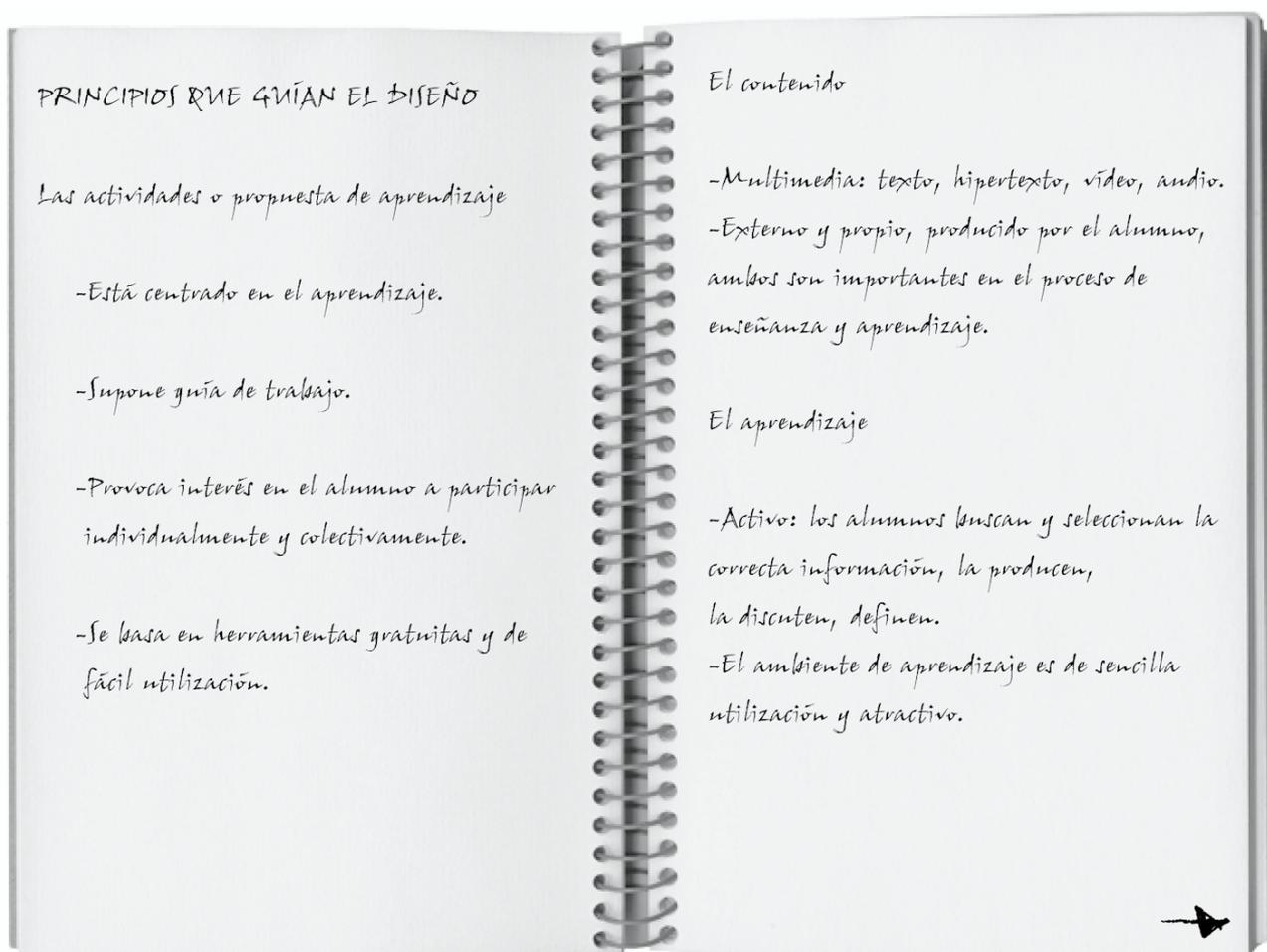


Figura 3. Hoja del cuaderno de notas.

Con estas ideas en mente, Ramiro es consciente de que su práctica de años le puede ser muy útil, aunque quizás no suficiente.

- "Ya que estoy en el baile, pues bailaré". Lanza un suspiro y se dice que vale la pena el esfuerzo de indagar qué se ha escrito sobre métodos y enfoques pedagógicos y tratar de incorporarlos en su propuesta.

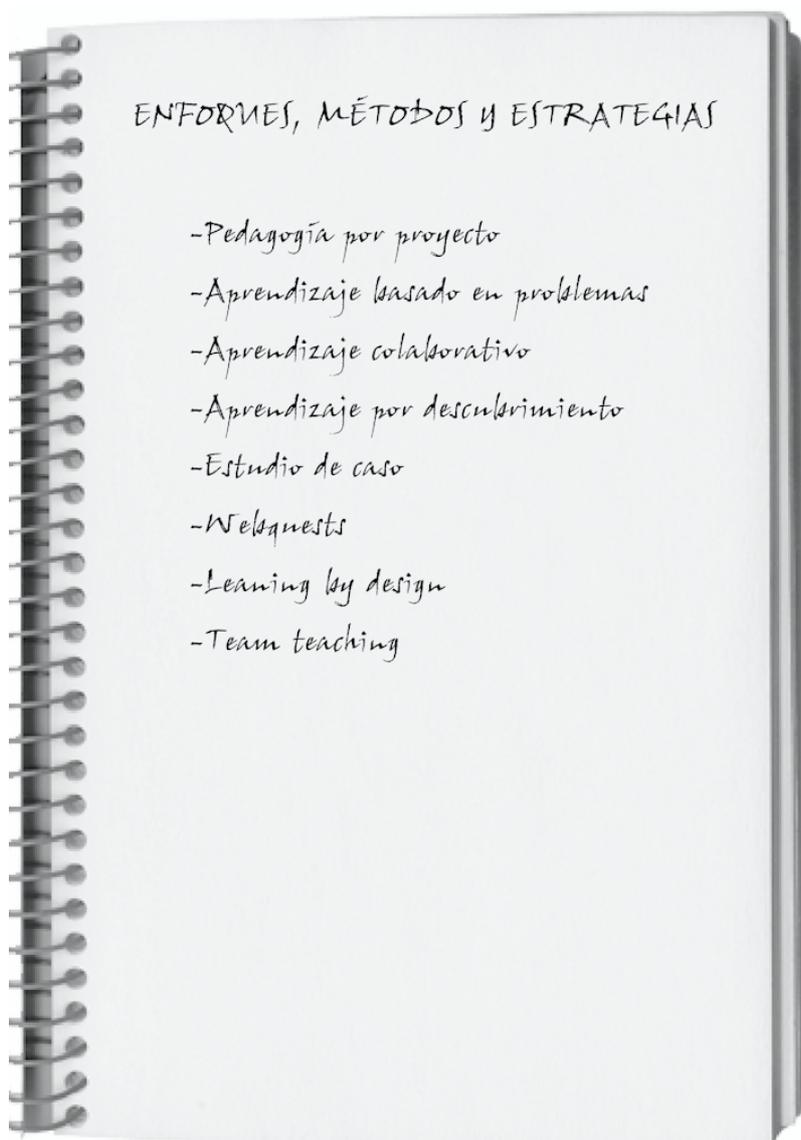


Figura 4. Hoja del cuaderno de notas.

#### 4.1. Trabajar el caso

Documentaos sobre un enfoque/estrategia pedagógica en particular. Elaborad un informe con los puntos relevantes y compartid vuestro documento según las indicaciones de vuestro consultor/a.

##### Sobre el Wiki

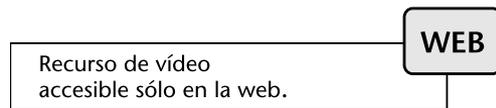
CommonCraft (productores) (29 de mayo de 2007). Wikis in Plain English. Advertencia: para visionar los vídeos hay que estar en línea.

English

Recurso de vídeo  
accesible sólo en la web.

WEB

Castellano, subtítulo



Categorías	Recursos
<b>Enfoques pedagógicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mergel, B. (1998). Diseño instruccional y teoría del aprendizaje <a href="http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/espanol.doc">http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/espanol.doc</a></li> <li>• Effective Practice with e-Learning: Approaches to learning <a href="http://www.elearning.ac.uk/effprac/html/approach_intro.htm">http://www.elearning.ac.uk/effprac/html/approach_intro.htm</a></li> </ul>
<b>Estrategias pedagógicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias pedagógicas <a href="http://www.miro.cl/duocuc/estpeda.htm">http://www.miro.cl/duocuc/estpeda.htm</a></li> <li>• Nuevos roles y estrategias pedagógicas en el e-learning <a href="http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:1294">http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:1294</a></li> <li>• Estrategias pedagógicas en tiempos de la World Wide Web <a href="http://educacion.idoneos.com/index.php/Educaci%C3%B3n_y_Nuevas_Tecnolog%C3%ADas">http://educacion.idoneos.com/index.php/Educaci%C3%B3n_y_Nuevas_Tecnolog%C3%ADas</a></li> </ul>
<b>Aprendizaje activo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Active learning resources <a href="http://cte.umdj.edu/active_learning/active_general.cfm">http://cte.umdj.edu/active_learning/active_general.cfm</a></li> <li>• At Carleton College <a href="http://serc.carleton.edu/introgeo/gallerywalk/active.html">http://serc.carleton.edu/introgeo/gallerywalk/active.html</a> <a href="http://honolulu.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/teachtip/active.htm">http://honolulu.hawaii.edu/intranet/committees/FacDevCom/guidebk/teachtip/active.htm</a></li> </ul>
<b>Cómo hacen otros: sitios web de enseñanza de la historia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The Center for Teaching History with Technology <a href="http://thwt.org/">http://thwt.org/</a></li> <li>• Digital history <a href="http://www.digitalhistory.uh.edu/">http://www.digitalhistory.uh.edu/</a></li> <li>• Teaching and learning history <a href="http://www.nzhistory.net.nz/classroom/teaching-and-learning-history">http://www.nzhistory.net.nz/classroom/teaching-and-learning-history</a></li> </ul>

