

## EL PULMÓN DE NETDIDÁCTICA

Sois vosotros: vuestras llamadas telefónicas a las 8 de la mañana para suscribiros, los correos electrónicos para modificar datos de dirección, los pedidos de más números para compañeros, vuestras consultas técnicas o búsquedas de webs, vuestros artículos, experiencias y unidades didácticas que mandáis, vuestras demandas de que aumentemos el tamaño (todo llegará), quienes hacéis posible Netdidáctica.

O s habéis convertido en nuestro hacer cotidiano.

Desde Burgos, Cádiz, Málaga, Barcelona, Murcia, Cáceres, Madrid, Logroño, Bilbao, Valencia, Mallorca, La Coruña, Toledo, León, Navarra, Tenerife, Badajoz, Melilla, Las Palmas..., tenéis tantas cosas en común, que quizá sea buena idea incluir en nuestra web de apoyo un foro de contactos entre los suscripciores que lo deseen, ¿os parece bien?.

### DIRECTOR EDITOR

Jose María del Castillo-Olivares

### REDACTOR JEFE

Jose Luis Rodríguez

### COLABORADORES

Manuel Area Moreira, Yaiza Ramos Rodríguez, Montserrat Jiménez, Hermógenes Hernández Borges

MAQUETADO, J.M Barberán

IMPRESIÓN Articolor

Tfno-922-212971

Dep. Legal: TF1602/1998

ISSN 1139--5257

### SUSCRIPCIONES

netdidactica@cip.es

Tfno: 922-63.17.05



## SUMARIO

### FORMACIÓN

#### LAS LISTAS ELECTRÓNICAS COMO RECURSO EDUCATIVO II.

Guillermo Roquet García .....4

#### ALFABETIZACIÓN.

Montserrat Jiménez García .....14

#### LOS ORIGENES DE LA RED

Jose Luis Rodríguez Hernández .....18

### PROPUESTAS

#### ANIMACIÓN A LA LECTURA Y LA ESCRITURA USANDO EL ORDENADOR

Daniel M<sup>a</sup> López Arroyo..... 20

#### PNL EN EDUCACIÓN. INGLÉS

#### INTERACTIVO

Mayte Galán y Tom Maguire.....28

### RECURSOS

LENGUA Y LITERATURA.....36

MATEMÁTICAS.....38

MÚSICA.....40

### CONTACTOS

#### UNIVERSIDAD OBERTA DE

CATALUNYA.....42

#### UNIVERSIDAD VIRTUAL DE

QUILMES.....44

CONGRESOS.....46

### EVALUACIÓN

#### ABRAMOS LA UNIVERSIDAD OBERTA

Xavier Drudis Ferrán ..... 48

Consultas.....54

(Continuación)

## LAS LISTAS ELECTRÓNICAS COMO RECURSO EDUCATIVO

### 3.7 Usos en educación

Entre los más comunes están:

- Proporcionar información a los estudiantes (temáticas, metodología, recursos, características de los trabajos, formas de evaluación, etc.).
- Enviar documentos (de profesor a alumnos, de alumno al profesor y de alumno a alumno).
- Comunicar cambios de programación, políticas, normas, tareas y todo lo relacionado con el evento educativo que se trate.
- Mostrar a todos los participantes los trabajos realizados por ellos.
- Discutir sobre diversos aspectos tanto por los docentes como por los propios estudiantes.
- Estimular el pensamiento creativo en la solución de problemas.

### 3.8 Estructura didáctica

Para que una lista funcione educativamente es necesario que tenga una estructura didáctica, es decir, que cuente con un plan congruente con los objetivos educativos de formación. Los integrantes de la lista - maestro(s) y alumnos- deberán poseer previamente al inicio del evento educativo (curso, seminario, diplomado, etc.) el programa educativo con los objetivos de aprendizaje, el marco teórico o contexto de la temática, el cronograma de actividades, el listado de los recursos de comunicación, los contenidos a estudiarse o trabajarse, la metodología o estrategias de enseñanza-aprendizaje, las experiencias de aprendizaje a realizar, la definición de tareas, la estructuración o presentación de trabajos o investigaciones, y la forma de evaluación (calificación y acreditación). Obviamente, en este espacio no haremos la descripción de estos puntos que son bastante conocidos para los educadores y que sería motivo de otro documento tan extenso como éste.

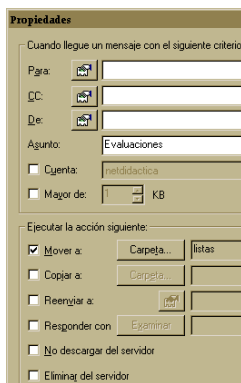
### 3.9 La creación de una lista educativa

La creación de la lista de discusión es una actividad que corresponde al administrador de la máquina donde se va a prestar el servicio; sin embargo, el profesor que quiere utilizar este recurso como apoyo a su curso debe realizar algunos trámites previos como son:

- Solicitar al administrador de un Servidor la apertura de la lista.
- Plantear la necesidad de su creación y justificar el propósito.
- Presentar los objetivos que se desean alcanzar con los alumnos en el foro.
- Diseñar la "carta" de respuesta al registro del participante, donde se incluyan: la presentación (antecedentes, importancia, historia, etc.), descripción de los objetivos o propósitos educativos, perfil de la población a la que está dirigida, temáticas que se abordan, características de la lista (moderada o no, libre o restringida, pública o institucional, nacional o internacional, unilingüe, bilingüe o multilingüe), indicar las normas de comportamiento, prohibiciones y sanciones, forma de desuscribirse, indicaciones de

de archivos donde encontrar mensajes pasados (ftp o Web), comandos de uso común, descripción de los responsables, etc. Además recomendar que este mensaje se imprima o guarde para su consulta.

- Dividir el temario general de la asignatura en subtemas o lecciones.
- Preparar y redactar el material de cada lección (archivos de texto) y en los casos en que corresponda elaborar los archivos gráficos correspondientes.
- Enviar la lección correspondiente a la lista de correo ya sea como anexo a cuerpo del mensaje dicho correo (attachments).
- Leer los mensajes que reciban los alumnos en el momento que gusten.
- Enviar los alumnos sus dudas a la lista de correo o al profesor directamente.
- Contestar el profesor las dudas del alumno dirigidas hacia la lista de correo con la finalidad de que se aclare a todos los estudiantes.
- Preparar los ejercicios que motiven la discusión de los temas de cada lección.
- Diseñar el material para la evaluación de los objetivos de aprendizaje de cada lección.
- Y llevar el docente un sistema de control y registro de los alumnos en papel o electrónicamente: participaciones, tareas, trabajos, proyectos, propuestas, actividades, evaluaciones, etc.; y todo aquello que considere refleje la formación y aprendizajes de los alumnos. Asimismo, es conveniente registrar a manera de bitácora en un disquete por alumno, todos sus mensajes y trabajos. Esto evita muchos problemas y facilita las búsquedas para cualquier aclaración con los alumnos.



### 3.10 Normas para la participación en una lista de discusión

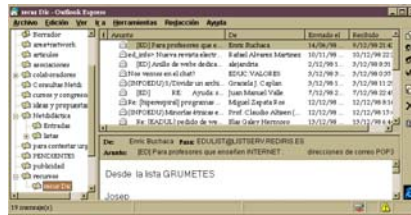
Participar en los foros de discusión es muy interesante, pero como cualquiera de los servicios que nos ofrece Internet hay ciertas reglas de conducta que los gobiernan, y que hay que cumplir. Si usted es un usuario nuevo en Internet así como de los foros de debate, es importante que primero conozca estas normas de conducta.

Dependiendo de la modalidad de administración de la lista (moderada, no moderada, abierta o cerrada) y de ciertas características específicas del grupo que se trate, las normas de conducta y de comunicación podrán ser o variar de acuerdo a lo siguiente:

1. Las Listas de Discusión son un recurso muy valioso para todas las personas que participan en ella, por tanto, TODOS deben esforzarse por conservarla y mejorarla.
2. Para que las discusiones marchen adecuadamente hay que leer los lineamientos, objetivos y principios de la lista a la que uno se ha inscrito y respetarlos. Generalmente al inscribirnos nos envían un mensaje en el que se explican éstos.

3. Las dudas, comentarios y críticas relativas a la lista, deberán hacerse llegar DIRECTAMENTE a la persona responsable de la administración de la lista.
4. Las peticiones para desuscribirse, pedir información adicional, etcétera, deben enviarla DIRECTAMENTE al administrador de la lista.
5. Simplemente, antes de mandar un mensaje a la lista, considere si es el lugar apropiado.
6. No mande mensajes a la lista para hacer una prueba o ver si está funcionando su correo electrónico.
7. Haga su mejor esfuerzo por evitar la escritura con faltas de ortografía, relea antes de oprimir la tecla o botón de enviar.
8. El administrador de la lista, por lo general, se encarga de mandar mensajes a las personas que mandan mensajes FUERA de lugar, para indicarles cuál sería el foro que más le convendría enviar sus mensajes; no trate de asumir el papel del administrador.
9. No conteste los mensajes que están FUERA DE LUGAR en la lista. En todo caso, contéstelos DIRECTAMENTE.  
La lista está abierta a todos los integrantes y todos deben saber autorregularse.
10. Nunca se altere, ni diga groserías (flame). No se convierta en "flameador" enviando sistemáticamente mensajes de desaprobación a uno o varios de los participantes. Entre los "flameos" más comunes están: el solicitar suscripción o desuscripción a la dirección de la lista en vez de enviar el mensaje a la dirección de la administración del Servidor; otros comunes son: los mensajes irrelevantes, avisos, notas fuera de tema, reclamos, etc.
11. Participar con dudas, comentarios y preguntas interesantes. El objetivo es incrementar los conocimientos y fomentar la cultura, a través de la LIBERTAD DE EXPRESIÓN. De ninguna manera se deben fomentar las discusiones sobre actitudes xenofóbicas de los integrantes.
12. Escriba lo más conciso posible. No se explaye demasiado. Los mensajes son un reflejo de nuestra persona.
13. Una lista se mantiene mientras los temas tratados sean del interés general, por lo tanto, no incluya aquellos que están fuera de lugar.
14. En caso de que se presenten mensajes repetidos, que se sospeche que no ha recibido algunos o que se están presentando algunas anomalías en la lista, hágalo saber sólo al administrador y no a la lista.
15. Nunca mande "cartas cadena" de esas en donde le piden que envíe 10 ó más copias de la carta para que ocurra algo: salvar enfermos de cáncer, sacar un premio en la lotería o tener éxito en las relaciones sexuales. Cuando reciba uno sospechoso de ser una de estas bromas, no lo abra. Simplemente vea el tema en el asunto (subject) y bórralo sin contemplación.

A partir de estas sencillas normas de conducta la lista marchará correcta y fluidamente sin contratiempos. No olvidemos que las listas de discusión elementales, abiertas o no moderadas, son para fomentar que cualquiera que escriba, se sienta con la confianza para expresar su opinión. La lista la hacen TODOS los que participan y son precisamente TODOS con su permanencia, su vigencia quien FUTURO.



### 3.11 Comandos más importantes

Una forma de participación que garantiza cierta corrección en la participación en la lista de discusión y evita algunos dolores de cabeza, es el conocimiento de los comandos más importantes, entre ellos están: suscribirse y desuscribirse (ya explicado arriba), solicitud de ayuda, la relación de los participantes que integran la lista, saber qué otras listas hay en el servidor, resúmenes diarios, reenvío de todos los mensajes completos de un día, no recepción de mensajes, búsqueda de mensajes en archivos, búsqueda de personas, problemas con la lista, etc. Todos estos comandos deben ser proporcionados por el administrador de la lista al momento de la suscripción del participante, o pueden obtenerse enviando un mensaje a la dirección donde se encuentra alojada la lista (listserv, majordomo o listproc), indicando en el cuerpo del mensaje lo siguiente: info refcard (nombre\_de\_la\_lista).

### 3.12 Interpretación de las cabeceras de los mensajes

Dependiendo del programa de correo que se utilice los mensajes recibidos contienen varios campos, los más comunes son:

- Sender: Menciona de qué lista viene el mensaje
- X-Mailer: Indica el programa de correo que se usó en el mensaje.
- Date: Da la fecha y hora en que se transmitió
- From: Indica la persona que ha enviado el mensaje.
- Subjet: Señala el asunto de que trata el mensaje
- To: Dice a qué dirección electrónica va dirigido el mensaje.
- Reply To: Indica la dirección electrónica del remitente.
- Organization: Menciona el organismo autor del mensaje.

### 3.13 El Foro de Discusión en Hyper News

La forma más moderna de participar en los foros de discusión son los llamados Hyper News, que se caracterizan por desarrollarse en un ambiente de Web, o sea hipermidiático, lo cual implica iconos, hipertextos, etc.

Los mensajes son presentados a través de un listado donde aparecen únicamente el Subjet o asunto de cada uno, con lo cual de entrada puede una persona seleccionar el que desee. Cada mensaje va acompañado de un icono que indica el tipo de correo que se trata; así por ejemplo, el signo de interrogación significa que se trata de una pregunta, una hoja indica que se trata de un documento, la manita con el pulgar levantado indica ¡Ok!, la misma mano pero con el pulgar hacia abajo indica desaprobación, el foco que se trata de una idea, el globo (balloon) indica que es un comentario. También hay unas caritas que se muestran sonrientes o enojadas que se usan para indicar estados de ánimo.

entrada puede una persona seleccionar el que desee. Cada mensaje va acompañado de un icono que indica el tipo de correo que se trata; así por ejemplo, el signo de interrogación significa que se trata de una pregunta, una hoja indica que se trata de un documento, la manita con el pulgar levantado indica ¡Ok!, la misma mano pero con el pulgar hacia abajo indica desaprobación, el foco que se trata de una idea, el globo (balloon) indica que es un comentario. También hay unas caritas que se muestran sonrientes o enojadas que se usan para indicar estados de ánimo.

El Hyper News presenta además botones donde se puede seleccionar la visualización de los contenidos de todos los mensajes, se puede optar por ver sólo los más antiguos o empezar por los más recientes.

### 3.14 Evaluación de una lista de discusión

No existen formas establecidas para evaluar las listas de discusión, sin embargo, aquí incluiremos algunos aspectos que deben ser considerados como elementos de análisis sobre el uso adecuado de la lista por parte de los suscritos. El enfoque que por el momento se está utilizando es el estadístico. Así los responsables administradores realizan un conteo de aspectos considerados como los más relevantes para la lista que se trate y, a través de los participantes del foro, se realiza el análisis para determinar si los porcentajes arrojados son adecuados o si existen desviaciones o abusos.

Hay algunos aspectos que son un poco más difíciles de medir, que son los relativos a la calidad de la lista, estas cualidades están relacionadas con la información que aportan los suscriptores a la lista como son: resolución de dudas, orientación, estudio de nuevos temas, etc. Cuando se logran identificar estos elementos cualitativos que se vierten en los mensajes y se cuantifican, podemos establecer un perfil más claro de la calidad del grupo de discusión.

Otra forma de evaluación que se puede utilizar es por medio del envío de formatos a los suscriptores con preguntas específicas. Aquí se recomienda que no se hagan cuestionarios muy extensos. Basta lanzar un interrogatorio de cuatro o cinco preguntas que no requieran mucho tiempo de respuesta. Es decir, son mejores las que sólo demandan un sí, un no, o marcar con cruces. También se sugiere que se le pida a los suscritos que simplemente repliquen (usando el comando reply) el cuestionario contestado.

### 3.15 Guía de listas de discusión en español:

En el ciberespacio de la Internet hay todo género de listas de discusión, si usted está interesado en otras temáticas que no están relacionadas con la educación aquí le proporcionamos algunas direcciones donde localizarlas.



educación aquí le proporcionamos algunas direcciones donde localizarlas.

<http://www.geocities.com/SiliconValley/5766/page5.html>

<http://www.geocities.com/SiliconValley/5766/page8.html>

<http://www.rediris.es/list/buscon.es>

<http://www.liszt.com>

[http://www.lsoft.com/list/LIST\\_Q.html](http://www.lsoft.com/list/LIST_Q.html)

<http://www.tile.net/lists>

<http://www.ciudadrobot.com>

(Listado de listas de discusión)

### 3.16 Un lugar gratuito

Ahora la Internet nos ofrece también la posibilidad de que construyamos un sitio de discusión, aquí le damos una dirección donde puede solicitar la creación de un espacio para su grupo de discusión <http://www.onelist.com>

### 3.17 Método para buscar listas de discusión:

Mucha de la interacción en Internet se realiza a través de foros especializados, donde se puede establecer comunicación con cualquier persona que exista en el foro. La dificultad radica en encontrar los foros apropiados. Si no desea perder el tiempo revisando lista tras lista de los foros de discusión, aquí le proporcionamos dos direcciones donde hay un sistema de búsqueda.

<http://www.rediris.es/list/buscon.es/>

<http://www.forumone.com/>

Otra forma de búsqueda es:

1. Enviar un mensaje a: [liszter@bluemarble.net](mailto:liszter@bluemarble.net)

2. No escribir nada en el "subjeto"

3. En el cuerpo del mensaje escribir: search (y la palabra clave que se desea buscar).

Después de haber realizado la búsqueda tome en cuenta lo siguiente:

- Seleccione sólo las listas que considera pueden ser de su interés. No se inscriba a aquellas que sólo le llaman la atención.

- No se inscriba inmediatamente a muchas listas, debe comenzar sólo con las que considere más importantes, pues puede suceder que es tal el cúmulo de mensajes, que puede terminar sepultado por una "montaña" de correos.

- Algunos sistemas requerirán que confirme su intención de suscribirse y esta confirmación se debe hacer en las siguientes 48 horas. - Cuando haya enviado la solicitud de suscripción, revise su correo por lo menos una vez al día.

- Es muy importante que guarde las instrucciones que recibe (electrónicamente o en papel), pues las necesitará para cuando quiera cancelar su suscripción.

- Antes de participar espere un tiempo prudente para que se dé cuenta de cómo se tratan los

- No olvide que en la mayoría de las listas no se aceptan mensajes comerciales (spam).

### 3.18 Conclusiones

La herramienta más antigua de la Internet, es el correo electrónico y éste ha contribuido al surgimiento de una conciencia planetaria en sus usuarios, es por esto que ahora han pasado a formar parte de una comunidad globalizada, donde es posible comunicarse y vincularse con todas las personas que usan este medio. En el mundo se estima que existen alrededor de 180 mil listas de discusión, que si bien no son de educación, abordan todo género de temas para todo tipo de personas. Las listas dan la oportunidad de que los estudiantes se conviertan en una fuente más de conocimiento, al estimularse el intercambio de información alumno-alumno (comunicación horizontal) y no sólo entre alumno(s)-profesor (comunicación vertical).

Para la formación profesional resulta ser excelente, pues permite el debate entre pares de expertos. Es una forma más eficaz para mantenernos actualizados, ya que en las comunidades virtuales de expertos siempre hay nuevas aportaciones.

En el pasado para estar actualizado en una disciplina había que leer los artículos más recientes de lo publicado en revistas especializadas, ahora la lista de discusión y los boletines, nos dan la posibilidad de entregarnos los conocimientos más recientes, de manera más rápida y eficaz.

Los grupos de discusión responden en su formación sólo a una temática en común, desapareciendo como impedimento la distancia física entre los miembros; sin embargo, no debemos soslayar ciertos límites como: la frontera idiomática, la dificultad de leer y/o escribir en inglés. No hay que pensar que las listas de discusión son la panacea de la educación, estos foros deben combinarse con otros recursos educativos de Internet y de la metodología didáctica.

### Relación de Listas de Distribución de Boletines Electrónicos<sup>11</sup>

Tal como se mencionó en el apartado de las Listas de Distribución, aquí se incluye un listado de direcciones que pueden tener alguna relación con la educación.

#### AirQuercus

Revista semanal sobre Naturaleza y Medio Ambiente  
<http://www.quercus.es/Airquercus/AIRWeb/airweb.htm>

#### AL-ANDALUS MAIL

Boletín electrónico sobre Internet y temas afines.

Para la suscripción no es necesario escribir ningún texto, su mensaje será tratado automáticamente.

Para suscribirse envíe un mensaje a: [andalucia@apdo.com](mailto:andalucia@apdo.com)

En el subject: suscribir

EDICIÓN INTERNACIONAL (es el mismo boletín sin acentos ni eñes)

Para inscribirse envíe un mensaje a: [andalucia@apdo.com](mailto:andalucia@apdo.com)

Escribiendo en el subject: internacional

En la red: <http://www.aered.com/al-andalus-mail>



#### BOLETÍN INFORMATIVO DEL KIOSCO INTERNET

Amazing Sounds es una revista electrónica profesional gratuita para los lectores.

Para suscribirse enviar un mensaje a: [amazs-request@amazings.com](mailto:amazs-request@amazings.com)

En el cuerpo del mensaje escribir el texto: SUBSCRIBE AMAZS AS email

Donde "email" es la dirección electrónica donde se desea recibir el boletín.

Para más información y para números atrasados:

<http://www.amazings.com/amazs.html>

#### BOLETÍN KRYPTOPOLIS

Publicación dedicada temas de encriptamiento y seguridad en Internet. Se distribuye semanalmente.

Información, nuevas suscripciones y ejemplares atrasados:

<http://www.kriptopolis.com/boletin.html>

Cambios, bajas y comentarios: [boletin@kriptopolis.com](mailto:boletin@kriptopolis.com)

#### BOLETÍN LATINO LINK

Boletín Latino Link es una publicación gratuita por e-mail dedicada a la temática de los latinos en Estados Unidos. Para suscribirse enviar un mensaje a: [latino@latinolink.com](mailto:latino@latinolink.com)

En el texto del mensaje agregar: subscribe

#### CUADERNO DE BITÁCORA

Publicación que se distribuye tres veces al día, sobre poesía, arte, filosofía. Para la suscripción escribir a:

KRONOS Club de Amigos [kronos@line-pro.es](mailto:kronos@line-pro.es)

#### EDUCYT: Noticias de Educación, Universidad, Ciencia y Técnica

Para la suscripción enviar un correo a: [educyt@de.fcen.uba.ar](mailto:educyt@de.fcen.uba.ar) o a Carlos Borches: [cborches@de.fcen.uba.ar](mailto:cborches@de.fcen.uba.ar)

#### EDUPAGE

Es un boletín electrónico sobre tecnología de la información producido y distribuido por EDUCOM (consorcio de instituciones académicas americanas).

Para suscribirse enviar un mail a : [majordomo@secyt.gov.ar](mailto:majordomo@secyt.gov.ar)

En el cuerpo del mensaje agregar: suscribir edupage

Boletines anteriores: [www.redcyt.secyc.gov.ar/edupage.htm](http://www.redcyt.secyc.gov.ar/edupage.htm)

#### EN.RED.ANDO

Revista semanal de cibercultura que sólo se puede consultar en: <http://enredando.com>; o en

<http://www.tanda.org>

#### EVPP: ESCUELA VIRTUAL PARA PADRES

Para suscribirse a la revista debe enviar un correo a: [eduardo.cattaneo@newton.dep.anl.gov](mailto:eduardo.cattaneo@newton.dep.anl.gov)

Escribiendo en el cuerpo del mensaje: suscripción a EVPP

#### EXTRA-NET

Trata sobre el impacto de la información digital en las organizaciones. Se recibe semanalmente.

Para suscribirse, enviar un mensaje a: [listserv@listserv.rediris.es](mailto:listserv@listserv.rediris.es)

En el cuerpo del mensaje escribir: subscribe extra-net

### INTERLINK HEADLINE NEWS

Un envío diario con noticias de todos los ámbitos de Argentina y tres o cuatro envíos de artículos o comentarios adicionales por día.

Para suscribirse, enviar un mensaje a: [majordomo@frontweb.net](mailto:majordomo@frontweb.net)

En el cuerpo del mensaje escribir: `subscribe interlink`

Las noticias también se pueden leer vía "web" en:

<http://www.webcom.com/poetas/ilhn>

### LAS NOTICIAS EN LA RED

Revista de edición semanal sobre informática e Internet.

<http://www.lasnoticias.nu> Enviar correo a Víctor Domingo Prieto <[vdomingo@medialabs.es](mailto:vdomingo@medialabs.es)>

### LENGUAJE BINARIO

Explorando Internet y el mundo de la computación. Varios envíos diarios.

Para suscribirse, enviar un mensaje a: [Maiser@uaa.dped.uaa.mx](mailto:Maiser@uaa.dped.uaa.mx)

En el cuerpo del mensaje escribir: `subscribe binario`

Índice diario en <http://www.uaa.mx:8001/LISTAS/BINARIO>

### LETRALIA - Tierra de Letras

Publicación quincenal con material literario.

Para suscribirse, enviar un mensaje a: [listserv@listserv.rediris.es](mailto:listserv@listserv.rediris.es)

En el cuerpo del mensaje escribir: `subscribe letralia`

Otros sitios de Letralia <http://www.nexus.net.mx/ojala-l/letralia>

<http://www.ojala-l.org/letralia>; <http://letralia.home>.

### SECTOR PC ON LINE

Revista de novedades y actividades en la red.

<http://www.ciudadfutura.com/sectorpc>

### Listado de listas de discusión relacionadas con educación (continuación nº1)

Argentina:

GANAS: Lista de intercambio entre estudiantes de escuela secundaria.

Mensaje a: <[majordomo@intercol.satlink.net](mailto:majordomo@intercol.satlink.net)> Cuerpo: `subscribe ganas`

Brasil:

TECHINF-L: Informática

<[maiser@nwcpcd2.cpd.ufjf.br](mailto:maiser@nwcpcd2.cpd.ufjf.br)> en el texto: `subscribe techinf-l`

España:

EDUTECH-L: Educación y Tecnología

<[listserv@listserv.rediris.es](mailto:listserv@listserv.rediris.es)> en el texto: `subscribe edutech-l`

ETNO EDU: Investigación etnográfica en educación.

Suscripción en <[listserv@listserv.rediris.es](mailto:listserv@listserv.rediris.es)> en el texto: `subscribe etnoedu` agregando nombre y apellidos

el texto: subscribe mentores  
SPANGLISH: Usos del idioma  
<majordomo@eunet.es> en el texto: subscribe spanglish  
VIDEOCONF: Foro sobre la videoconferencia  
Suscripción en <listserv@listserv.rediris.es>  
En el texto: subscribe videoconf agregando nombre y apellidos.

Francia:  
PROYECTOS EDUCATIVOS: Proyectos educativos en español  
dirección del administrador: Juan Del Rey <delrey@ac-idf.jussieu.fr>  
Para suscripción: <http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/3526/>

México:  
L-DIE: Lista de Informática Educativa <majordomo@udlapvms> en el texto: subscribe  
l-die  
Del departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de las Américas: UDLA, de Puebla

#### Referencias bibliográficas

Campos, Joan. "La gestación de una nueva cultura, la globalización de las comunicaciones a través de Internet: Cibergrupos"  
En: <http://www.psinet.com.ar/septg/01.htm>  
Fernández Flores, Rafael y Vadillo Pineda, Adriana  
"Uso de las listas de correo como recurso docente", ponencia presentada en EDUNET 98, 11 páginas, en marzo de 1998, Perú.  
Fornós, Montserrat y Vilanova, Jordi  
"Seminarios a través de Internet: una nueva experiencia"  
En: <http://www.psinet.com.ar/septg/04.htm>  
Lameiro, Máximo (maxlameiro@overnet.com.ar) y Sánchez, Roberto (rosanche@mdp.edu.ar)  
"Los cibergrupos: su formación y mantenimiento" en: <http://www.psinet.com.ar/septg/05.htm>, marzo de 1998.  
Martínez, Mercè y González E., Ernesto  
"Comunicación, Grupo e Internet" En: <http://www.psinet.com.ar/septg/03.htm>  
Pérez Garcías, Adolfinia  
"Debate Telemático de Tecnología Educativa: Una experiencia de aprendizaje a través del correo electrónico" En: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec3.html>  
Rey Valzacchi, Jorge (1998)  
Internet y Educación: aprendiendo y enseñando en los espacios virtuales, Cap. 5: "Listas de Correo"; pp. 115-124 y Cap. 6: "Foros de discusión" pp. 125-138 y cap. 21: "Listas de Correo, Foros de Discusión y Chats educativos" pp. 333-348 Ediciones Horizonte, Buenos Aires  
<http://www.horizonteweb.com/libro/>  
Vilanova, Jordi  
"Internet y el trabajo en grupo: presente y futuro"  
En: <http://www.psinet.com.ar/septg/02.htm>

Lic. Guillermo Roquet García  
roquet@pompeya.cuaed.unam.mx  
roquet@servidor.unam.mx



## ALFABETIZACIÓN

NAVEGADOR, BROWSER : Es el programa que permite leer documentos multimedia (webs) . Son gratis casi todos y hay muchos, por ejemplo: Amaya, HotJava Browser, Kid Safe Explorer, Opera, Arachne WWW Browser, Redsoft Nitro, o los más conocidos Internet Explorer y Netscape Communicator.

Cada uno de ellos se expresa con la versión correspondiente mediante números después del nombre, por ejemplo: Opera 3.50, Opera 2.1,etc. Cada nueva versión mejora las prestaciones del anterior.



MODEM

MODEM: O MOdulador DEModulador, es el encargado de convertir los datos digitales con los que trabaja el ordenador, en señales eléctricas capaces de circular por la línea telefónica. Puede ser interno (va metido dentro del ordenador como una tarjeta) o externo. La capacidad del módem depende de su velocidad de transmitir datos, y se expresa en baudios o bits por segundo. Los más comerciales van a 56.000 baudios (56 Kbps) y cuestan unas 16.000 pts.

Con el Módem instalado, ya puedes utilizar tu ordenador para llamar por

por teléfono, mandar un fax, o conectarte con otro ordenador que también tenga módem. Todo ello si cuentas con los programas adecuados y debidamente instalados en tu ordenador. Pero para acceder a Internet todavía te falta un Proveedor de acceso, también llamado Servidor o Host.

### SERVIDOR:

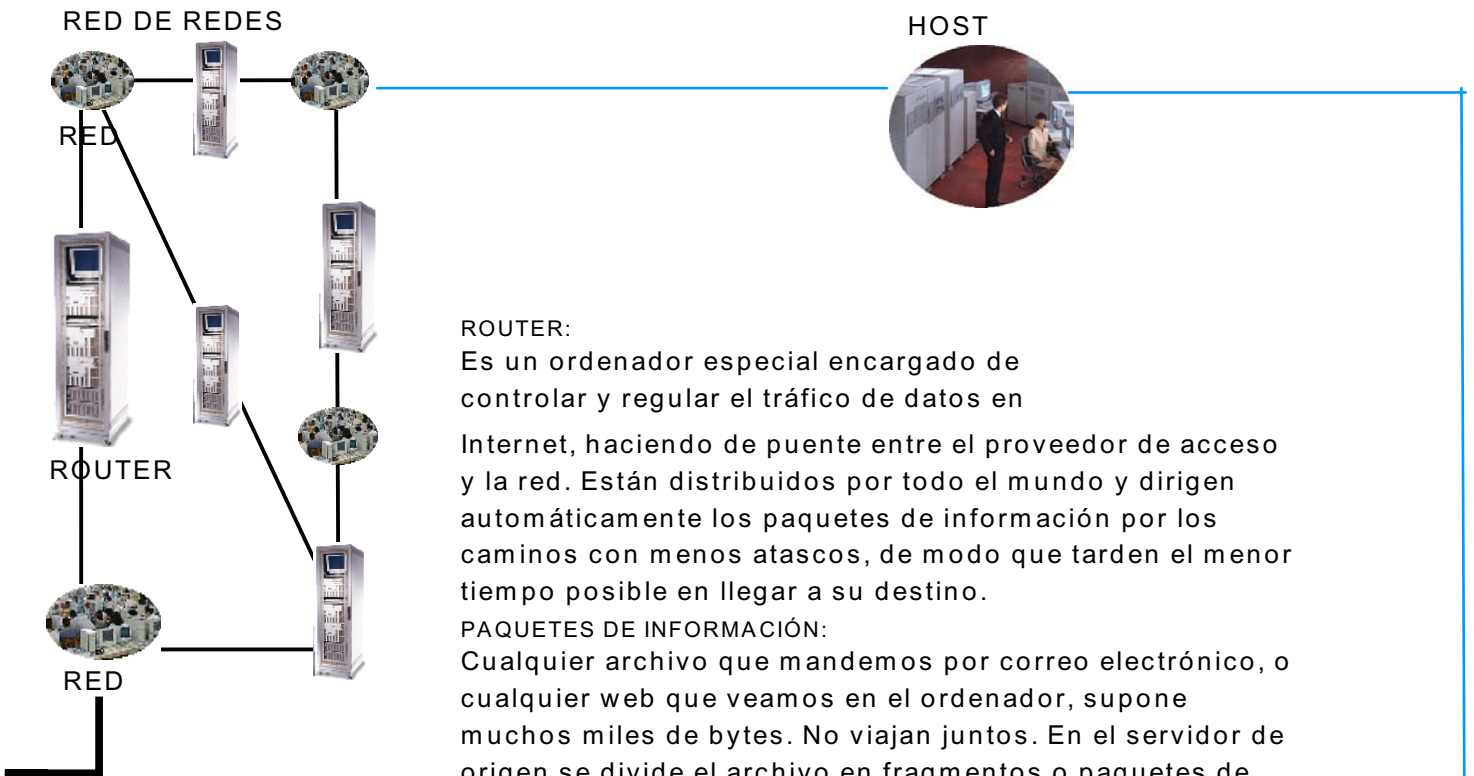
Aquí puedes elegir el que más te guste, el que tengas más cerca, el que te dé más velocidad, el más barato (los hay gratis), el que más megas gratis te regale para tu página o el que atienda con más atención tus dudas. Hay gustos para todo. Son empresas que disponen de máquinas "gordas" con baterías de módems, donde reciben las llamadas de sus abonados y las dirigen hacia los ROUTERS de la Red con otro grupo de módems especializados.

El precio medio de conexión es 15.000 pts al año, aunque a esto hay que sumarle el precio de teléfono, que aunque sea el de llamada local, no es de extrañar que se nos pasen horas sin darnos cuenta y después llegue una factura de telefónica no esperada.

En los ordenadores del servidor se alojará tu página web y allí llegará el correo que te manden. Para verlo debes tener un programa de correo electrónico en tu ordenador (Eudora, Pegasus, Outlook Express, SonicMail, Better Letter, Popit, etc..) y hay que configurarlo adecuadamente. El servidor ha de darte algunos datos.



SERVIDOR/HOST



**ROUTER:**

Es un ordenador especial encargado de controlar y regular el tráfico de datos en

Internet, haciendo de puente entre el proveedor de acceso y la red. Están distribuidos por todo el mundo y dirigen automáticamente los paquetes de información por los caminos con menos atascos, de modo que tarden el menor tiempo posible en llegar a su destino.

**PAQUETES DE INFORMACIÓN:**

Cualquier archivo que mandemos por correo electrónico, o cualquier web que veamos en el ordenador, supone muchos miles de bytes. No viajan juntos. En el servidor de origen se divide el archivo en fragmentos o paquetes de algo más de 1 ~~k~~ y manda al ROUTER (estudia el camino más rápido) que lo manda al servidor de destino y aquí se recomponen.

**LAS REDES:**

Teleline, Infovía Plus, Retenet, etc son redes y todas ellas funcionan de manera autónoma. Es la interconexión entre ellas y el uso de un protocolo común lo que construye la Red de redes que llamamos Internet.

**TCP/IP:**

-TCP o Transfer Control Protocol, se encarga de crear y administrar los paquetes de información que viajan por la red.

-IP, Internet Protocol, se encarga de gestionar las direcciones de las máquinas conectadas. La dirección IP es única para cada máquina y la identifica en la red. Las direcciones IP son números de 32 bits, agrupados en 4 números de 8 bits cada uno. Es decir, desde 0·0·0·0 hasta 255·255·255·255, esto son más de 3.750 millones de direcciones. Y aunque parece mentira, el número se ~~acorta~~ ya corto, por ello se está suplantando el actual IPv4 por el IPv6 que usa 128 bits en lugar de 32.

**DNS:Domain Name Server**

Sistema de nombres por dominios. La dirección real de internet que vimos arriba, se relaciona con una dirección por dominios, más comprensible para todos, como por ejemplo [www.micolegio.es](http://www.micolegio.es)

**DOMINIO**

Es el nombre asignado. En el ejemplo es "micolegio.es". Como hemos dicho, es único. Para ello hay que REGISTRARLO. Cuando contratamos la conexión

**OTRO PC**



conexión con un proveedor de acceso, éste tiene su propio dominio que registró en su momento. Si alquilamos allí espacio para poner nuestra página, creará un directorio para nosotros y estaremos usando SU dominio (no es necesario que registremos nada) y nuestra dirección se compondrá de su dominio, una barra "/" y nuestro directorio. Por ejemplo:  
http://www.server.com/micolegio. El dominio es server.com

Los nombres de dominio se organizan según un sistema jerárquico y cada uno de sus niveles **se**para con un punto. Así: dominio.subdominio.subdominio.tipo.

El último nivel identifica el tipo de empresa o institución, (.com) es comercial, (.edu) educativa, (.org) sin ánimo de lucro, (.int) internacional, (.net) es una red, (.mil) es militar, (.gov) es dependiente del gobierno, etc

Si termina con solo dos letras identifica el nombre del país: (.es) España,(.uk) Reino

Registrar un dominio es como registrar una marca, por ello la empresa que lo usa debe correr con sus gastos (se paga el registro una vez y después anualmente una cuota). Si decide cambiar de proveedor, puede llevarse el dominio a otro lado. También es frecuente usar un "PARKING", esto es, registrar el dominio y dejarlo en el limbo telemático, es decir, sin páginas web ni correo.

URL: Localizador Uniforme de Recursos.

Se compone del identificador del protocolo (http://, ftp://, news://, gopher://, dtet://) y la dirección DNS.

HTTP:

Es el lenguaje utilizado por los clientes y servidores web. HyperText Transmission Protocol. Una de las causas del éxito de World Wide Web es que el protocolo http es capaz de manejar diversos protocolos de Internet como puede ser FTP (File Transfer Protocol), WAIS o Gopher. De este modo, por ejemplo, podemos ver miles de webs con cientos de programas o archivos que podemos "bajar" (es decir, copiar) en nuestro ordenador. Lo hace mediante ftp.

HTML:

HyperText Markup Lenguaje. Es el lenguaje utilizado para crear las páginas web. Realmente no es un lenguaje de programación, es un lenguaje para crear documentos en formato electrónico. Un documento HTML (.htm ó .html), está escrito en ASCII y no incluye ningún formato.

Para crear un documento HTML tan sólo necesitamos un editor que almacene el texto escrito en formato ASCII, como puede ser un editor de MS-DOS o el bloc de notas de Windows. El HTML se compone de unas pocas ETIQUETAS que se escriben entre los símbolos <>. EL documento ha de empezar con <HTML> y terminar con </HTML>, y básicamente tiene dos partes HEAD (aquí va el título y especificaciones generales) y BODY (la



generales) y BODY (la página propiamente dicha).

Para crear un documento web de esta forma hay que conocer bien este lenguaje. Sin embargo en la actualidad cualquiera puede crear sus páginas web utilizando alguno de los editores que van apareciendo en el mercado. Casi tan sencillo como escribir con cualquier procesador de texto como Write, Work, Word, Wordperfect, etc.. El propio editor se encarga de poner las etiquetas adecuadas. Algunos de estos editores son:

Hotmetal, AOLpress, Compose, FrontPage, Hypertext Builder, Visual WebGrid, CoffeCup, Hutmil, AuraLine, pretty HTML, Adobe Page Mill, etc.

La mayoría de éstos editores permiten trabajar directamente con la apariencia que tendría (más o menos) en el navegador, se conocen como EDITORES WYSIWYG.

Si se desea hacer una web con mayor potencia interactiva, necesitamos algo más que HTML, por ello han surgido con enorme fuerza lenguajes de programación pensados para la red.

#### CGI

Common Gateway Interface, es un estandar de programación que actúa como interfaz entre un programa cliente (es el navegador), un servidor HTTP y una aplicación programada de forma tradicional. Gracias a CGI se proporciona interactividad al sistema web, tales como el tratamiento de formularios introducidos en el cliente, consulta y modificación de bases de datos remotas, animaciones con gráficos, etc...

#### JAVA

Es un lenguaje de programación orientada al objeto desarrollado por Sun Microsystems, su nombre fue Oak (1991), se basa en C++. Gracias a Java es posible incrustar una aplicación dentro de una página web. Son los llamados Applets. Sólo será necesario para activarlo que la versión de navegador sea lo suficientemente moderna, como IE3.0 o más. Por ejemplo el internauta podrá ver representada una gráfica funcional que él mismo introduce. Un Applet puede ser desde una simple imagen animada, hasta un completo programa interactivo.

#### JAVASCRIPT, VBSCRIPT.

JavaScript hereda de Java su sintaxis y estructura pero es limitado. El programa (el código) se integra totalmente en el documento html, a diferencia de Java donde el programa es invocado y reside en algún otro lugar. VBScript proviene de Visual Basic y es igual que JavaScript, pero de Microsoft. El código de estos programas se escribe en el documento HTML entre los tags <SCRIPT> y </SCRIPT>.

#### LINK, ENLACE O VÍNCULO.

Al entrar en una web, basta pinchar con el ratón en una imagen, botón o frase resaltada para conectar con otra página. Es decir esa imagen, icono, frase o botón, lo a una página específica. Este es el concepto clave que da sentido al término "hipertexto" frente al habitual "texto lineal"



## LOS ORIGENES DE LA RED

1ª Etapa (1968-1982).

En 1968 (¿puedes imaginar aquellos ordenadores?), se logró conectar una red de ¡3 ordenadores!. El proyecto fue encargado por el Departamento de Defensa Norteamericano a una agencia de investigación y desarrollo llamada ARPA, y esta primera red se llamó ARPANET.

En 1971, ARPANET tenía ya 23 nodos y la red ya no era exclusivamente militar, había llegado a las universidades de Ucla, Harvard, Stanford y Utha.

En 1974 se crea el protocolo TCP/IP. Este protocolo permite que los paquetes de información como mensajes de correo electrónico, transferencia de páginas, etc, encuentre su destino. Si una vía de acceso no está libre, llega por otro camino.

En 1981, dos nuevas redes aparecen para dar servicio a la comunidad científica, son BINET y CSNET. En Francia se crea la red de videotexto MINITEL.

En 1982, ARPANET asume el protocolo TCP/IP y se crea la red EUNET (European Unix Network).

2ª Etapa (1983-1993).

Aparece la primera red destinada a dar servicio a universidades y centros de investigación europeos, la European Academic and Research Network, EARN.

En 1984 aparece el conocido servidor de dominios, el DNS (Domain Name Server). Este servidor lo que hace es traducir la dirección que nosotros enviamos con formato texto en una dirección IP.

En 1984 ya se gestiona la interconexión de redes IP europeas a través del RIPE (Resource IP European). Al año siguiente, en 1990 desaparece la primitiva red ARPANET.

Así pues, nos hemos situado a comienzos de nuestra década, con una red, ya de uso consolidado en Europa, si bien con una aplicación limitada a Universidades y pocos organismos oficiales, muchos problemas de compatibilización entre sistemas operativos, y un uso fundamentalmente basado en el correo electrónico y transferencia de archivos.

En 1991 aparecen los servidores de WAIS y GOPHER.

WAIS es un conjunto de herramientas que indexan información que puede estar en formato gráfico, texto o sonoro, Wide Area Information Server.

En GOPHER, la información está distribida en menús, de modo que se facilita el acceso a la información que tanto puede llegar a costar utilizando FTP. (Es el protocolo de transferencia de archivos y requiere conocer la ubicación del archivo).



facilita el acceso a la información que tanto puede llegar a costar utilizando FTP. (Es el protocolo de transferencia de archivos y requiere conocer la ubicación del archivo).

En 1992 un científico británico del CERN de Suiza crea un sistema de presentación de información multimedia, se llama Time Barnes-Lee. Esta fue la primera "chispa" de las páginas interactivas que llamamos webs y se considera a Barnes-Lee su creador.

3ª Etapa.

En 1993 aparece el primer lector o navegador de páginas WORD WIDE WEB, o simplemente webs, desarrollado por el Centro Nacional de Supercomputación, el NCSA.

Las empresas y los medios de comunicación empiezan a interesarse por Internet. En 1994 se realizan las primeras transacciones comerciales a través de la red.

La expansión de Internet se debe al lenguaje utilizado para crear estos documentos multimedia, el HTML (Hypertext Markup Lenguaje), derivado de su antecesor SGML (Standard Generic Markup Lenguaje). El SGML se pensó para poder utilizar documentos en distintas plataformas, es decir, independizar el documento del sistema operativo con el cual se creó.

De los últimos 4 años no hay mucho que decir, que no esteis viviendo. Los lenguajes de programación con más futuro son los que se compatibilizan con la red de redes, JAVA, JAVASCRIPT, VBSCRIPT, ACTIVEX, VRML, etc, y las empresas gigantes de informática han tenido que reconstruir sus sistemas operativos para integrarlos completamente en la red. (Es el caso de Windows98 y LINUX).

En el mundo hay 148 millones de usuarios de la red Internet. El 30% de Estados Unidos y el 27% de Suecia. Según la AIMC (Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación) 1'64 millones de españoles usan Internet habitualmente y hasta 2'24 millones tienen acceso en casa o en el trabajo -con fecha de Septiembre del 98-. En Febrero habremos pasado los 3 millones.

¿El futuro?. Está en nuestras manos.

¿El ciberespacio es de todos?, quizá sea una pregunta interesante para que nos respondamos los educadores, pues está en nuestra responsabilidad aportar a los nuevos ciudadanos las herramientas imprescindibles para comprender, adaptarse y transformar este complejo mundo nuestro. Y es evidente (en mi opinión), que un "conectado", más posibilidades de conocer, saber, visitar, participar, que otro que no lo esté.

## ANIMACIÓN A LA LECTURA Y LA ESCRITURA USANDO EL ORDENADOR

### ¿SABES LO QUÉ DICES?

Mientras escribo este artículo, usando el ordenador, oigo música desde mi equipo de CD, antes he programado el vídeo para la película de esta madrugada, y me mantengo despierto, ahora en Sevilla hace bastante calor, gracias al aire acondicionado.

Sin duda algunos avances tecnológicos se han ido incorporando con mayor facilidad, pensamos que nos hacen la vida más fácil y agradable y no es raro ver a cualquier crío usando el mando a distancia, programando su vídeo, escuchando música de Cd's, sintonizando la radio o jugando con una vídeoconsola.

De esta forma considero imprescindible ir incorporando en la enseñanza el uso del ordenador y, por ende, en la enseñanza de la lengua, tanto como recurso para aprender la lectoescritura, como para el perfeccionamiento de ésta. Todo ello sin que se aparte la enseñanza y práctica manuscrita, complementándose.

“La enseñanza de las técnicas de escritura está a punto de sufrir el cambio más drástico desde que nuestros antepasados empezaron a utilizar el alfabeto y el papel y los instrumentos de escritura” (1)

Desde el punto de vista que me planteo creo que es necesario complementar los distintos sistemas, conociendo los recursos disponibles y aplicando el que consideremos más adecuado para nuestros fines, así: “no hay ni buenos ni malos medios, sino un uso adecuado de los mismos”. ¿Qué supone esto? Sin lugar a dudas, qué, antes de usar cualquier herramienta, hemos de conocerla con profundidad, en este caso el ordenador y los programas, así como las características psico-evolutivas de los alumnos/as con los que trabajaremos e, igualmente, disponer de los medios necesarios, son los requisitos básicos.

Creo que han de complementarse los recursos. En la actualidad oímos hablar, principalmente en zonas rurales, de desarrollo sostenido, que no es más que el intento de armonizar progreso tecnológico y conservación del patrimonio natural y monumental. Así debemos canalizar el uso de los recursos, tecnológicos o no, de tal forma que trabajemos de forma integral sobre el discente.



Reflexionad con la viñeta de Mingote publicada en ABC, el jueves 19-1-97, donde una niña, en el teclado del ordenador, con una muñeca de trapo en brazos, escribe: “Queridos Reyes Magos: aprovecho el ordenador que me habéis traído este año para daros las gracias por la preciosa muñeca que no mueve nada, ni habla, ni parece viva y así yo podré jugar para que lo parezca”. Lo dice todo: “Tecnología y tradición

pueden, deben convivir”.

Sin duda el arte se encamina a nuevas formas de expresión y, en ellas, la informática supone uno de los principales soportes dentro de las Artes Audiovisuales: vean el performance de la Fura dels Baus, "Fausto 3.0", toda una puesta en escena multimedia, conozcan las creaciones por ordenador en el campo de la imagen, los efectos en la publicidad, el cine, etc. No se trata de ceder, esto no es una batalla de medios, se trata de aprovechar las ventajas de que disponemos con cada uno de ellos, así se ha revelado como una herramienta importantísima en educación especial, sin dejar de lado el uso profesional que estamos haciendo los docentes de la misma tecnología con procesadores de textos más o menos profesionales.

#### LOS HACEDORES DE HISTORIAS

Desde este punto de partida vamos a trabajar en el segundo y tercer ciclo de Primaria, en los que los conocimientos de lecto-escritura se están consolidando y perfeccionando, periodo en el que es fundamental lograr una lectura comprensiva y sembrar el hábito lector.

La cuestión será, ¿qué hacer con ellos?, realmente se trata de complementar el trabajo de aula habitual con el uso del recurso, así podemos incorporar el ordenador al aula, ¿qué pasos debemos seguir?.

1º - Mi principio no es enseñar informática, sino enseñar a usar herramientas informáticas, enseñar a hacer cosas con el ordenador. De esta forma no aprendemos a usar un procesador de textos, “escribimos un cuento, hacemos un cartel, un periódico, etc.”. Ya iremos solucionando los problemas. A partir de ahí vendrá la investigación, se fomenta la curiosidad, y vienen las preguntas, ¿cómo puedo hacer esto?.

2º - Tendremos que enseñar los pasos más elementales y normas en un aula diferente como es la de Informática.

3º - Antes ha de haber un trabajo previo, nada de caritas delante del monitor sin saber qué hacer, deben llegar con una idea, un borrador, un boceto. Trabajamos la organización indispensable para desarrollar unas técnicas de estudio y trabajo. El hecho de trasladar el texto de un soporte a otro ayuda a mentalizar a los niños de la necesidad de esos pasos previos en cualquier trabajo, a ser organizados, meticulosos, perfeccionistas, (estamos enseñando los pasos de un proyecto).

4º - Trabajamos en Equipo: saber dialogar, sumar sus ideas, dividir el trabajo, satisfacción del trabajo conjunto, lo que favorece las relaciones interpersonales y el clima de clase.

5º - Las primeras clases, hasta que dominan los programas, es conveniente dar el mayor número de ideas, sugerencias, ejemplos, dando oportunidad para explorar el programa sin ningún fin, ensayo y error.

Todos estos mandamientos se resumen en uno: Libertad, libertad para crear, para pensar, para opinar, para cambiar, para poner, para quitar, para proponer, para trabajar. Ellos son los protagonistas de su aprendizaje.

SÍ, PERO ¿QUÉ PROGRAMAS?

Una mañana mi Jefe de Estudios entonces, Luis Rodero, mientras planificábamos la programación del Taller de Informática, me enseñó cuatro disques MICROSOFT KIDS, Creative Writer, me comentó sus bondades y me animó a ver la posibilidad de aplicarlo a nuestro trabajo. ¿Conocen el programa?.

¿Conocen el programa?

Han pasado tres años y durante ese periodo he trabajado con este programa, tanto con niños como con adultos. Si la mejor forma de aprender es jugando éste programa cumple por completo la regla. Es motivador, ameno, fácil e intuitivo, con gran cantidad de posibilidades en el mundo de la escritura, realizar trabajos, cuentos, historias, periódicos, tarjetas, pósters, carteles, anuncios, etc. todo ello disponiendo de gran número de herramientas: pegatinas, colores, tipos de letra, sinónimos, diccionario, corrector ortográfico, sonidos, imágenes... las mismas que pudiéramos necesitar en un procesador de textos profesional.

Por si fuera poco no necesita un gran ordenador, a la versión 1.0 le basta un 386 con Windows 3.1; 2 Mb de RAM y 8 Mb. de Disco Duro libre y, sin ser imprescindible, tarjeta de sonido. Existen dos versiones, pero la versión 2.0 necesita más equipo y no es, ni mucho menos, mejor que la anterior. Recientemente ha aparecido en una colección de fascículos una versión en CD-ROM, como oferta de regalo, "Amigo PC" nº 2 de Orbis Fabri a 600 ptas., ¿Qué dinero es ese por un programa tan bueno?. En el mercado está a una 9.000 ptas. Pese a ello nuestro trabajo se puede desarrollar sobre cualquier otro procesador de textos.

¿He dicho intuitivo?. Parece que al crecer vamos perdiendo, como demostró "El Principito", nuestro sentido de la intuición. El programa explota, mediante un cuidado diseño de los botones y barras de herramientas, el sentido intuitivo, con gran sencillez se puede explorar y trabajar, en unas pocas horas los niños/as se han hecho con el control del programa. Cualquiera, adulto o niño, podrá utilizar el programa con gran rendimiento, sin necesidad de conocimientos previos de informática o de procesadores de texto.



programa con gran rendimiento, sin necesidad de conocimientos previos de informática o de procesadores de texto.

Desde el principio nos acompañarán unos personajes, un niño, una niña y un simpático ser llamado Mczee, que estará ayudándonos todo el tiempo, de hecho se trata de todo un asistente de creación que, mediante cuadros de diálogo, nos va guiando en nuestro trabajo, nos basta con ir contestando a sus preguntas e iremos introduciendo nuestros datos, eligiendo el tipo de proyecto, diseñándolo, creándolo, guardándolo, imprimiendo, organizándolos, etc.

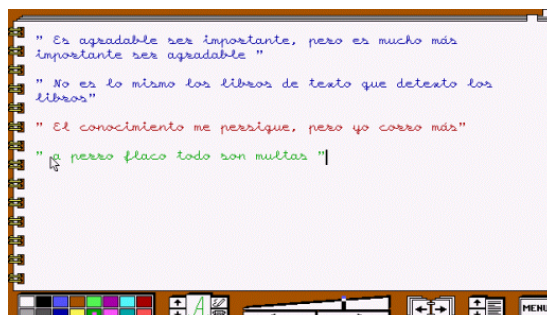
No trataré de desmenuzar el programa, pues me interesa más explicar cómo trabajar con un procesador de texto en el colegio que el programa en sí, pero sí os diré que, entre otras herramientas, destaca una Máquina Inspiradora de Ideas, la cual, combinando, frases, imágenes y sonidos, da infinitos resultados o sugerencias para inventar historias.

También quiero comentar la existencia de otros programas en el mercado que pueden favorecer el trabajo de animación a la lectura y la escritura, así vemos un Cuenta Cuentos, Escribo del Grupo EATCO, interesante programa al ser de fácil uso y algunos recursos de escritura, todos ellos de uso educativo incluidos en el CD-ROM del PNTIC, o Clic en <http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/> (del que existen aplicaciones de cuentos) o aplicaciones comerciales como las de EDILEE, o Advlearn, <http://www.advlearn.com/>, que tiene gran cantidad de obras para trabajar con el ordenador, en inglés y español, sin entrar en los cuentos interactivos de Internet, como <http://www.arakis.es/~dbi/> Los cuentos virtuales de Pep Bussoms o los cuentos de Ika en <http://www.ika.com/cuentos/>.

También Fine Artist, de la misma serie de Microsoft Kids, pero más orientado al dibujo. Todos los dibujos y animaciones son posibles con gran sencillez, cómic, páginas, dibujos a escoger, movimientos, sonidos, etc.

Otro estilo, menos textual, pero interesantes son los programas de **Revolución Gráfica**, El Mickey, etc. Directamente desde un menú se puede acceder a realizar una serie de presentaciones gráficas: tarjetas, felicitaciones, almanaques, pósters, postales, tarjetas de presentación, con diferentes tipos de letras, efectos y tamaños, siempre con los personajes de las películas de Disney. menú se puede acceder a realizar una serie de presentaciones gráficas: tarjetas, felicitaciones, almanaques, pósters, postales, tarjetas de presentación, con diferentes tipos de letras, efectos y tamaños, siempre con los personajes de las películas de Disney.

Teatro Mágico. Programa de Anaya con el que se pueden crear animaciones, escenarios, historias,



podemos iniciarnos en el mundo de la creación multimedia.

Una de las actividades que también se pueden realizar es la del correo electrónico, E-mail, con el que se recupera el género epistolar, que nunca debía haberse perdido. Lo que nos brinda nuevas posibilidades de comunicación. Team aparte irían el chat o IRC. Otro día hablaremos de este tema.

YA, PERO ¿CÓMO LO ORGANIZO?

Cuando nos planteamos incluir este recurso dentro de nuestra programación se nos plantea un problema muy lógico, la llamada indefinición de los ordenadores, sirven para todo igual que no sirven para nada. ¿En qué área los empleo?, ¿Cuándo?... algo que no tiene fácil respuesta, entre otras cosas porque su uso obliga, si se quiere sacar partido a la misma, a cierta constancia, a realizar una programación en la que su uso aparezca definido de forma periódicamente calculada.

No olvidemos que con los procesadores de textos trabajamos de forma instrumental, “el programa no enseña nada, facilita el aprendizaje” (2), seremos nosotros quienes dotemos de contenido el proyecto, llenándolo de significado, lo que nos da mayor capacidad para la acción y la organización(3)

La forma en la que yo recomiendo su uso es, (debido a que, generalmente, si existe Aula de Informática, ésta suele tener pocos equipos y a que normalmente las clases son numerosas), mediante agrupamientos flexibles. Dependiendo de las variables antes expuestas.

De tal forma que todo está programado, cada actuación, los días en los que van a ir al aula, el trabajo que va a realizar en la misma y la finalidad del mismo.

Así mismo responsabilizar a aquellos compañeros/as que mejor se desenvuelvan en el trabajo de grupo e implicarles en las actividades todo lo que sea posible.

Y AHORA, ¿QUÉ HACEN?

Aplicar el trabajo del aula al de la de informática es muy simple, basta con querer hacerlo. La cantidad de actividades orientadas a la creación literaria es ingente, piensen que, pese a que yo estoy usando un procesador de textos infantil, pensado y orientado para niños, con un editor sencillo de textos también nos puede servir perfectamente. No debe haber problemas para llevar a cabo cualquiera de las actividades que Gianni Rodari nos propone en su “Gramática de la Fantasía” subtítulo como “Introducción al arte de contar historias”; o tomar “El deseo de leer” de Víctor Moreno; “Qué tal si escribimos juntos” de Francisco Javier Frías y Felisa Romanillos. Con este material tenemos recursos de sobra. Ampliamos a todo su potencial didáctico el estimulante y atractivo trabajo con el ordenador.

¿Olvidamos la escritura manuscrita?. La pregunta se responde sola. No sólo no es posible, por la cantidad y variedad de trabajo, sino que no es recomendable, ambas habilidades han de trabajarse conjuntamente.

Enumerando brevemente, como ejemplo: creamos el periódico, con todo tipo de secciones, (combinando lo manuscrito y lo impreso por PC), hacemos un diario, colección de chistes, letras de canciones, en español, francés, inglés, etc., creamos un cuento, ilustra tu cuento; el mismo cuento, pero desde distintos puntos de vista, puedes estar frente a una nave espacial, pero también ser el extraterrestre, crea un club de escritores/as, el texto colectivo, poemas, con rima o sin ella, (el haiku, 3 versos, 1º con 5 sílabas, 2º/7 y el 3º/5.), una historietita, prepara el discurso de delegada/o, anuncio para la campaña de recogida de juguetes para niños que lo necesitan, hacemos entrega de diplomas a los ganadores del concurso de dibujo, nuestro libro de recetas, con nuevos postres, dulces, etc. preferidos, escribiendo una carta, pasamos un trabajo, adornamos la clase con frases en carteles que den ánimo, ponemos las reglas de ortografía por la clase.

también ser el extraterrestre, crea un club de escritores/as, el texto colectivo, poemas, con rima o sin ella, (el haiku, 3 versos, 1º con 5 sílabas, 2º/7 y el 3º/5.), una historieta, prepara el discurso de delegada/o, anuncio para la campaña de recogida de juguetes para niños que lo necesitan, hacemos entrega de diplomas a los ganadores del concurso de dibujo, nuestro libro de recetas, con nuestros postres, dulces, etc. preferidos, escribiendo una carta, pasamos un trabajo, adornamos la clase con frases en carteles que den ánimo, ponemos las reglas de ortografía por la clase.

¿YA ESTÁ?

No, ni mucho menos hemos terminado, estamos hablando de usar el ordenador para algo muy concreto como es la animación a la lectura y a la escritura, el trabajo, como el de otros programas de animación o de entrenamiento lector, ha de ir en paralelo con otras actividades, dentro y fuera del centro. Dentro del centro: trabajo en la biblioteca escolar, con la biblioteca de aula, con diccionarios, libros de consulta, búsquedas de información, proyectos de investigación, entrevistas, encuestas, trabajo en el aula... fuera del centro: la asistencia a espectáculos como teatro, títeres, guiñol, cine, cuenta cuentos, visitas a librerías, editoriales, periódicos, exposiciones, charlas, conferencias, mesas redondas, etc. de forma presencial en algunos casos y activa en otros, ambas han de formar parte del proyecto. Todo ello en función de la edad en la que estemos trabajando.

EL PERIÓDICO

La realización de esta actividad se dividirá en tres etapas:

1º- Información sobre un periódico.

Concepto y características

Partes o Secciones

El artículo

2º- Visita a EL CORREO DE ANDALUCÍA. Fecha prevista: Lunes 20 de Mayo, responsable en el periódico: Carlos Méndez, dibujante gráfico.

Hora 10:00 de la mañana en el periódico.

3º- Elaboración de la propia revista.

Trabajo con fichas en las que figurará:

Nombre ( de los autores )

a) Sección

b) Tema y trabajo a desarrollar

d) Ideas o sugerencias

Para la realización del trabajo se partirá del estudio de diferentes revistas de prensa de las que se irán extrayendo las diferentes secciones que irán conservando los alumnos/as, para que cuando trabajen con las fichas reconozcan sus secciones y tengan una serie de modelos como referencia básica.

En las fichas figurarán el lugar de búsqueda de las fuentes que, dentro de lo posible, se tratará estén a su alcance por medio de los programas de informática de los que dispone el centro.

Veamos algunas de las fichas tipo a modo de ejemplo:

Nombre:

Sección: Ocio y Tiempo Libre

Trabajo a realizar: Crearás una serie de pasatiempos basados en los que tú conozcas de otras revistas o que puedas inventar.

Sugerencias:

- Puedes usar los acertijos del programa Enigmas del ordenador de la biblioteca o del Aula de Informática.
- Con el programa Creative Writer puedes crear el juego de las diferencias entre dos imágenes.
- Crea una sopa de letras temática.( ríos de España, capitales de comunidades, mamíferos, etc.)

Nombre :

Sección: Efemérides.

Trabajo a realizar: Se cumplen (...) años del nacimiento de Zurbarán, es un buen momento para recordar quien fue.

Sugerencias:

- Toda la información que necesites la podrás encontrar en cualquier enciclopedia general.

Nombre:

Sección: Gastronomía.

Trabajo a realizar: Elabora un menú completo, compuesto por primer plato, segundo y postre.

Sugerencias:

- Dispones de las sugerencias de Carlos Arguiñano a tu servicio en tu Aula de Informática.

Nombre:

Sección: Música, La Guitarra:

Trabajo a realizar: Darás una idea general de la guitarra, especialmente la española, de su origen y de sus tipos.

Sugerencias:

- Existe un programa de instrumentos en la biblioteca en el que encontrarás toda la información necesaria sobre cualquiera de ellos.
- Dispones de otras obras de consulta de carácter general como la Enciclopedia Encarta, Diccionarios, Enciclopedias Generales en papel...

Nombre:

Sección: Entrevistas

Trabajo a realizar: Elige a un miembro de la comunidad escolar que os parezca interesante, puede desempeñar cualquier trabajo o estudio.

Sugerencias:

- Haz una descripción del trabajo y personalidad de la persona entrevistada antes de poner las preguntas y respuestas.

Nombre:

Sección: Deportes

Trabajo a realizar: El fútbol, baloncesto, tenis, atletismo, estos deportes hay noticias recientes, ponednos al día.

Sugerencias:

- Consultad la prensa deportiva, dad vuestras opiniones personales sobre los resultados.



## FINALMENTE ¿HA SERVIDO DE ALGO?

Sin dar una lista de las virtudes del medio me voy a limitar a mencionar algunas que normalmente no aparecen y con las que pretendo romper algunos mitos:

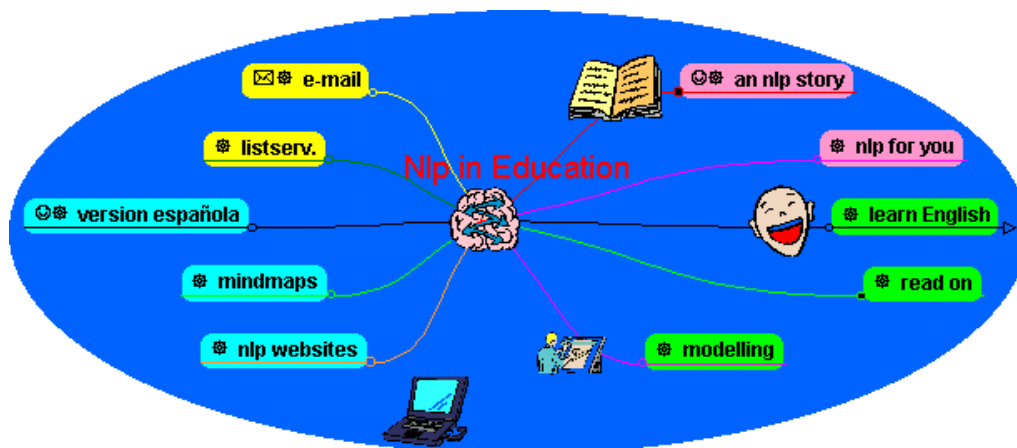
- Trabajar con el ordenador desarrolla la creatividad los alumnos, sus ideas, sus proyectos, todo lo que imaginan puede ser escrito o descrito con un ordenador.
  - Aumenta, gracias al resultado material, la autoestima(3). Principalmente en casos de escritura ilegible, poco cuidadoso con el material, despistados, etc.
  - Los alumnos se muestran más centrados, cuidadosos, perfeccionistas detallistas. Someten su trabajo a minuosas depuraciones.
  - Observan con más atención la ortografía, la repasan, consultan, corrigen, buscan sinónimos, mentalizándose más aún de la necesidad de un uso correcto de ésta.
  - Aprenden los distintos pasos previos a la realización y consumación de un proyecto, técnica básica para la correcta adquisición de los hábitos de estudio y trabajo.
  - Aumenta su seguridad y con ella su independencia, se sienten bien y autosuficientes.
  - Desarrollan el carácter investigador para realizar su trabajo, buscan, indagan, preguntan, consultan otras obras textuales.
  - Los alumnos se convierten en escritores y críticos, trabajando la autocorrección y la corrección en equipo.
- En definitiva: todo ello le estimula y aumenta su interés por la lectura y la escritura.

Si mi compañero Pascual Colón dice: “De grandes lectores nacen grandes escritores “ nosotros hemos invertido los términos y hemos conseguido nuevos lectores desde la labor escrita.

Daniel López Arroyo. E-mail: [dlopez11@mimosa.pntic.mec.es](mailto:dlopez11@mimosa.pntic.mec.es)

# La Pnl en Educación Mayte Galán y Tom Maguire

En este artículo ofrecemos actividades prácticas sobre una ocupación siempre emocionante: aprender. Las actividades se basan en las herramientas proporcionadas por los modelos comunicativos de la Programación Neuro-lingüística (Pnl). Aquí aplicaremos estos modelos a la comunicación en el aula. El objetivo de las diferentes actividades propuestas es la enseñanza de inglés/francés como idioma extranjero, pero creo que son transferibles a muchas otras asignaturas. Te ayudarán a presentar las tareas de manera que estimulen a los estudiantes a reconsiderar sus estrategias de aprendizaje y a involucrarse de esta modo en su propio aprendizaje. Esto significa que motivarás a tus alumnos enseñándoles cómo aprender además de qué aprender.



## Educación

Este tipo de tareas motiva al estudiante porque les ayuda a utilizar los recursos internos que ya poseen y dirigen su atención sobre su propia experiencia e imaginación. De esta manera desarrollan poco a poco estrategias personales que les permiten hacer un uso más eficaz

de su memoria, poder de deducción e imaginación. En pocas palabras aprenden a aprender. ¿No es esto un objetivo fundamental de la educación?

La educación también es "educare": traer fuera lo que uno lleva dentro. Lejos de ser una imposición sobre el alumno/a estas actividades le hablan de su propia

propia experiencia y le ayudan a expresarla. Permitirán al profesor enseñar a sus alumnos cómo usar su propia riqueza interior para aprender más y mejor sobre sí mismos.

#### 1. Visualización en la Lectura.: cómo conseguirlo.

Investigaciones como la de Brian Tomlinson en Japón han descubierto que los lectores que crean imágenes en su cabeza a partir del texto se acuerdan mejor del contenido. Tomlinson también encontró que era fácil mejorar la comprensión de un texto en otros lectores simplemente recomendándoles que hicieran imágenes mentales mientras leían. La próxima vez que leas un texto con tus alumnos experimenta lo siguiente:

-Antes de dar el texto escribe en el encerado el título y pide a los alumnos que adivinen de qué va el texto. Anota las sugerencias.

-Todo el mundo lee el texto para comprobar qué sugerencia está más cerca de la lectura.

(Recuerda a los alumnos que deben imaginar las escenas descritas en el texto mientras leen. Di que harás preguntas sobre su lectura cuando acaben.)

-Después de la lectura verifica la certeza de las sugerencias sobre el contenido del texto, haz algunas preguntas sobre la información contenida en él y comprueba cómo han imaginado el texto preguntando información cuya respuesta no figura directamente en él. Por ejemplo, puedes retar a los alumnos a describir el lugar de los acontecimientos, el aspecto de los personajes principales, cómo van vestidos, los sonidos que atribuyen a la historia, y sus sentimientos sobre el desenlace. Acuérdate de felicitar a los alumnos y alumnas sobre su capacidad para visualizar.

**WELCOME!**

You are about to start an exciting adventure through time. You have to choose among three options - past, present or future- in order to save the world from some terrible danger. The world is in your hands so...

good luck!

2. Un Juego de rol.

Prueba esta actividad que es especialmente apta para estudiantes cinestéticos que necesitan moverse para aprender. Nosotros la llamamos "¡ Acción !".

-Cómo presentación haz un 'brainstorming' de predicciones sobre el contenido del juego a partir del título: "¡Acción!".

-Recuerda a tus oyentes que hagan una imagen mental de la escena mientras tú la lees en voz alta.

-Lea las instrucciones de un director de película a dos estrellas en una escena romántica. Por ejemplo, la heroína está sentada en el salón cuando entra el héroe. Se aproxima a ella, se sienta, susurra palabras dulces en su oído, se miran a los ojos le coge la mano y le da un beso, se levanta y sale.

-Comprueba las predicciones

-Pide dos voluntarios y repite las instrucciones esta vez corrigiendo todo lo que los actores hacen incorrectamente, por ejemplo el héroe que entra con demasiada prisa, la heroína que mira hacia abajo en lugar de hacia arriba.

-Los estudiantes preparan la escena en grupos de tres, un director y dos actores y la escenifican.

Para llevar esto a cabo bien tienen que visualizar la escena. Subraya momentos en que el director/actores visualizan bien.

*Inter-Activities for learning English*

<a href="#">Dictionary</a>	
<a href="#">Test your level</a> (Grammar)	<a href="#">Crossword</a> (Vocabulary)
<a href="#">Her letters</a> (Reading)	<a href="#">Party</a> (Writing)
<a href="#">Music lyrics</a> (Reading)	<a href="#">Music</a> (Writing)
<a href="#">Interactive stories</a> (Reading)	<a href="#">Hangman</a> (Vocabulary)
<a href="#">Books online</a> (Reading)	<a href="#">Idioms</a> (Vocabulary)
<a href="#">Internet public library</a> (Reading)	<a href="#">Senses</a> (Vocabulary)
<a href="#">World newspapers</a> (Reading)	<a href="#">Peter Piper</a> (Listen & Pronounce)
<a href="#">F.B.I. cases</a> (Reading)	<a href="#">Seashells</a> (Listen & Pronounce)

### Una Descripción Escrita

Piensa en aquella vez que tenías una gran idea pero, aunque estaba en la punta de la lengua, no podrías traducirla a palabras...

¿Ya la tienes? ¿Qué estabas haciendo? Probablemente estabas esforzándote para explicar algo o ponerlo sobre papel, es decir estabas hablando o escribiendo.

Adivinar esto no fue difícil porque una de las características primordiales de escribir o hablar es exactamente eso: poner en palabras imágenes, sonidos y sentimientos interiores.

Después de un día especial para los alumnos, Carnaval, Navidad... ayúdales a revivirlo en su mente a través de una visualización guiada. Este ejemplo es sobre las vacaciones de Carnaval.

-Diles a tus alumnos y alumnas que vas a ayudarles a revivir sus experiencias de Carnaval por escrito.

-Leerás un texto para guiarles.

-Ahora lee lo siguiente con una voz suave.

"Adoptad una postura confortable. Podéis cerrar los ojos mientras escucháis si queréis."

"Ayer fue Carnaval ... todo el mundo vino al instituto disfrazado ... tu estas buscando algo para vestirse ... te acuerdas de otros momentos cuando te pusiste un disfraz ... piensas en el disfraz para Carnaval ... hablas con tus amigos ... ¿tienen alguna idea?... te acuerdas de un personaje que viste y que te gustó ... ya has decidido como disfrazarte ... describe la ropa que pusiste ... ¿llevaste una gorra? ... ¿necesitas algo para los pies, para las manos? ... llevarás una mascara? ... ¿tienes que pintarte la cara? ... ¿de qué colores? ... estás con tus amigos ahora ... ¿cómo te sientes? ... ¿De qué habláis? ... Se acabó el Carnaval y lo has pasado en grande ... estas relajado/a y preparado/a para escribir sobre tus experiencias ... vuelve a la clase aquí y ahora."

Los alumnos escriben sus experiencias.

Una vez corregidas las redacciones hemos encontrado positivo el hecho de leer unas cuantas en clase para que todos se animen en este tipo de ejercicio.

### Una Narrativa Oral

La mímica es útil para dar pie a una narración porque es sugestiva pero no impone contenido a los estudiantes - tienen que llenarla con su propia imaginación.

Ayuda a tus estudiantes a concentrarse sobre estrategias útiles explicándoles que para autoayudarnos a crear historias hacemos películas en la cabeza. Podemos añadir una banda sonora y sensaciones. Narrar consiste en recordar la película con su banda sonora y sus sensaciones y ponerlo en palabras.

- Di que acabas de recibir una nota, invita a tus estudiantes a imaginar el contenido mientras tu

mimas tu reacción.

-Haz una pausa, mantente completamente inmóvil luego saca la nota de tu bolsillo. Haz la mímica de leerla, mostrando sorpresa, conmoción, ansiedad... quita el sudor de tu frente... pon las manos en la cabeza en un acto de desesperación. Finalmente acércate a la ventana y finge un salto de suicidio.

-Di a tus alumnos que mientras miraban la mímica seguramente imaginaron la historia de la nota. Tienen que recordar aquella historia en imágenes, sonidos y sensaciones y contársela a su compañero/a.

-Invita a algunos a contar su historia a la clase.

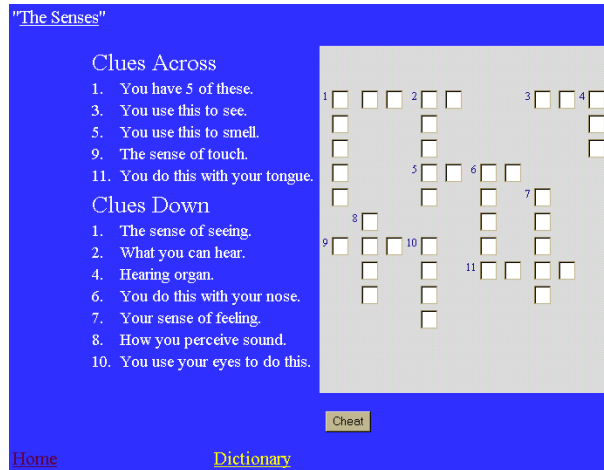
### Inglés interactivo.

Si eres profesor de idiomas, estudiante de inglés, psicólogo o webmaster estas páginas podrían interesarte:

<http://www.xtec.es/~jmaguire/index.htm#inter-activities>.

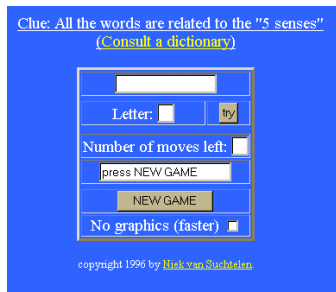
Aquí encontraréis unas actividades lúdicas e interactivas para aprender. El profesor de idiomas descubrirá una fuente de ideas nuevas para usar en clase y online, el estudiante de inglés actividades para practicar el idioma con autonomía. El psicólogo verá una demostración práctica de aprender a aprender. El webmaster podrá descargar javascripts y construir otros juegos de aprendizaje.

podrá descargar [java scripts](#) u otros juegos de aprendizaje.  
 Por ejemplo si quieres repasar y extender tu vocabulário haz un clic sobre Senses .



Este es un crucigrama interactivo sobre los cinco sentidos. Incluye las palabras básicas sobre los sentidos humanos para el estudiante que notará, aliviado, que hay un botón de ayuda marcado **Cheat** que significa hacer trampa. Para la sicóloga es una introducción a los instrumentos básicos de una rama reciente de la psicología, la Programación Neuro-lingüística, que se basa en la percepción. Ejemplos de cómo la Pnl ayuda el aprendizaje se desarrollarán en otras actividades. Por su parte, el webmaster encontrará aquí un script para hacer más crucigramas interactivos - en cualquier idioma-.

Complementando este primer juego hay una versión interactiva del juego del ahorcado.



Aquí el juego también está al servicio del aprendizaje del vocabulario inglés relacionado con los cinco sentidos. Para empezar el juego se aprieta el botón **New Game** se introduce letras en **letter** luego se pulsa **try** para averiguar si la respuesta es correcta. Si no consigues muchos éxitos en la primera ronda vuelve a intentarlo desde el principio y

comprobarás cuanto has aprendido.

En **Music** vamos en un mundo creativo, el de la visualización y la escritura libre.

El profesor encontrará aquí las pautas para promover la imaginación creativa en sus alumnos. Utilizada en clase esta técnica creativa, produce resultados muy positivos en la capacitación de los alumnos como se puede comprobar saltando al enlace del ejemplo escrito por una alumna. El alumno experimentará, por su parte, un recuso sencillo para preparar y desarrollar una redacción llena de ideas. Incluye música para ayudar a disfrutar del aprendizaje. El sicólogo reconocerá la técnica de la visualización que capacita al alumno para integrar los complejos elementos de un idioma extranjero.

## Music

La pronunciación es algo difícil de practicar si uno no tiene un nativo al lado. Cortesía de Internet hemos puesto uno en la red para que puedas competir con él

### Before Writing

Do you know the word "daydream"? ([Consult a dictionary](#))  
 To prepare for writing you are going to daydream. There is music to help you. Prepare to make pictures in your head while you listen to the music.  
 Think of five words of unusual vocabulary to use in your writing: [dictionary](#)  
 Get into a comfortable position. You can close your eyes if that helps.

[Play Music](#)



**While writing**

Follow this plan:  
 -Describe the images you saw in your daydream.  
 -Describe sounds you heard in your daydream.  
 -Describe what you feel about your daydream.

Remember that the basic structure of sentences is:  
 Subj. + verb + object + adverb.

Use the five words of vocabulary you prepared.

---

**After writing**

Revise these points:  
 - Are the verbs correct?  
 - Can you vary your vocabulary more?  
 - Did you follow the basic sentence structure?

Read another person's [daydream](#).

él diciendo trabalenguas.

La escucha de la pronunciación correcta no requiere más recursos que los que tiene el navegador porque está en formato .wav. Pulsa sobre [paristen](#) escuchar la versión nativa. Para extender el aprendizaje de vocabulario hay un enlace a un diccionario online que te traducirá, al instante, las palabras del trabalenguas. Si te gustó este juego, prueba otro picando en [Seashells](#) Usar el formato .wav también es una invitación a los webmasters para que construyan páginas que usen los recursos de los navegadores, sin plug-

recursos de los navegadores, sin plugins especiales, y así quedan al alcance de más internautas.

La lectura tranquila en un idioma es probablemente la fuente más fácil y segura de aprender gramática y

**Before Listening**

Read the tongue twister slowly :

Peter Piper picked a peck of pickled pepper.  
 Where is the peck of pickled pepper Peter Piper picked?

vocabulário. Prueba las historias interactivas escritas por alumnas.

El profesor y el sicólogo encontrarán en [Her letters](#)

introduction a como [dar](#) sentido a un texto escrito. También puedes saltar a la letra de tu canción favorita en [Musiclyrics](#) , descargar un libro de la red para leerlo

**While Listening**

- Use the stop button to listen to one line at a time.  
 - Repeat the line slowly, then faster and faster.

[Listen](#)

([Books onlineWorld](#) ), ojear los periódicos virtuales de todo el mundo ( [newspapersInternet](#) ) y consultar la biblioteca pública de Internet ( [public library](#) ). Las posibilidades son finitas pero enormes.

Esperamos que el estudiante de inglés, el sicólogo, el profesor y el webmaster puedan encontrar algo específico en esta página web.



## LENGUA Y LITERATURA

<http://www.nalejandria.com/akademeia/compartir/>

Generado por la lista Infoedu, este es un lugar para compartir recursos. Encontrarás diferentes programas y actividades para "bajar" y trabajar con tus alumnos. Ejercicios de género y número, sinónimos y antónimos, tipos de circunstanciales, separación silábica, etc...

### PROYECTO SHEREZADE

<http://www.princeton.edu/~enriquef/undia/access.html>

Esta es una propuesta de aprendizaje basada en la lectura de cuentos.

Se utilizan enlaces de hipertexto a modo de diccionario y los cuentos se cambian cada pocas semanas.



QUEVEDO <http://www.usc.es/~quevd/>

La Universidad de Santiago de Compostela dedica a Quevedo esta site. Esta página quiere convertirse en la ventana de Quevedo al mundo de la comunicación en Internet. Aquí hallará informaciones acerca de Francisco de Quevedo en todos sus aspectos, desde bibliografía reciente hasta materiales relacionados con el escritor, avances de próximas publicaciones, información sobre congresos o reuniones y la posibilidad de ampliar contactos con otros quevedistas e investigadores sobre el Siglo de Oro.

[http://www.uchile.cl/actividades\\_culturales/premios\\_nobel/neruda/pablo\\_neruda.html](http://www.uchile.cl/actividades_culturales/premios_nobel/neruda/pablo_neruda.html)

*Pablo Neruda*

La universidad de Chile nos ofrece aquí valiosa información sobre su vida y obra así como sobre la Fundación Pablo Neruda.

<http://www.skios.es/poEtica/index.shtml>

poema suelto  
poema de urgencia

poEtica es un sueño, el sueño. El sueño de un lugar para la poesía, no importa quién la componga. Un lugar cercano, al alcance de cualquiera que lo quiera leer. Y para que exista hacen falta tus ojos.

La máxima ilusión de poEtica es encontrar a todos los poetas pioneros, dar a conocer su obra. PARTICIPA enviando:  
Un Poema de Urgencia. Un Poema Suelto. Tu libro completo.

<http://www.mundolatino.org/cultura/litera/>

Café Literario La lengua española ... diccionarios, ortografía, enseñanza Libros ... bibliotecas, editoriales, librerías, ferias, isbn Poesía ... poemas, bibliografías Novelas y Escritores ...libros y escritores famosos Viaje Literario ... cuentos, literatura medieval y mucho más Revistas Literarias ... cultura, poesía, prosa, ciencia ficción Teatro ... textos, análisis, teoría

<http://www.rae.es/>



Entre otras cosas puede resultar útil Consultas lingüísticas y Sugerencias: Este servicio tiene como objetivo fundamental resolver dudas de carácter lingüístico (ortográfico, léxico y gramatical)

relacionadas con el uso correcto de la lengua española, así como recoger sugerencias encaminadas a mejorar las obras de la Academia, en especial sus diccionarios.

## *La Página del Idioma* **ESPAÑOL**

<http://www.el-castellano.com/>



Dedicada en exclusiva a la actualidad del idioma español.

Aquí tienes diccionarios, traductores, gramática, información actual de diversas publicaciones. Es muy completo.

<http://www.dat.etsit.upm.es/~mmonjas/acentos.html>

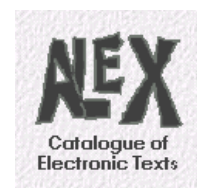
Miguel Ángel Monjas Llorente ha desarrollado aquí un completo documento sobre las reglas de acentuación.

Sumario

Definiciones Clasificación de las palabras según su acento Reglas básicas Tilde diacrítica Diptongos, triptongos e hiatos Definiciones Colocación de la tilde La tilde en las palabras compuestas Acentuaciones dobles Acentuaciones incorrectas Otras consideraciones

<http://sunsite.berkeley.edu/alex/>

Este es un localizador de recursos literarios. Está en inglés pero es una herramienta imprescindible para la Literatura Inglesa y Americana.



# MATEMÁTICAS

Doctor GEO

[http://members.xoom.com/FeYiLai/dr\\_geo/doctor\\_geo.html](http://members.xoom.com/FeYiLai/dr_geo/doctor_geo.html)

Dr. GEO es freeware, no tienes que pagar por usarlo.



Dr. GEO es un software de geometría interactivo. Permite la construcción dinámica de figuras geométricas. Es un software orientado a la enseñanza. Utiliza un interface claro y sencillo. Es disponible en varios idiomas, entre ellos el español. El profesor de matemáticas puede utilizar este software tanto para demostraciones o muestras geométricas como para ejercicios de experimentación para sus alumnos en el aula de informática.

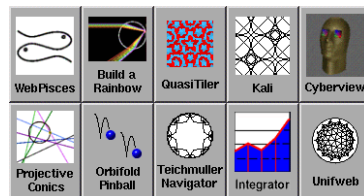
<http://www.eduplace.com/math/index.html>



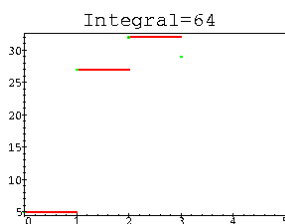
En Mathematic Center puedes formar parte de proyectos de educación con diferentes centros de otros países.

<http://www.geom.umn.edu/apps/rainbow/>

Aquí tienes una serie de 10 interactivos. Todos ellos permiten realizar interesantes ejercicios de experimentación. Por el nivel es más apropiado para alumnos de Bachillerato LOGSE, (3º y COU). Puedes construir funciones y representarlas, descomponer rayos,



jugar con propiedades de las cónicas, representar y calcular integrales, generar fractales, crear objetos tridimensionales, etc. Está en inglés.



Integrate the model function

<http://www.c3.lanl.gov/mega-math/>



El Laboratorio Nacional de Los Álamos desarrolla esta site para el aprendizaje de las Matemáticas. En los diferentes links encontrarás estimulantes problemas muy bien contextualizados que implican al alumno en un proceso de aprendizaje activo. Está en inglés.

<http://www.pntic.mec.es/indice.html>



**Unidades Didácticas  
Matemáticas**

Esta es la sección de Recursos del programa de Nuevas Tecnologías del MEC. Muy completo, esto es lo que hay en el nivel de secundaria:

<http://nti.educa.rcanaria.es/usr/matematicas/>



Manuel de Armas ha desarrollado aquí un gran trabajo de

recopilación de recursos para la enseñanza de las matemáticas. Para todos los niveles.

Xavier Drudis Ferrán

## Abramos la Universitat Oberta

He descubierto recientemente que la Universitat Oberta de Catalunya (Universidad Abierta de Catalunya, UOC), nuestra primera universidad basada en las tecnologías de la información y la comunicación, no confía en los sistemas abiertos, sino que obliga a sus estudiantes a disponer de equipamiento de determinadas marcas. Como precisamente encuentro el modelo de universidad de la UOC muy valioso e interesante me gustaría exponer porqué convendría cambiar ese punto.

### Los requisitos informáticos en la UOC

Los estudiantes de la UOC reciben, al ser admitidos, una guía de papel titulada: "La informática en la UOC, requisitos del punto de trabajo" (que no he sabido encontrar completa en las páginas públicas de su web). En el capítulo 3 de este documento "Qué se necesita para trabajar en la UOC", se especifica el soporte informático de que tendrá que disponer el alumno/a para comunicarse y estudiar en la UOC. Dice prácticamente lo mismo que en éstas páginas de la UOC (en catalán). En ingeniería informática, el término "requisito" significa "condición que ha de cumplir un producto que se quiere evaluar, adquirir o elaborar"; por ortodoxia se acostumbra a distinguir la especificación de requisitos, que es un documento que explica qué tendrá que hacer el producto, del diseño, que indica cómo estará construido. En este sentido, el documento no habla en realidad de "requisitos del punto de trabajo", porque no presenta un conjunto de prestaciones necesarias (velocidad de transmisión, capacidades audiovisuales, formatos y volumen de información a manipular, tareas que habrán de ser soportadas, estándares a seguir, etc.) sino que detalla un conjunto de componentes que forman un sistema informático (entre todos los posibles) que satisface las necesidades.

Esto se podría corregir cambiando "requisitos" por "ejemplos" en el título del documento, si no fuese por que el contenido del escrito no expone un equipamiento modelo sino que exige trabajar con el equipo descrito para estudiar en la UOC.

Lo que no se acaba de entender es con qué autoridad se exige y que consecuencias comporta utilizar material alternativo, pero la redacción no parece en absoluto el de una recomendación orientativa. Al final, se ofrece un sistema de consultoría en informática gratuito para los estudiantes, accesible vía correo electrónico o un teléfono 902. Podría ser que la intención de la UOC fuese simplemente no ofrecer este servicio para otros sistemas informáticos, pero el texto parece que quiera simplemente prohibirlos.

### Requisitos de hardware

En el apartado de hardware se presenta una tabla en la que se puede consultar la previsión de rendimiento de diferentes configuraciones de PCs compatibles con la arquitectura Intel actual, y su esperanza de vida útil. Afortunadamente no se hace referencia a ninguna marca ni fabricante. El punto 3.1, "El hardware. El modelo tecnológico" comienza así:

"Actualmente, el trabajo en la UOC requiere obligatoriamente que dispongan de un ordenador personal compatible PC (no se aceptan los equipos Apple)"

### Requisitos de software

El punto que habla del software, ofrece todavía menos opciones: "El trabajo informático con la UOC se realizará básicamente con tres programas: Microsoft Windows 95, Microsoft Office Pro i un navegador de web". Y mas adelante: "Netscape será el programa que se utilizará para acceder al Campus Virtual de la UOC". El navegador (que es de libre distribución) lo suministrará la propia universidad, mientras que el software Microsoft se requiere que lo compre cada estudiante acogido a las diferentes ofertas. Se nos anuncia, por toda justificación, que Windows 95 es muy sencillo de utilizar y es el estándar de facto actual en PCs y que la cooperación entre compañeros y entre

cooperación entre compañeros y entre estudiantes y profesores requiere una selección de software de edición de documentos, que resulta ser Microsoft Office.

La UOC quiere sistemas informáticos homogéneos

Se nos impone así un único conjunto de programas a utilizar sobre un único tipo de ordenador, garantizando que tanto estudiantes como profesores de la UOC utilizaran hardware compatible y programas del mismo fabricante, que tendrían que comportarse igual para todos. Esta es una estrategia habitual en todo tipo de corporaciones informatizadas.

Ventajas

Efectivamente, si se puede lograr una homogeneidad suficiente en el parque informático de una empresa o institución se minimizan los problemas de conversiones de formatos de información y otras peculiaridades de cada fabricante; se ahorran costes de aprendizaje globales y se comparte la experiencia de los usuarios, se facilita la substitución de equipos averiados e incluso se pueden hacer compras de material a mejor precio.

Cuando se puede homogeneizar

Aunque, para disfrutar de estos seductores beneficios es necesario, además de suerte y una buena selección del sistema único a utilizar, un par de condiciones:

-Viabilidad técnica

Tiene que existir un sistema que sea capaz de realizar todas las funciones que necesita la organización con suficiente eficiencia y costes razonables. No siempre sucede y habitualmente se acaba fragmentando la solución inicial en una selección uniforme de máquinas y programas para servidores, otra para ordenadores de sobremesa y posiblemente alguna otra para otras tareas. En las universidades este es el castigo, las aulas de ordenadores para alumnos no siempre pueden tener los mismos equipos que los despachos de profesores y todavía menos que los centros de cálculo para investigación.

-Viabilidad organizativa

Tiene que existir un órgano con capacidad de decisión suficiente para determinar esta selección y hacerla a tiempo. Si no existe, o si desde diferentes puntos (de la organización o de otros entes que se relacionen con ella) se han ido adoptando independientemente soluciones diferentes a los mismos problemas, todos pueden tener que resignarse a conectar los diferentes sistemas y procurar que se entiendan.

La alternativa, redes heterogéneas

En general esta conexión entre redes diferentes se puede hacer, y la red Internet misma es el ejemplo más evidente. Las redes heterogéneas posiblemente son más complicadas pero son más flexibles, y esta flexibilidad les permite ajustarse mejor a cada necesidad y a los cambios tecnológicos, organizativos o de cualquier tipo. Es por eso que cuando las empresas o instituciones crecen en el uso de la informática es menos frecuente encontrar los mismos equipos y el mismo software en todos los rincones de la organización.

La selección uniforme del sistema beneficia más a organizaciones pequeñas, dedicadas a una actividad estable que mantenga los requisitos constantes, relaciones laxas con el exterior, recursos suficientes y una estructura jerárquica centralizada, precisamente el tipo de organización que parece que cada vez abunda menos. Para el resto, los sistemas abiertos acostumbran a ser una solución más barata, eficaz y flexible.

El caso de la UOC

Pero la situación de la UOC no es exactamente la misma que la de una organización que decide uniformizar su parque informático. Es dudoso que la UOC cumpla ninguna de las dos condiciones necesarias.

- Viabilidad técnica

Por el lado de seleccionar un sistema capaz de todas las funciones necesarias, no es estrictamente cierto que la UOC

un ordenador antes de entrar en la UOC, o podrán acceder a uno (por ejemplo porqué les permitan utilizar el del trabajo fuera de horario laboral, o el de alguien con quien convivan) que estará destinado originariamente a cualquier cosa menos estudiar en la UOC y que tendrá que pasar a hacer las funciones que realizaba antes más las de trabajo en la UOC. Por eso las funciones del sistema informático serán diferentes para cada alumno, y la UOC no podrá escoger ninguna solución que satisfaga a la vez las necesidades del alumno en tanto alumno de la UOC y las otras necesidades que pueda tener como usuario del sistema.

No es razonable que la universidad pretenda que los alumnos dispongan de un ordenador con su software dedicado exclusivamente al estudio en la UOC y, si acaso, otro más para cualquier otra cosa que el alumno quiera hacer con un ordenador; si es posible construir un campus virtual es gracias a que existe un parque real de ordenadores instalados previamente.

- Viabilidad organizativa

Por lo que refiere al control centralizado sobre la adquisición de equipamientos, parece obvio que la UOC no tiene ningún poder de decisión sobre las compras que los alumnos hacen con su propio dinero y por lo tanto no tiene manera de escoger el tipo de ordenador ni las marcas de los programas.

La frase "no se aceptan equipos Apple" no tiene un significado evidente. La UOC no acepta ni rechaza los equipos de los estudiantes. Acepta o rechaza estudiantes, acepta o rechaza documentos y comunicaciones de los estudiantes. Por lo tanto está en condiciones de decir cosas como: "el profesorado no aceptará ningún documento que no esté en formato X", "el servicio de asesoría informática solo contestará preguntas sobre éste y aquel otro software ejecutado sobre éste tipo de hardware", "se garantiza el correcto funcionamiento del software docente suministrado únicamente si se ejecuta en un sistema con tal configuración", "la UOC recomienda este sistema" o incluso, en un ataque de frenética generosidad o si decide adoptar el freeware como norma, "la UOC regalará este tipo de sistema informático a los alumnos para que puedan estudiar".

Todo esto lo podría decidir la universidad; pero sólo puede aceptar o rechazar equipos que sean propiedad de la UOC. En algunos casos no serán ni los propios alumnos quienes decidan la configuración del ordenador que utilizarán, por eso la UOC tendría que esforzarse en ser flexible y preocuparse más de los conocimientos de los estudiantes que de sus equipos.

Aunque pudiese idir sobre las adquisiciones de su alumnado, la Universitat Oberta se cerraría así a la cooperación con terceras personas que utilicen otros sistemas informáticos. Me imagino que la UOC, como cualquier otra universidad, tendrá relaciones con el exterior que impliquen crear documentos en colaboración con personas que no están vinculadas a la universidad, como acontecimientos puntuales en que profesores externos puedan colaborar en cursos o seminarios, o contactos con estudiantes de otras universidades. En estos casos, o bien suponen que todo el mundo utilizará espontáneamente sistemas informáticos compatibles con el de la UOC, o bien la universidad tendrá que procurar resolver cada caso en particular de alguna manera, más o menos como el resto de la comunidad universitaria que no "disfruta" de la acción uniformizadora de la UOC y aún así consigue crear documentos en grupo.

"Corrección política"

Además, últimamente estamos asistiendo a procesos legales en Europa y en los Estados Unidos contra la compañía que predomina hegemonícamente en el mercado de sistemas operativos. Independientemente de la sentencia que se dicte, el caso pone de manifiesto que disponer de un gran número de usuarios supone mucho poder para una empresa de software. La popularidad del software abarata los costes de aprendizaje y facilita la disponibilidad de productos y servicios adicionales. Esto tiende a mantenerlo predominando en su posición y a incrementar exponencialmente su éxito comercial hasta el punto de que también en el mercado resulta prácticamente inviable y por tanto la innovación tecnológica y la mejora de los productos ya no son garantizadas por el propio comercio libre. He aquí porqué el mercado del software es más sensible que muchos otros en las prácticas que atentan contra la libre competencia. Esto no es motivo por el cual una organización cambie de idea sobre el software



software sino que influye en una parte del público catalán a comprarlo, la selección de Microsoft puede resultar "políticamente incorrecta" al beneficiar una compañía sobre la competencia. Puede parecer que este efecto se amortigua gracias a la apuesta por Netscape, que es el mayor contrincante de Microsoft en el mercado de navegadores, pero esto sería simplificar la cuestión suponiendo que únicamente hay dos empresas en el mundo que se dedican a desarrollar software.

La UOC hace que muchos usuarios se vean obligados a utilizar unos productos determinados mientras estudian, independientemente de sus preferencias. Aunque no soy capaz de evaluar si la influencia que ejerce la UOC es desestabilizadora o absolutamente legítima (porque soy un ignorante en cuestiones económicas y en derecho), encuentro natural que las compañías excluidas por la UOC y sus clientes se llegaran a sentir discriminadas por la decisión, así que la política de la UOC no únicamente afectaría a sus estudiantes sino a los competidores de Microsoft y Netscape, así como al consumidor/a en general.

En realidad cualquier selección de un fabricante (sea el que sea) para cada aplicación siempre perjudicará a los otros, la única solución igualitaria es no influir en el software que adquieren los estudiantes.

Entonces, ¿qué pretende la UOC?

Por el bien de la mayoría

A pesar de todo, la UOC no debe tener ningún interés especial en que los alumnos utilicen un cierto tipo de ordenador ni una cierta marca de software. Más bien parece haber escogido, entre el hardware y software disponible en el mercado y que permitía llevar a término las tareas mínimas necesarias para todos los alumnos, los productos más populares. Es decir, una vez ha decidido que quiere que todos los estudiantes utilicen la misma marca de sistema operativo, el mismo paquete integrado de oficina y el mismo navegador, ha procurado que estos sean los que supusieran menos cambios a la mayoría de la gente (habría diferentes maneras de interpretar este criterio)

Así, ¿todo solucionado?

La UOC pretende que, por ejemplo, cuando 2 alumnos tengan que colaborar en un trabajo, se puedan pasar el documento en el formato del procesador de textos establecido, de manera que no se tengan que preocupar de convertirlo a un formato común con posibles pérdidas en el aspecto o incluso en parte del contenido del documento. Lo que pasa es que fijando la marca del procesador de textos no se soluciona del todo el problema. El día que aparezca una nueva versión del procesador habrá alumnos (aunque sólo sean los nuevos que adquieran el programa en el momento de entrar en la universidad) que utilizarán la versión nueva, mientras que habrá alumnos que seguirán con la vieja. La UOC no podrá forzar a éstos últimos a cambiar de versión de procesador de textos para restablecer la uniformidad, al menos no instantáneamente. Los alumnos que utilicen la nueva tendrán que ir con cuidado para pasar los documentos en formato viejo a los estudiantes que aún usen la versión vieja, y no utilizar aquellas características nuevas que no se puedan convertir al formato antiguo, y tendrán entonces problemas parecidos a los del caso en el que cada cual utilice una marca diferente.

Incluso en el caso que nos permitamos suponer que todos los estudiantes utilicen la misma versión, todos pueden tener diferentes tipos de letra instalados, de manera que al pasarse el documento puede cambiar el aspecto (e incluso algún símbolo tipográfico que perjudique el contenido del texto). Se podrían pasar el tipo de letra además del documento, pero esto podría ser incluso ilegal en algunos casos.

La propia UOC nos ofrece un ejemplo de este tipo de problemas (en catalán) en el caso particular del Office 95 y el Office 97, pero el problema se presentaría con aplicaciones de cualquier marca. Más pronto o más tarde, una nueva versión ofrecería funciones que una versión vieja sería incapaz de utilizar, o bien utilizaría recursos que no venían con la aplicación (como por ejemplo un tipo de letra).

El resultado es que un alumno siempre tendrá que tener presente que los destinatarios de sus documentos no tienen su mismo equipo.

¿Podemos hacer algo?

Procuremos entendernos

Posiblemente sería mejor, entonces, puestos a pensar en los destinatarios de los documentos, formar a los estudiantes en los conceptos básicos que han de tener en cuenta para cooperar con gente que utiliza otros sistemas informáticos, como: basarse en formatos abiertos y estándares y rehusar soluciones propietarias de un único fabricante ponerse de acuerdo en cada caso y encontrar cual es el formato de documento más rico con el que puede trabajar todo el grupo y, en definitiva, aprender que Internet es una red de todos para todos, en la que la mejor actitud es no suponer que al otro lado del hilo hay personas y máquinas iguales a las de nuestro lado. Se podría aprovechar la asignatura común a todas las carreras "Multimedia y Comunicación en la UOC" para dar una introducción a los medios que tenemos abasto para comunicarnos sin importar con quien ni con qué, y los estudiantes lo irían practicando durante la carrera, de manera que cuando saliesen de la UOC no se asustasen de que alguien los increpe cuando le envíen un documento en un formato inútil para el destinatario o cuando descubran que hay gente que utiliza otros sistemas operativos.

¿Por qué vale la pena?

Así, la universidad, además de formar personas cualificadas para el mercado laboral, cumpliría su objetivo principal, que tendría que ser mejorar el mundo a partir del saber y la cultura, construyendo la sociedad al mismo tiempo que inventa los ingenios e ideas que definen su entorno. Porque la Universitat Oberta de Catalunya, al ser nuestra primera universidad por Internet, es el lugar donde la generación del mañana aprenderá a comportarse en las redes y, por la responsabilidad que esto comporta, sería bueno que mirase de reducir los requisitos técnicos que impone a sus estudiantes y optase por fomentar el derecho a escoger del alumnado, familiarizándolo con la diversidad (tecnológica y de todo tipo), en lugar de imponer soluciones cerradas. Habría que definir el marco de cooperación de los estudiantes de manera que se les guiara para facilitarles la colaboración pero prescindiendo de marcas y plataformas preestablecidas.

¿Qué sería necesario requerir a los universitarios abiertos?

Como mínimo sería bueno que los "requisitos" que ahora se solicitan se redactaran como simples recomendaciones, y establecer unos requisitos, en todo caso, en forma de formatos de documentos, volúmenes de datos y tareas a soportar en lugar de en forma de productos. Aunque se mantuviesen los formatos del Office Pro, el simple hecho de cambiar el criterio de programa por un criterio de formato de documento, permitiría trabajar con paquetes integrados de oficina de otros fabricantes que pueden generar documentos en el mismo formato, y desaparecería la necesidad de fijar el sistema operativo. Porque el Windows 95 sólo es necesario (y no estrictamente) para ejecutar el Office. Navegadores de Internet hay para prácticamente cualquier sistema operativo, y el único motivo que podría quedar para forzar el Windows 95 sería el material didáctico distribuido en forma ejecutable, que se podría transformar en presentaciones en HTML y/o programas Java o similares, ejecutables desde diferentes plataformas. Si además supiésemos buscar formatos más normalizados entre diferentes fabricantes y más adecuados para la colaboración en red (independientes del ordenador e impresora, por ejemplo) acabaríamos trabajando más cómodamente cada uno con su ordenador y programas que con formatos propietarios más pensados para el simple almacenamiento de documentos que para facilitar la migración y edición compartida.

¿Si fuese un trabajo fácil, qué gracia tendría?

Es cierto que el objetivo es en parte utópico, pero también es verdad que una apuesta por los sistemas abiertos en la Universitat Oberta sólo puede facilitar el funcionamiento y destruir barreras, y poco puede empeorar las dificultades y el servilismo que supone la imposición de sistemas propietarios. La tarea no es fácil, no hay seguramente formatos disponibles ampliamente que sean tan capaces de incorporar características sofisticadas (pero a menudo no esenciales) como los formatos propietarios; aceptando la diversidad uno se reduce siempre a trabajar con el máximo común denominador de las capacidades ofrecidas por cada sistema, pero dudo que esta limitación ponga

pero dudo que esta limitación ponga muchos impedimentos hoy en día.

Así mismo, yo soy de los menos indicados para ofrecer una solución completa. Opino que la adherencia a estándares reales de Internet (los adoptados por una mayoría de desarrolladores, no los de uno u otro fabricante en solitario), como HTML, Java y los formatos multimedia de Internet (posiblemente incluso PostScript), cubrirían una gran mayoría de las necesidades para presentación de documentos y desarrollo de software didáctico. Se trata de tecnologías que por su propia naturaleza se adaptan bien a entornos diversos y que disponen de abundancia de aplicaciones para trabajar.

Es cierto, pero, que no estoy en condiciones de ofrecer soluciones a problemas más difíciles como la edición de documentos complicados en grupo (especialmente los gráficos para presentaciones), pero confío que se podrán encontrar y que no serán peores que las intrínsecas a la adopción de un único software y hardware. En última instancia, si fuese necesario trabajar con un único software se puede dejar la decisión a cada grupo de trabajo, y no imponerla para toda la universidad.

Entonces, hablemos

Me doy cuenta que es muy fácil confundir esta crítica con una crítica a Microsoft, Netscape, o cualquier otro fabricante que nombre la UOC en sus especificaciones. Todos tenemos nuestros gustos y soy el primero en encontrar criticables los productos de Microsoft escogidos, y la actitud de la compañía en general. Estoy seguro que hay mucha gente encambio que utiliza estos productos cada día y le parecen perfectos. Si tuviésemos que comenzar a discutir sobre que programas (o máquinas) tendría de haber escogido la UOC y cuales no, o sobre los defectos de cada alternativa, podríamos dedicar mucho tiempo sin ponernos nunca de acuerdo. Este tipo de discusiones abundan en multitud de fóruns de discusión de Internet (en cualquier newsgroup acabado en .advocacy, y desgraciadamente en otros donde no corresponde) y si a alguien le interesa lo puede discutir allí. Pero ponerse a discutir qué solución es mejor se opone a la idea que intento reivindicar, que es justamente que la universidad no ha de imponer esta decisión sino que la ha de dejar para cada estudiante. Me interesa mucho más discutir si es viable retirar la restricción de marcas de los productos, y de qué manera se puede facilitar la colaboración entre usuarios de ordenadores diferentes con sistemas operativos y aplicaciones diferentes. El forum obrimuoc puede servir para debatir estos temas y difundir información al respecto.

Abrir la Universitat Oberta es responsabilidad de la UOC pero interés de todos y, por eso, espero que al hacer pública esta crítica pueda comenzar un debate sobre los perjuicios de la solución que actualmente ofrece la UOC y que la gente que es más experta en colaboración en la creación a través de Internet pueda aportar consejo, experiencias y propuestas. El resto aportaremos nuestra opinión y el sentimiento de injusticia ante la situación, para intentar que la UOC se replantee este aspecto de su política. Espero que la gente (cuanta más mejor) haga llegar su opinión a la UOC para ayudarlos a abrirse a todos (y los mismos mensajes son bienvenidos a mi buzón, también).

Una dirección a la que se pueden enviar las opiniones sobre este tema es  
mailto:rector@campus.uoc.es (rector de la UOC)

Y para preguntas en general sobre la UOC (por ejemplo para confirmar que los requisitos que he atribuido a la UOC son auténticos) hay otra dirección  
mailto:inform@uoc.es (información sobre la UOC)

NOTA: En un principio, proponía enviar las opiniones a ambas direcciones, pero el servicio de información de la UOC (en esta última dirección) me ha comunicado que ellos pasan las quejas al rector directamente.

En caso de que sepáis de alguien o de algún fórum al que queráis hacer llegar este material, quizá os sirva de algo el mensaje de e-mail que usé para divulgarlo.

Xavier Drudis Ferran (xdrudis@tinet.fut.es) Traducción al Castellano de Eduardo Mestre Sáez (emestre@tinet.fut.es).