



X ENCUENTRO INTERNACIONAL VIRTUAL EDUCA ARGENTINA 2009

Educación y Formación en Iberoamérica: diez años de innov@ciones (2000-2009)

Buenos Aires, 9 a 13 de noviembre

Sede: **Pontificia Universidad Católica Argentina (UCA)**

<http://www.virtualeduca.org> - <http://www.virtualeduca.info>

TUTORIALES - LUNES, 09 DE NOVIEMBRE

A. PROGRAMACIÓN

TUTORIAL 1

CONSTRUIR CONOCIMIENTO EN ENTORNOS VIRTUALES: ¿CAMBIAR LAS ESTRUCTURAS O ESTRUCTURAR EL CAMBIO?

A cargo de: **Ana María Andrada** [Directora del Centro Blas Pascal, Argentina] - **Martín Parselis** [Fundador y manager de iGnisis, Argentina]

Fundamentos y objetivos

La Web 2.+ presenta hoy poderosas herramientas de comunicación y aprendizaje que, usadas eficientemente, pueden migrar el concepto de objetos y entornos de aprendizaje a objetos y entornos de conocimiento. ¿Qué conceptos están en juego? ¿Cuáles son las técnicas a aplicar? ¿Cómo utilizar los recursos y situaciones de comunicación y aprendizaje de la Web 2.+ para modelar la construcción de conocimiento? ¿Cómo construir y reflejarse en experiencias portables, en un tiempo donde todos los saberes están intrínsecamente relacionados y lo único permanente es el cambio? El objetivo de este tutorial es brindar a sus participantes materiales, conceptos, herramientas y resultados que operen concretamente con estos interrogantes, desde una perspectiva teórico-práctica.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

1. Situar el contexto de comunicación y aprendizaje hoy. Una mirada retro-prospectiva, desde la construcción de una etnografía digital.
2. Definir los conceptos, servicios y términos de la Web 2.+
3. Información. Cómo representar y dar forma a sus objetos y procesos.
4. Conocimiento. Cómo representar y dar estructura portable a sus objetos y procesos.

14:30-17:30 hrs.

5. Desarrollo de experiencias a nivel secundario y superior. Ejemplos y casos.
6. Puesta en común con los participantes.

TUTORIAL 2

LAS HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN RED.

A cargo de: **Begoña Gros** [Vicerrectora de Innovación y Directora del eLearn Center, Universitat Oberta de Catalunya (UOC), España]

Fundamentos y objetivos

El objetivo fundamental de este taller es analizar un conjunto de herramientas tecnológicas que tienen como objetivo facilitar el trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje. Se presentarán productos elaborados (foros moodle, aplicaciones 2.0) y también nuevos entornos experimentales de desarrollo así como ejemplos prácticos de experiencias realizadas en el ámbito de la educación superior.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

La sesión de mañana estará dedicada a las investigaciones y desarrollos actuales a partir de las aportaciones de Iolanda García, directora de innovación de eLearn Center de la UOC y Santiago Caballé, profesor de los estudios de informática e investigador del eLearn Center y Nelson Baloian, profesor de la Universidad de Chile.

Se trabajarán:

- Entornos de aprendizaje colaborativo mediante el uso de scripts
- Sistemas de categorización de foros.
- Sistemas de evaluación y seguimientos de los estudiantes
- Modelos de visualización de la actividad de los estudiantes

14:30-17:30 hrs.

La sesión de la tarde estará dedicada al análisis de casos de experiencias docentes en educación superior.

- Uso de aplicaciones web 2.0: wikis en educación superior, blogs y twitter.

TUTORIAL 3

¿HACIA UNA EDUCACIÓN SIN ESCUELAS? SIMULACIÓN DE UNA CONTROVERSIA SOBRE EL PAPEL DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN.

A cargo de: **Mariano Martín Gordillo** [Profesor de Enseñanza Secundaria, España]

Descripción

Se desarrollará un taller sobre una controversia simulada en torno a la relación entre las tecnologías de la información y la comunicación y la escuela.

La polémica se plantea porque un grupo de familias de diversos países se habrían asociado para pedir a los gobiernos que deroguen las leyes que exigen la escolarización obligatoria de los niños. Consideran que con Internet ya pueden educar a sus hijos desde sus casas y que la escuela ha sido superada por las nuevas tecnologías, por lo que no tiene sentido, según ellos, el mantenimiento de la obligación legal de escolarizar a los niños.

Se trata de analizar el reto que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación plantean a las formas de socialización y educación de los niños y jóvenes. Un desafío que puede poner en cuestión los valores y funciones que históricamente se han atribuido a la institución escolar.

En esta controversia se dan cita distintos protagonistas involucrados en el proceso educativo. Familias que plantean propuestas desescolarizadoras, empresas que ofrecen entornos virtuales de aprendizaje alternativos a la escuela presencial, profesores que abogan por la vigencia de su actividad en los entornos escolares clásicos, intelectuales que defienden la importancia de una educación universal y obligatoria. Junto a ellos una organización de cooperación internacional en el ámbito educativo, como la Organización de Estados Iberoamericanos, sería la encargada de organizar un debate en el que se puedan discutir todos los aspectos del problema y se den recomendaciones a los distintos gobiernos sobre la forma en que debe regularse el derecho y/o deber de la educación en relación con la obligatoriedad o no de escolarizar a los niños entre determinadas edades.

Preparar el debate, simular su desarrollo y tomar una decisión final son algunos de las actividades que se desarrollarán en el taller

Objetivos

- Reflexionar sobre el papel de las nuevas tecnologías en los espacios escolares (y sobre el papel de las escuelas en el tiempo de las nuevas tecnologías)
- Tomar a las nuevas tecnologías como contenido educativo susceptible de análisis y problematización.
- Practicar una propuesta didáctica de carácter esencialmente dialógico y participativo en la que aprender a tomar parte en procesos de toma de decisiones de gran calado social.
- Discutir sobre las posibilidades de una nueva interacción en las aulas presenciales entre las TICs y los aprendizajes de los alumnos

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

1. Exposición inicial en la que se introduce el tema y se describe la controversia.
2. Trabajo en equipos y preparación de argumentos para el debate.

14:30-17:30 hrs.

3. Exposiciones de los equipos y desarrollo del debate.
4. Decisión sobre la controversia y comentarios sobre la misma.
5. Presentación de otros casos simulados y análisis de su valor como estrategia educativa.
6. Valoración final y conclusiones.

TUTORIAL 4

CONSTRUYENDO ENTRE TODOS LA WEB SEMÁNTICA.

A cargo de: **Dolores Reig** [Cadmó Conocimiento, España]

Fundamentación y objetivos

Definiendo la Web 3.0 como 3a. década de la web, describiremos las tendencias que la caracterizan: la Web semántica, una idea en la que se trabaja desde el principio de la web, aplicaciones concretas, experiencias de aplicación en sectores verticales, mitos y realidades, etc.

Introduciremos, por su importancia en 2009, el concepto de Linked Data Web (web de los datos enlazados), que completa el anterior. Son muchos los organismos, las instituciones y empresas que están entrando en la “Linked data cloud”, construyendo un entorno distribuido y abierto que mejora la eficiencia y potencia el conocimiento en la web en general.

Introduciremos también otros temas, evoluciones y tendencias, como la Personalización (Web contextual), Ubicuidad, Web de las cosas, Web en tiempo real, Mashup (cultura de la remezcla), así como algunos apuntes sobre la teoría de la Singularidad.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

1. ¿Qué es la web semántica? ¿Qué nos aporta como usuarios? Evolución de la web 2.0 a la web 3.0, de la información al conocimiento.
2. ¿Qué son contenidos semánticos? Ontologías, Folksonomías, *Micro-formatos*, *RDF*, *Estándares (W3C)*. Herramientas Usables de semantización de contenidos.
3. Ejemplos de aplicación de la web semántica a distintos sectores (especial énfasis en educación)

14:30-17:30 hrs.

4. Mitos y realidades sobre la web semántica. La web semántica no es rentable (evolución económica 2.0 a 3.0). Google no cree en la web semántica (Semantic web vs. Satanic Web). La web 3.0 es la web semántica (diferencias entre ambos conceptos). Otros.
5. Twine, herramienta puente entre la web social y la web semántica. Diferencias entre Twine (3.0) y las redes sociales al uso (2.0): Obreros del conocimiento, Aportando valor a la web semántica. Twine y educación.
6. Otras herramientas semánticas

TUTORIAL 5

HERRAMIENTAS Y ESTRATEGIAS APRENDIZAJE EN ENTORNOS IMMERSIVOS 3D.

A cargo de: **Ruth Martínez** [Investigadora sobre actividades de aprendizaje en mundos virtuales 3D, España]

Fundamentos y objetivos

Es evidente que tenemos un largo camino por recorrer en la comprensión de las cuestiones que rodean la utilización de mundos virtuales en 3D en la educación. Todavía no está claro que Second Life sea necesariamente la solución a más largo plazo, ni si es sensato vincular nuestras estrategias institucionales a este tipo de tecnologías. Sin embargo, sí parece razonable que, cómo profesionales de la formación, empecemos a adquirir la experiencia práctica de lo que los mundos virtuales tienen que ofrecer.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

Hello Kitty, Club Penguin, Barbie Girl, son solo algunos de los nombres de los Mundos Virtuales destinados a un público infantil, dónde los niños de entre 6 y 12 años pueden

vestir muñecas, cuidar animales que representan a su avatar (representaciones gráficas en el mundo virtual del usuario), interactuar con otros avatares, comunicarse, realizar actividades didácticas. Pero, también hay que saber que alguno de estos Mundos requiere el pago de una tarifa de inscripción mensual para acceder a todas las funciones del sitio, que existen concursos que posibilitan ganar puntos, dinero virtual o accesorios virtuales para mejorar los personajes. Conocer si la experiencia resultará interesante para nuestros hijos, y disponer de información objetiva sobre el mismo que explique como funciona el Mundo Virtual y cómo protege la información del niño, además de otros aspectos de interés, es el objetivo de este taller.

Nos acercaremos a la terminología asociada al Metaverso, identificando las diferencias entre Mundos Online de Multijugador Masivo (MMO) o Mundos Virtuales 3D, así cómo conocer sus características y requisitos, incluyendo algunas recomendaciones a tener en cuenta.

Desde el punto de vista formativo, se incluirán referencias a proyectos educativos llevados a cabo, actividades formativas y aspectos a considerar desde el punto de vista pedagógico en la utilización de estos.

14:30-17:30 hrs. Herramientas inworld (Second Life): actividades y casos prácticos.

Descubrimiento de las herramientas y de los recursos a disposición de un proceso formativo dentro de un Mundo Virtual (BlogHud, Machinima, TwitterHud, Pizarras, Mapas Mentales, etc. Recorrido y reflexión sobre las actividades a realizar dentro de un Mundo Virtual (Conferencias, grupos de discusión, Juegos de simulación, Role Play, Caza del tesoro, Storytelling, etc.), casos prácticos de aplicación educativa.

TUTORIAL 6

APRENDIZAJE 2.0 Y MOBILE WEB 2.0.

A cargo de: **Hugo Pardo Kuklinski** [Visiting Professor en el Human-Computer Interaction Group, Stanford University, USA]

Fundamentos y objetivos

1. Trazar un panorama preciso del momento actual de desarrollo de la World Wide Web en su fase 2.0, especialmente en su utilización en procesos educativos, a los efectos de tener las capacidades para planificar y diseñar estrategias productivas de comunicación digital en el aula universitaria basadas en la arquitectura de participación.
2. Reconocer los principios de la Web 2.0 y de la mobile Web 2.0 y sus procesos convergentes. Observar un mapa de killer apps y analizar las limitaciones del mercado, así como las tendencias comerciales.
3. Potenciar el Aprendizaje 2.0. Reconocer los usos productivos de las aplicaciones colaborativas y las nuevas tecnologías en la educación.
4. Analizar el consumo de las redes sociales vía móvil, con el objetivo de tener mayor capacidad para emprender acciones concretas de desarrollo en el campo de la educación y la educación superior.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

Parte 1. Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios *fast food*. (1 hora)

- Principios de la Web 2.0. Una teoría de la arquitectura de la participación.
- El crecimiento de un empowered web consumer.
- Aprender haciendo / Aprender interactuando / Aprender buscando / Aprender compartiendo.
- Aspectos críticos a tener en cuenta.
- Conceptos económicos aplicados a la educación.

Parte 2. Web 2.0. Sus usos en la educación. (2 horas)

- De la alfabetización digital a la alfabetización en el uso de las redes.
- Un mapa de killer apps. Recursos académicos.
- Un entorno de aprendizaje colaborativo en red. Utilización de aplicaciones Web 2.0 para usos educativos.

14:30-17:30 hrs.

Parte 3. Mobile Web 2.0. Ubicuidad y location based services. (1 hora)

- Evolución de la convergencia entre Web y *mobile devices*.
- Principios de la *mobile Web 2.0*.
- *Location-based services*.
- Comunidades en línea sobre móviles. Un mapa de aplicaciones.
- Podcasts y videocasts (iTunesU).
- Un estudio de caso de uso educativo. El proyecto Campus Móvil.

Parte 4. Mobile Web 2.0. Sus usos en la educación. (2 horas)

- Ejercicio final. Aplicar un tipo de aplicación Web 2.0 o mobile Web destinado a un problema educativo concreto. Ejemplificar un estudio de caso por grupos. Desarrollar 10 objetivos con Twitter como herramienta.

TUTORIAL 7

DISEÑANDO PROPUESTAS DE EDUCACIÓN EN ENTORNOS PARTICIPATIVOS, HACIA UNA NUEVA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA.

A cargo de: **Alejandro Piscitelli** y equipo de la Cátedra de Procesamiento de Datos de la UBA [Argentina]

Objetivos

- Presentar casos de innovación pedagógica.
- Promover la discusión sobre nuevas tecnologías y educación.
- Presentar y discutir los desafíos que los usos sociales de las nuevas tecnologías representan para la tarea docente.
- Generar un espacio de encuentro y conversación.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

Contexto sociocultural: Disolución de viejas ontologías. Aldeas saqueadas por bárbaros culturales. Nativos vs inmigrantes digitales con dietas cognitivas sustancialmente diferentes. Nuevos entornos de aprendizaje. Nuevas formas de consumo cultural, experiencias de vida y formas de percibir el mundo. El contraste con el modelo de enseñanza docente - céntrico.

El Proyecto Facebook: Génesis, propósitos, características y resultados del proyecto realizado por la Cátedra de Introducción a la Informática y al procesamiento de Datos de la Universidad de Buenos Aires.

14:30-17:30 hrs.

La transformación de la práctica educativa: Del modelo *docente-céntrico* al *alumno-céntrico*, el Edupunk. Del broadcasting educativo a los entornos personalizados de aprendizaje. De las pedagogías de la retención a las de la participación. La producción de conocimiento como industria del deseo. El maestro ignorante. Educación para la emancipación. Los Nativos digitales.

Usos educativos (y de los otros) de las herramientas/aplicaciones 2.0: De Facebook a Twitter: el desafío que las herramientas 2.0 le plantean a la educación. El caso del Proyecto Facebook en la Universidad de Buenos Aires: Objetivos, nuevas metodologías de trabajo y aprendizaje. Resultados y sistemas de evaluación. Facebook como laboratorio de hipótesis educativas. Experiencias similares de investigación en el mundo. Similitudes y diferencias. ¿Qué aprendimos?

TUTORIAL 8

TIZAPAPELBYTE: DISEÑANDO VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

A cargo de: **Analía Segal** y equipo de colaboradores [Argentina]

Fundamentos y objetivos

Bajo la hipótesis de que el lenguaje digital ofrece posibilidades para tratar temas y problemas de interés social, se lo incorpora para proponer temáticas que forman parte del curriculum escolar. TizaPapelByte es un grupo de investigación y desarrollo que con el apoyo de la OEI, RELPE y Flacso Argentina está produciendo videojuegos que pueden formar parte de la valija de trabajo de un docente.

En este espacio se describirán aspectos del proceso de producción de videojuegos para ser utilizados en contextos educativos, poniendo la mirada sobre algunos tópicos derivados de la experiencia de producción y del trabajo de campo realizado en escuelas primarias y medias.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

- Videojuegos en el campo de la cultura contemporánea.
- ¿Videojuegos para enseñar? Tensiones y posibilidades
- Visualización y análisis de algunos videojuegos disponibles en la red.
- Estado de avance de la investigación y producción de videojuegos

14:30-17:30 hrs.

- El proceso de diseño de videojuegos con propósitos educativos: algunos nudos y claves para pensarlos derivados de la experiencia de producción. Las miradas y perspectivas profesionales involucradas en el diseño de videojuegos y su uso en situaciones escolares.
- Análisis y discusión de bocetos de videojuegos diseñados para el tratamiento de temas de la agenda contemporánea en la Década del Desarrollo Sostenible.

- Videojuego UrgenteMensaje: El desafío de llegar: avances del trabajo de campo en escuelas.

TUTORIAL 9

DESARROLLANDO OBJETOS DE APRENDIZAJE: RETOS Y POSIBILIDADES TECNO-EDUCATIVAS.

A cargo de: **Julio González Brito** [Instituto Universitario Aeronáutico, Argentina]

Fundamentación

Ante la innegable injerencia que detentan las TICs en todos los ámbitos del actual contexto socio-histórico-cultural, el espacio educativo no constituye la excepción. En este sentido, cobra vital importancia efectuar un análisis profundo y reflexivo acerca de las potencialidades y limitaciones que conlleva la implementación de estas tecnologías. Particularmente, la concepción de los Objetos de Aprendizaje en el contexto educativo, resulta altamente controversial, y su abordaje requiere contemplar integralmente las diversas perspectivas subyacentes.

Desde este enfoque, la presente propuesta, pretende incursionar en los aspectos teóricos prácticos centrales del proceso de desarrollo de los Objetos Aprendizaje, abordando las concepciones de base adscriptas por los diferentes puntos de vista, las estrategias de producción en diseño instruccional, las principales metodologías de desarrollo de Objetos de Aprendizaje empleadas, los aspectos tecnológicos implicados y la gestión y aseguramiento de la calidad de los mismos.

Objetivos

- Interpretar, dimensionar y situar la propuesta de Objetos de Aprendizaje en el contexto de la Educación mediada por Tecnologías.
- Indagar y reflexionar en torno a los diferentes posicionamientos adscriptos respecto del enfoque de Objetos de Aprendizaje.
- Analizar los aspectos centrales del Diseño Instruccional en el desarrollo de OA y su correlación con las diferentes Teorías del Aprendizaje.
- Indagar, comprender y reflexionar acerca de las principales metodologías, técnicas y modelos de proceso para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje.
- Examinar y analizar las principales herramientas tecnológicas implicadas en el desarrollo tecnológico de Objetos de Aprendizaje.
- Promover la apropiación criterios y metodologías para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje de Calidad.

Contenidos y desarrollo

10:00-13:00 hrs.

Fundamentos del enfoque de Objetos de Aprendizaje.

La Educación a Distancia en la justificación de Objetos de Aprendizaje. Definiciones, Modelos y Taxonomía de Objetos de Aprendizaje. Los Objetos de Aprendizaje en el contexto pedagógico.

Diseño Instruccional y Objetos de Aprendizaje.

Antecedentes del Diseño Instruccional. Teorías de Transición y Diseño Instruccional. Diseño Instruccional, conductismo, cognitivismo y constructivismo.

Metodologías de Desarrollo de Objetos de Aprendizaje.

Enfoques de Modelos Proceso para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje. Patrones generativos en el diseño educativo. Modelos curriculares y patrones para la generación de Objetos de Aprendizaje.

14:30-17:30 hrs.

Aspectos tecnológicos de los Objetos de Aprendizaje.

Tecnologías de desarrollo de Objetos de Aprendizaje. Empaquetado y distribución de contenidos. Gestión y uso de Patrones de Diseño de Objetos de Aprendizaje. Implementación de Objetos de Aprendizaje y Sistemas de Gestión de Aprendizaje Virtuales. Calidad en los Objetos de Aprendizaje.

Calidad del proceso y producto. Aspectos centrales de la calidad, contexto del usuario y métodos de aseguramiento de la calidad. Evaluación de la calidad.

TUTORIAL 10

ESCUELAS INNOVADORAS.

A cargo de: **Bruce Dixon y Ernesto Laval** [Microsoft Corporation]

Durante el Taller Bruce Dixon hará su presentación “Porque Cambiar” la cual incluirá un tiempo de reflexión, para luego discernir sobre el Marco del Proceso de Cambio y la Innovación. Adicionalmente durante la charla se realizará el ejercicio 6i y habrá un panel de discusión basado en el tema Preguntas Críticas para el Exito” en el que participarán además de Bruce el director de una escuela mexicana que se distingue entre las más innovadoras del país y otros especialistas en el área de educación de Microsoft Corporation.

Habrá traducción simultánea.

09:00 Opening: Kati/Angel
09:15 Why change: Bruce
10:30 Break with reflection time
11.00 Change process and Innovation framework: Kati
11:30 Critical question for success (Leadership and professional development): Panel discussion Ernesto, Bruce, Mexico School headmaster, Who else? Eduardo Shaves?
12:00 6i exercise – building vision: Ernesto
13.00 Lunch
14:30 6i exercise continues: Ernesto
15:30 Coffee
16:00 Innovative School Program experience: Mexico headmaster
16:30 Call to action - program offering: Angel
17:00 End of workshop

TUTORIAL 11

APRENDIZAJE PERSONALIZADO EN EL SIGLO XXI.

A cargo de: **Mike Loyd y Edgar Ferrer** [Microsoft Corporation]

Habrá traducción simultánea.

My Learning My Way Workshop

How do we get maximum learning productivity from our schooling systems? How can ICT help teachers help pupils achieve their full potential? Whilst its generally agreed that the “factory” model of education has reached the end of its lifecycle, what can realistically take its place – with better results, to scale and without incurring extra costs? If progress in education means building education around the talents and needs of each individual pupil, what practical steps should we be taking? These are just some of the questions that will be addressed in the My Learning My Way workshop.

Join this workshop to find out how Governments and Ministries of Education worldwide – from both developed and developing countries - are addressing the challenges of delivering effective schooling in the 21st Century.

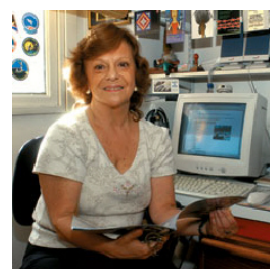
Leave this workshop with a practical understanding of how to develop your schooling systems to perform at full potential and within a precision spending framework. Understand how deliver precision learning – fitting the learning to the student, not the student to the learning. Find out what educators and schooling systems are doing worldwide to ensure that investments in education have maximum impact and meet the needs of all stakeholders.

My Learning My Way workshop themes:

- Beyond the factory - improving student performance in the 21st Century
- International best practices.
- Getting to personalised learning.
- Moving beyond gut feel – using data to make decisions.
- Building a culture of performance.
- Practical steps – what building blocks, in what order?

B. CURRICULUM VITAE DE LOS PONENTES

ANA MARÍA ANDRADA es Computadora Científica, con un Posgrado en Ingeniería de Sistemas. Es Directora del Centro Blas Pascal. Investigación y Desarrollo en Tecnología Educativa y *Leading Expert in Instructional Technology*. Desarrollo de materiales educativos. NASA - Edisto Press – Centro Blas Pascal Inc.



MARTÍN PARSELIS es MBA, UCA-Escuela de Organización Industrial de Madrid, 199. Ingeniero electrónico, ITBA, 1996. Técnico Universitario en Periodismo, UCA, 1997. Profesor e Investigador Senior de la Universidad Católica Argentina. Consultor, investigador y project manager para instituciones públicas y privadas; empresas multinacionales e instituciones educativas. Experto Web, e-projects,

e-learning, e Intranets/Extranets. Miembro del Program Committee, coordinador de la mesa de e-education para Collecter 2007 (Collaborative Electronic Commerce Technology and Research Conference)



BEGOÑA GROS es doctora en Pedagogía. Es profesora titular de la Universidad de Barcelona desde 1988. Desde el año 2007 es Vicerrectora de Innovación en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) y actual directora del centro de investigación eLearn Center de la UOC. Ha publicado numerosos trabajos sobre el diseño de entornos de aprendizaje virtuales y sobre materiales para la docencia universitaria. Destacan entre sus obras más recientes: Tramas, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento (2008), Videojuegos y aprendizaje (2008), Estrategias de innovación en la educación superior (2009), las comunidades virtuales para la formación del profesorado (2008), el aprendizaje colaborativo a través de la red (2007).



MARIANO MARTÍN GORDILLO es profesor de filosofía en el Instituto de Enseñanza Secundaria "Nº 5" de Avilés (España). Es autor de numerosos trabajos relacionados con la educación en ciencia, tecnología, sociedad y valores. Tiene una dilatada trayectoria en actividades de formación docente y asesoramiento técnico sobre educación CTS y educación en valores en España y Latinoamérica. Actualmente es miembro del grupo de expertos en educación en valores de la Organización de Estados Iberoamericanos.



DOLORS REIG es Licenciada en Psicología, Máster en Criminología, Posgrado en Inserción socio laboral, Máster en multimedia, diseño y desarrollo web, pasando por un inicio de Doctorado en Sociedad del Conocimiento y mucha formación autodidacta durante los últimos años. Trabaja en la actualidad como consultora y responsable de la delegación en Cataluña de Cadmo Conocimiento, empresa de formación, e-learning, en la que dirige actualmente su proceso de inmersión en la web social. Escribe en distintas publicaciones (Infonomía, Learning Review, Educaweb) de forma eventual y diariamente en su blog [El caparazón](#).



RUTH MARTÍNEZ es Máster en Dirección Estratégica y Gestión de la Innovación por el Instituto Universitario de Posgrado y Licenciada en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid. Actualmente investiga sobre el diseño de actividades de aprendizaje en Mundos Virtuales 3D, doctorando en la Universidad de Salamanca. Coautora del libro eXprime Second Life de la editorial Anaya Multimedia, colabora en proyectos de investigación como Tecnóloga, realiza consultoría en Innovación Educativa e imparte formación sobre posibilidades educativas y diseño de actividades de aprendizaje en Mundos Virtuales 3D y web 2.0.



HUGO PARDO KUKLINSKI es Doctor en Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Profesor Titular del Departamento de Comunicación Digital de la Universitat de Vic y miembro del Grupo de Investigación en Interacciones Digitales (GRID). *Visiting Professor* en el *Human-Computer Interaction Group*, Stanford University, EEUU. Autor del libro "Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios *fast food*" (2007)



ALEJANDRO GUSTAVO PISCITELLI es Licenciado en Filosofía en la Universidad de Buenos Aires y ha obtenido masters en Ciencias de Sistemas en la Universidad de Louisville (Estados Unidos) y la FLACSO. Se desempeña como Profesor Titular del Taller de Procesamiento de Datos, Telemática e Informática, en la carrera de Ciencias de la Comunicación, UBA. También enseña en FLACSO y en la Universidad de San Andrés. Es coeditor del diario online *Interlink Headline News* (ILHN). Entre 2003 y 2008 fue gerente general del portal educativo Educ.ar.



ANALÍA SEGAL es Profesora de Psicología y Ciencias de la Educación del Profesorado de Enseñanza Superior Joaquín V. González y Psicóloga Social. Ha coordinado y desarrollado programas y materiales para la formación de docentes en ámbitos de gestión estatal y privada. Ha sido Coordinadora Nacional del Programa Nacional de Innovaciones Educativas del Ministerio de Educación y Cultura de la Nación, y Directora de la Escuela de Capacitación Docente (CEPA) de la Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.



JULIO GONZÁLEZ BRITO es Ingeniero de Sistemas, Docente del Instituto Universitario Aeronáutico; Docente del Instituto Superior Carlos María Carena; Asesor en Tecnologías de Simulación de la Universidad de Guadalajara (CUValles). Asesor en Tecnologías de Objetos de Aprendizaje Instituto Universitario Aeronáutico y Universidad Nacional de Córdoba (PROED). Pareja Referente Tecno-Pedagógica del PROMEDU ETJ Córdoba.



BRUCE DIXON es presidente de Anytime Anywhere Learning, una organización sin ánimo de lucro, cuya misión es asegurarse de que todos los niños tengan acceso ilimitado a las oportunidades de aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar además las herramientas necesarias para hacer esto posible.

Bruce Dixon posee una vasta experiencia en el área de educación, no solo como educador sino también como desarrollador de software. Adicionalmente ha desempeñado cargos en el área empresarial social y de negocios y trabaja además como consultor estratégico.

Con esta experiencia, ha logrado desarrollar un nicho único en el diseño de estrategias efectivas para líderes de educación y



creadores de políticas relacionadas con el uso efectivo de las tecnologías emergentes.

Bruce es Consultor para Escuelas, Escuelas de Distrito, Departamentos de Educación, Ministerios de Educación y Corporaciones en Estados Unidos, Australia, Canadá, Europa y Asia y participa como presentador regularmente en conferencias nacionales e internacionales alrededor del mundo. Bruce continua su trabajo sobre una diversidad de proyectos innovadores que ayudan a que el aprendizaje se convierta en una experiencia más completa para los niños a través de la inmersión en una tecnología rica en un ambiente de aprendizaje y continua retando las nociones tradicionales de lo que una escuela debería ser y cuales tecnologías inversivas deben hacerlo posible.

EDGAR FERRER GIL. Especialista en soluciones tecnológicas para educación, Microsoft Latinoamérica. Edgar lidera la comunidad de especialistas de educación para la empresa y delinea las estrategias de enlace con nuestros clientes y socios para buscar conjuntamente el valor del apoyo de las soluciones tecnológicas de información y comunicación (TIC) en las iniciativas educativas. Su particular foco es en las tecnologías de comunicación y colaboración y aquellas que se consumen como servicios en el Web 2.0.

Edgar trabaja desde hace ocho años con Microsoft, la mayoría de ellos en el area de sector publico, trabajando con gobiernos y socios de negocio en proyectos tales como motores de transacciones gubernamentales, pasaportes electrónicos, registro vehicular y sistemas de información estudiantil.



