



Especial de Herramientas digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje

HERRAMIENTAS DIGITALES
Plataformas para incentivar el trabajo
colaborativo, evaluación y ABP

PAG.
05

COLUMNA DE OPINIÓN
Educación digital para combatir las
Fake News

PAG.
14

**CENTRO DE INNOVACIÓN
EDUCATIVA**
Plan Nacional de Lenguajes Digitales

PAG.
12

Saludo del Director

En el Centro Costadigital PUCV tenemos claro que la implementación de tecnología nunca será un fin en sí mismo, por el contrario, debe estar al servicio de mejorar no sólo el proceso de enseñanza, sino también el de aprendizaje.

Por esta razón, la siguiente edición especializada en herramientas TIC está pensada en mostrar plataformas que incentiven las habilidades y desafíos del siglo XXI, como es la interdisciplinariedad y el trabajo en equipo, pero además les damos a conocer herramientas que faciliten procesos de evaluación para estudiantes.

Con respecto a los dos primeros conceptos, podemos decir que corresponden a los pilares que inspirarán y guiarán las problemáticas del futuro: la inteligencia artificial, el cambio climático, ciudades inteligentes, viajes espaciales son sólo algunas de las temáticas interdisciplinarias que van a requerir profesionales que sepan colaborar en grupo.

Te presentamos el desafío de ocupar alguna de las herramientas aquí presentadas y que nos cuentes tu experiencia a **revista.costadigital@pucv.cl**

Eduardo Meyer Aguilera

Director Centro Costadigital®

REVISTA COSTADIGITAL

APOYANDO LA DOCENCIA EN EL AULA

CENTRO COSTADIGITAL DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE VALPARAÍSO.

MAYO 2019

AÑO 3 | EDICIÓN N° 07

DIRECTOR COSTADIGITAL

Eduardo Meyer Aguilera

EDITORES RESPONSABLES

Equipo Costadigital

DISEÑO GRÁFICO

Carlos González Cabrera

ILUSTRACIONES Y FOTOGRAFÍAS

Freepik.es

EDICIÓN

María José Aragonés

PARA SUSCRIPCIÓN Y COMENTARIOS

revista.costadigital@pucv.cl

SE AUTORIZA SU REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL SEÑALANDO LA FUENTE. LOS EDITORES NO SE RESPONSABILIZAN POR LAS PROPIEDADES NI LOS VALORES PUBLICADOS POR LOS ANUNCIANTES EN CADA EDICIÓN, NI POR LAS OPINIONES O JUICIOS DE VALOR DENTRO DE LAS NOTAS FIRMADAS.



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

Contenidos

	Recursos para fomentar el trabajo colaborativo en los estudiantes Herramientas gratuitas para trabajos grupales	05
	Herramientas TIC para el proceso de evaluación Recursos digitales para mejorar tus clases	07
	Aprendizaje basado en proyectos con tecnología Herramientas digitales para el trabajo interdisciplinar	10
	Centro de Innovación del MINEDUC Plan Nacional de Lenguajes Digitales	12
	Columna de Opinión Educación digital para combatir las Fake News	14
	Noticia Muestra de prototipos de taller de robótica comunitario	16
	Consejos para el docente ¿Cómo hacer mantención a su computador?	18



CATÁLOGO DE IDEAS PARA USO DE DRONES EN EL SISTEMA EDUCATIVO

DISPONIBLE PARA SU DESCARGA GRATUITA

Las buenas ideas se difunden. Bajo esta consigna, es que en Costadigital PUCV quisimos elaborar este catálogo que contiene una selección de las 10 mejores propuestas que llegaron como resultado del Concurso de Drones para la Innovación Educativa, realizado este 2018.

Encontrarás propuestas para su incorporación en Ciencias, Educación Física, Inglés, Historia, Tecnología, Formación TP, e incluso, contenidos de construcción para formación universitaria. Cada una de ellas con su respectivo nivel educativo, edades, unidad de aprendizaje y material adjunto que se necesita para su implementación.

DESCÁRGALO EN: WWW.COSTADIGITAL.CL



Recursos para fomentar el trabajo colaborativo en los estudiantes

AUTORA: EVELYN MUJICA | EDUCADORA DE PARVULOS | DOCTORANDA EN EDUCACIÓN Y CULTURA



Las oportunidades que ofrecen la tecnología están modificando el modo de producir el conocimiento impactando en la forma de enseñar y aprender, transformando así el rol del docente y el estudiante.

Una de las bases de la educación del siglo XXI, es la capacidad de crear conocimiento en contextos de colaboración. Esta habilidad es vital para buscar soluciones y enfrentar desafíos de manera interdisciplinaria tales como el calentamiento global, las transformaciones ecológicas, cambiar los patrones de uso de energía, asuntos relacionados con la salud y el cuidado médico, el uso de las comunicaciones y tecnologías, entre otros.

Bajo este escenario, las oportunidades que ofrecen la tecnología están modificando el modo de producir el conocimiento impactando en la forma de enseñar y aprender, transformando así el rol del docente y el estudiante. Por esta razón, presentamos dos herramientas gratuitas que favorecen la colaboración en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y que pueden ser útiles a la hora de seleccionar un recurso para cada clase.

La primera aplicación se denomina **Padlet** ([ver aquí cómo funciona](#)), herramienta gratuita de la web 2.0, que tiene como propósito almacenar y compartir contenido multimedia. Básicamente es un muro digital que puede utilizarse como una pizarra colaborativa, permite insertar imágenes, enlaces, documentos, videos, audios, presentaciones, incluso ejercicios interactivos.

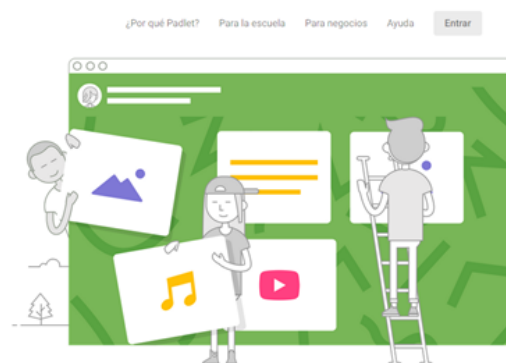
padlet

**Colabora mejor.
Sé más productivo.**

Haz pizarras, documentos y páginas web de gran belleza, fáciles de leer y donde sea divertido participar.

REGISTRARSE

¿Ya estás usando Padlet? [Entrar](#).

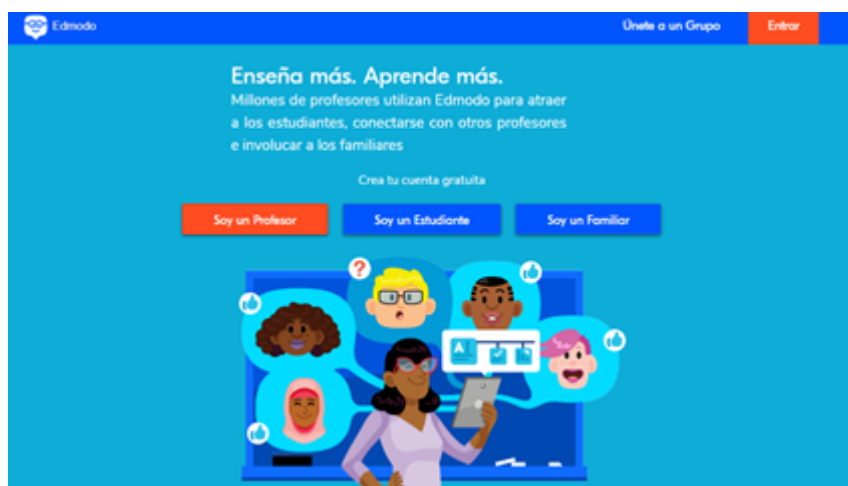


PADLET: <https://es.padlet.com/>

Incorporar esta herramienta en clases es una oportunidad para que los estudiantes organizados en grupos, realicen un proyecto de investigación, donde pueden crear un poster interactivo, compartan recursos didácticos e información de diferentes fuentes y accedan a enlaces en los muros creados.

Sólo necesita registrarse con una cuenta Google o Facebook para poder acceder a una página principal donde podrás administrar tu perfil, crear nuevos muros interactivos, ver tus colaboradores e invitar a nuevos.

La segunda herramienta digital **Edmodo** ([ver aquí cómo funciona](#)) es una plataforma muy similar a Facebook, que permite la comunicación entre docentes y estudiantes en un entorno cerrado, creado para un uso específico en educación media y superior.



EDMODO: <https://www.edmodo.com>

Según el propósito definido para la clase y considerando la base de una metodología colaborativa, el o la docente puede integrar esta herramienta en distintos momentos, incorporando las instrucciones de los trabajos, los enlaces a lugares de interés, los videos, presentaciones o cualquier recurso que desee mostrar en clases, también puede plantear preguntas indagatorias que promuevan habilidades de búsqueda y manejo de la información, como a su vez crear un debate sobre un tema propuesto.

Los estudiantes y profesores pueden crear librerías digitales para guardar todos los archivos importantes, publicar mensajes en el muro del grupo, permitiendo a estudiantes del mismo equipo realizar preguntas para que el docente pueda resolver las dudas. Los estudiantes podrán subir sus archivos desde allí y el profesor podrá puntuar y publicar las notas.

En síntesis, ambas herramientas permiten que los estudiantes tomen su propio control sobre el aprendizaje, posibilitando nuevos aprendizajes significativos y un sistema de evaluación continua en función de las tareas y actividades que se proponen.

Si usaste estas u otras herramientas no dudes en contarnos tu experiencia a: centro.costadigital@pucv.cl



Ambas herramientas permiten que los estudiantes tomen su propio control sobre el aprendizaje.

Herramientas TIC para el proceso de evaluación



De acuerdo al marco definido en 2018 por la Agencia de Calidad, la evaluación es un proceso que debe estar al servicio de los aprendizajes y debe abordar la conocida evaluación sumativa, la evaluación progresiva.

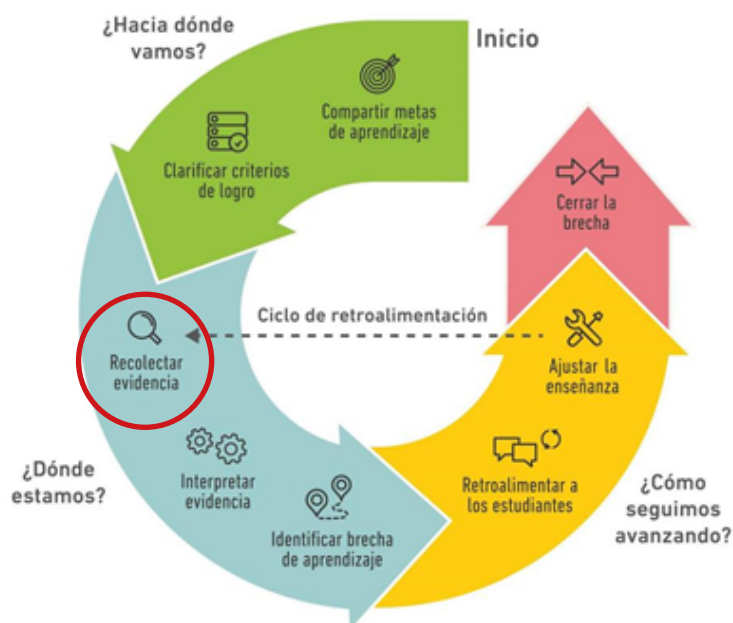
AUTORA: SONIA PINO | COORDINADORA LÍNEA TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN COSTADIGITAL

“(...) la primera característica que ha de tener una evaluación que pretende favorecer el aprendizaje es que pueda ser percibida por los estudiantes como una ayuda real, generadora de expectativas positivas. Pero el problema didáctico que se nos plantea a los profesores es el de cómo conseguir que esta expectativa se cumpla, es decir, que la evaluación promueva que se aprenda más y mejor y, además, encontrar placer en ello”.
(Neus Sanmartí, 2005: 419)

La evaluación es uno de los procesos más importantes de la labor docente. De acuerdo al marco definido en 2018 por la Agencia de Calidad de la Educación¹, la evaluación es un proceso que debe estar al servicio de los aprendizajes y debe abordar la conocida evaluación sumativa, la evaluación progresiva para uso interno y voluntario de las escuelas y la evaluación formativa, la que realizan profesores y estudiantes en su trabajo cotidiano.

En este contexto, abordaremos dos herramientas tecnológicas que facilitan la evaluación formativa, específicamente la “recolección de evidencia” destacada en la siguiente imagen:

Ciclo de Evaluación Formativa: procesos clave para evaluar día a día



Fuente: Heritage 2010; Agencia de la calidad de la educación 2018.

¹ http://archivos.agenciaeducacion.cl/Sistema_Nacional_de_Evaluacion_17abr.pdf



Al presentar una situación problemática en una tablet, donde pueden escuchar y seguir la lectura del enunciado en una pantalla, hace que se conecten emocionalmente con el problema y así entenderlo.



Esta es una herramienta que permite crear evaluaciones en pocos minutos, pues trabaja con la lógica de un concurso. Los profesores deben crear una cuenta en <https://create.kahoot.it/login> y luego diseñar sus pruebas con actividades de cualquier contenido. Su uso es muy sencillo, una vez que haya creado una prueba o test, debe compartir el código con sus estudiantes para que puedan realizar la actividad de forma grupal.

Si ha diseñado un test con varias preguntas, usted es quien controla el avance de una pregunta a otra, lo que facilita que pueda dar explicaciones y controlar el tiempo. Cada vez que termina una pregunta, el sistema mostrará un resumen con las respuestas en formato de gráfico y destacará al jugador que ha marcado la pregunta correcta más rápidamente. Al final del test entregará un resumen con todas las respuestas.

Por otra parte, la versión pagada permite descargar los resultados a un documento Excel, además de obtener apoyo de otros profesores para crear un test, compartir sus creaciones y utilizar test de otros colegas.



Plickers es otra herramienta 100% gratuita que facilita “tomar el pulso” de los alumnos respecto a determinado aprendizaje y funciona de forma similar a Kahoot!

El profesor o profesora debe crear una cuenta en <https://get.plickers.com/> y luego comenzar a crear sus test con preguntas que pueden ser de selección múltiple con un máximo de 4 alternativas, verdadero/falso y sí/no. Las preguntas pueden ser organizadas en carpetas por temas o asignaturas, para tener un mayor orden y poder reutilizarlas. El docente debe disponer de internet en su dispositivo, tanto en el momento de crear el test como al momento de utilizarlo con los estudiantes.

Por otro lado, los estudiantes sólo deben tener impresa una tarjeta u hoja de respuesta, como las que se ven en la imagen. Estas tarjetas se descargan gratuitamente desde el sitio de Plickers para un máximo de 63 alumnos.

Al momento de iniciar la actividad cada estudiante debe tener una tarjeta en su mano. El profesor proyecta la pregunta (o la lee) y los estudiantes deben levantar sus hojas de respuesta. Dependiendo la posición en que la muestren, será la respuesta que están entregando. El profesor activa la cámara de su celular y hace un “barrido” por la sala para captar las respuestas de los estudiantes.



En pantalla del smartphone se muestra un gráfico con las respuestas grupales y un listado con las personas que han respondido. Cuando se han recogido todos los datos, el docente puede proyectar qué respuesta ha dado cada alumno o limitarse a mostrar la respuesta correcta y qué porcentaje de los estudiantes ha acertado la pregunta sin que se muestren los nombres.



Ventajas de ambas aplicaciones

- La motivación de los estudiantes hace que se involucren más en su aprendizaje.
- De acuerdo a conceptos de neurociencia, aprender de forma lúdica contribuye a fijar los aprendizajes.
- Se obtiene feedback de los alumnos en tiempo real.
- Es útil para todas las edades y para todas las materias.
- Se puede utilizar en distintos momentos de la clase y con distintos objetivos:
 - Realizar una evaluación inicial de conocimientos previos.
 - Conocer su opinión e impresiones ante un determinado tema o actividad.
 - Llevar a cabo actividades grupales.
 - Fomentar la participación de todos los estudiantes.

Requisitos técnicos

Kahoot!

- El docente requiere dispositivo con internet.
- Los estudiantes requieren dispositivo con internet de forma individual o grupal, dependiendo del diseño de la actividad. De esto también depende la cantidad de dispositivos que se van a utilizar.

Plikers

- El docente requiere dispositivo con internet.
- Los estudiantes requieren 1 tarjeta de respuesta impresa. Puede ser individual o grupal dependiendo del diseño de la actividad. Los códigos o marcas se suelen pegar los en una cartulina para dar rigidez y durabilidad.
- Si se quiere obtener una estadística de respuestas más precisa, se puede asociar el código de cada tarjeta a un mismo estudiante y, de esta forma, identificar quién da cada respuesta.



El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con Tecnología

AUTOR: JAIME RODRÍGUEZ | COORDINADOR DE PROYECTOS COSTADIGITAL | DOCTORANDO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Los proyectos pueden ser interdisciplinarios, cubrir diferentes objetivos de aprendizaje del currículum escolar y el trabajo estar relacionado con destrezas organizacionales.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) está relacionado con otras teorías y enfoques del aprendizaje, tales como el constructivismo, el aprendizaje por indagación y el aprendizaje basado en problemas. Es muy utilizado por los docentes porque ofrece un sinnúmero de beneficios para los estudiantes: aumento de la motivación, mejores resultados académicos, oportunidades para desarrollar complejas destrezas de pensamiento de orden superior, entornos colaborativos de aprendizaje, y un mayor involucramiento en tareas complejas que le ayudan a desarrollar destrezas de organización, administración del tiempo y mayor responsabilidad y autonomía en su propio aprendizaje.

Los proyectos que se pueden desarrollar en un aula pueden variar en tamaño y complejidad. Pueden ser interdisciplinarios, cubrir diferentes objetivos de aprendizaje del currículum escolar y el trabajo estar relacionado con destrezas organizacionales. No obstante, los proyectos le permiten al docente utilizar una variedad de estrategias de aprendizaje, involucrando a todos los estudiantes y atendiendo sus necesidades de diversificación de estilos de aprendizaje y habilidades, por lo que pueden beneficiar a todos al ofrecer oportunidades de trabajo práctico y vinculación con el mundo real.

El ABP puede exigir al docente más tiempo durante las etapas de planificación cuando se implementa por primera vez. Sin embargo, con el tiempo y la práctica, el trabajo del proyecto demandará más al estudiante y menos al docente. En este punto, las tecnologías son un muy buen aliado para poder planificar, organizar y hacer seguimiento a estas iniciativas, considerando sus principales utilidades para:

Generación de entornos de trabajo	Recursos para comunicarse, debatir y colaborar	Herramientas para compartir archivos	Recursos para organizar el trabajo
• Google Docs • Office 365 • Edmodo	• Wikispaces • Mindmeister • Padlet	• Google Drive • WeTransfer • Dropbox	• Trello • WorkFlowy • Google Calendar

A continuación te compartimos dos herramientas que serán de gran ayuda para generar un entorno de trabajo colaborativo y organizar tu trabajo.



Nombre del recurso	TRELLO
Descripción	Trello es un software de administración de proyectos con interfaz web, cliente para iOS y android para la organización de proyectos, tanto para perfiles personales o trabajos colaborativos.
URL	https://trello.com/
Disponibilidad	En línea, AppStore, Google Play
Conexión a internet	Requerida
Tipo de Licencia	Gratuita
Orientaciones de uso	• Permite crear y organizar contenido con miras a un trabajo en equipo organizado y eficiente. • Simplifica visualmente la complejidad de las tareas y los presenta en formato amigable para propiciar el espíritu colaborativo. • Fomenta la organización del material personalizado, con el fin de establecer prioridades para un trabajo exitoso.



Nombre del recurso	GOOGLE DOCS
Descripción	Aplicación que permite crear, almacenar, y compartir documentos de texto, hojas de cálculo, presentaciones, formularios y otros formatos en línea y en las que se puede trabajar de manera simultánea y en tiempo real entre varios usuarios. Los archivos pueden ser exportados en diversos formatos (descargados al computador) o ser enviados a través de correo electrónico. Incluye, además, una combinación de servicios integrados, tales como el chat y el correo electrónico para aumentar la interacción y comunicación entre usuarios. Para poder utilizar esta aplicación es necesario contar con una cuenta de correo Gmail.
URL	https://www.google.com/intl/es/docs/about/
Disponibilidad	En línea
Conexión a internet	Requerida
Tipo de Licencia	Gratuita
Orientaciones de uso	• Realización de informes, presentaciones, trabajos, proyectos grupales. Permite la participación de todos los integrantes en un mismo documento y de manera simultánea. Además, la herramienta chat posibilita el intercambio entre usuarios mientras se participa en la edición del documento. • Permite visualizar y monitorear el trabajo realizado por cada usuario o un grupo de estudiantes al acceder al documento en línea, identificando lo realizado por cada uno.



Plan Nacional de Lenguajes Digitales

Centro de Innovación MINEDUC llevará la programación y el pensamiento computacional a las escuelas

El Centro de Innovación del Ministerio de Educación impulsa el Plan Nacional de Lenguajes Digitales en el marco de una alianza público privada en la que participan numerosas entidades.

Uno de los desafíos del programa de Gobierno del Presidente Sebastián Piñera es impulsar la transformación digital del país, llevando la programación a las escuelas y desarrollando en las y los estudiantes el pensamiento computacional. Así surge el Plan Nacional de Lenguajes Digitales que este año iniciará su masificación a todo Chile.

Sebastián Marambio, director del Centro de Innovación del Ministerio de Educación explica: “Queremos que los estudiantes puedan ir más allá de saber usar computadores, que se conviertan en creadores digitales. Necesitamos que desarrollen habilidades de ‘pensamiento computacional’, que es entender cómo funcionan los computadores y usar nuevas lógicas de resolución de problemas”.

Para cumplir con su propósito el Plan dejará capacidades instaladas en las escuelas, capacitando a docentes y al equipo directivo. Se estima que al menos 3 mil establecimientos

estarán enseñando pensamiento computacional y programación al finalizar el período de gobierno. Además, se apoyará vía cursos online a todos los estudiantes que, de forma individual, deseen aprender programación en su tiempo libre.

Marambio explica que es importante enseñar programación en las escuelas por tres razones:

1. Porque permite desarrollar habilidades claves para el futuro. Cuando los estudiantes analizan y resuelven problemas con las herramientas de la informática, aprenden a organizar la información de manera lógica, a reformular un problema aparentemente difícil en uno que sabemos cómo resolver, a pensar de forma creativa y a trabajar con otros.
2. Porque el pensamiento computacional es un idioma del futuro, al igual que inglés. La escuela debe preparar a los niños, niñas y jóvenes para enfrentarse a escenarios globales, multidisciplinarios y a ambientes complejos computarizados. Manejar el lenguaje de la tecnología, los ayudará a comunicar sus ideas y entender el mundo.
3. Porque el pensamiento computacional entrega herramientas para el mundo laboral: Queremos que los estudiantes pasen de ser consumidores de tecnología a creadores de tecnología. En el mercado laboral existe una creciente necesidad de programadores y profesionales tecnológicos.

El Plan Nacional de Lenguajes Digitales es el resultado de una alianza público-privada en la que participan el Ministerio de Educación, representantes del Hub Chile Programa y el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Fundación Telefónica apoyará con la enseñanza de Scratch y Fundación Kodea trabajará en la capacitación de docentes para el uso de Code Studio.

Respecto a lo anterior el director del Centro de Innovación explica que “es fundamental la participación activa de la sociedad civil, comunidad académica, empresas y fundaciones, en conjunto con los establecimientos educacionales. Si bien el aporte del Ministerio de Educación establece un punto de partida al motivar y orquestar la introducción del pensamiento computacional a través de la programación, son estas las organizaciones que contribuirán a ampliar el alcance de esta iniciativa a otros ámbitos tales como robótica, Internet de las cosas e Inteligencia artificial”.



Sebastián Marambio, director del Centro de Innovación del Ministerio de Educación.

Esta es una de las primeras iniciativas del Centro de Innovación Mineduc, que tiene como objetivo identificar innovaciones que permitan mejorar la calidad de la educación, encontrar las mejores ideas de profesores y colegios a lo largo de Chile, y replicarlas para escalarlas a todo el sistema.



COLUMNA DE OPINIÓN

Educación digital para combatir las Fake News



Estas noticias falsas están generando eventos y efectos reales los cuales en la mayoría de los casos acarrearán resultados negativos.

AUTOR: JAIME RODRÍGUEZ | COORDINADOR DE PROYECTOS COSTADIGITAL | DOCTORANDO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Las Fake News o noticias falsas están presentes desde hace tiempo y de manera cada más abundante en las redes sociales, grupos de Whatsapp y correos electrónicos. Internet nos permite manejar grandes cantidades de información, las que crecen a cada segundo y además es el medio por el cual esa información circula, alcanzando a millones de personas en distintos idiomas y lugares del mundo.

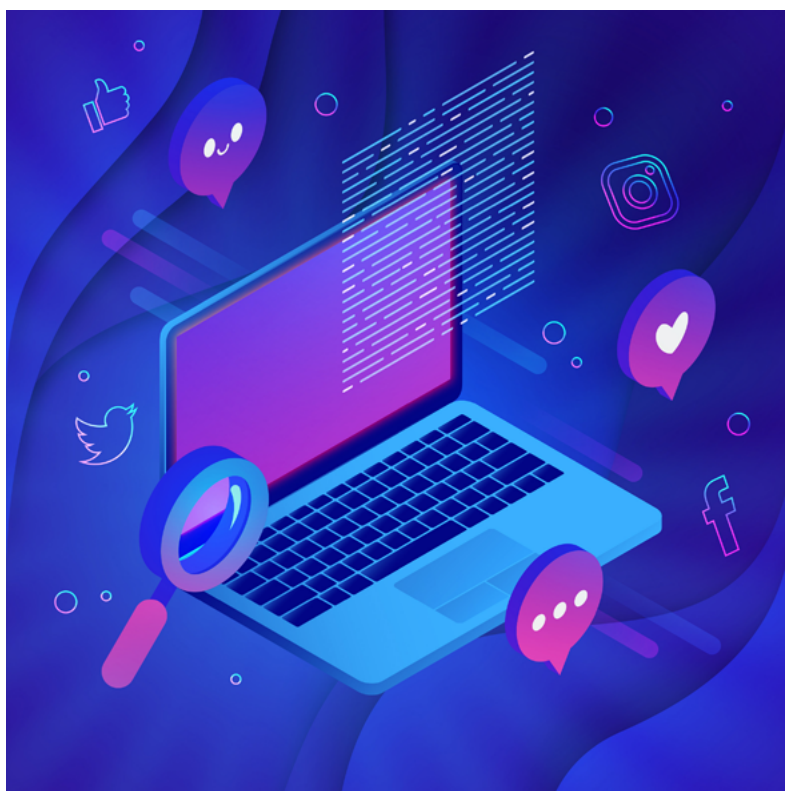


Estas noticias falsas están generando eventos y efectos reales, los cuales en la mayoría de los casos acarrearán resultados negativos. Un ejemplo de este problema es el resurgimiento del sarampión en nuestro y otros países después de haber sido erradicado hace varios años. ¿La razón? Un artículo médico publicado en 1998 por un doctor llamado Wakefield que afirmaba que la inmunización podía producir autismo. La

revista tardó 12 años en reconocer que el contenido de la investigación era falso, pero ya era tarde. Grupos de padres y madres que se oponían a vacunar a sus hijos, tomaron este artículo como respaldo científico de su postura y promovieron una campaña que mal informó y dejó sin protección a miles de niños y niñas, todo esto ayudado por las redes sociales que diseminaron rápidamente la información alrededor del mundo.

Aprender a distinguir entre una noticia falsa de una verdadera es un asunto ético y de bienestar y paz social. Promover el pensamiento crítico en todos los niveles del sistema educativo es un imperativo de la Era Digital. Recientemente en Italia ha implementado un programa de educación cívica digital para los jóvenes, el cual no sólo se hace cargo de las noticias falsas, sino que también de los problemas de acoso que se producen en las redes sociales como el ciberbullying. La OECD comunicó que el próximo informe PISA medirá las aptitudes que los estudiantes tienen para distinguir lo que es real de lo que es inventado.

Lo único real acerca de las Fake News es que no van a desaparecer y para combatirlas no basta con identificarlas, es también necesario acabar con su difusión y que el sistema educativo en todos sus niveles proporcione herramientas para enseñar a los estudiantes a distinguir entre información verdadera y falsa.



¿Cómo identificar una noticia falsa?

Fuentes: Debe identificar claramente quienes son las fuentes de información (nombre, apellido, cargo, situación contextual del enunciado, e incluso, año). Las Fake News usan mucho “según fuentes cercanas a...”, “se especula que ...”, etc., y a su vez carecen de autor o sello periodístico. Si la noticia la leíste de redes sociales, un buen ejercicio es ingresar al usuario y ver la cantidad de seguidores. Muchas veces tienen foto del logo o la persona que aluden ser, pero son cuentas falsas, vinculados a links de dudosa precedencia.

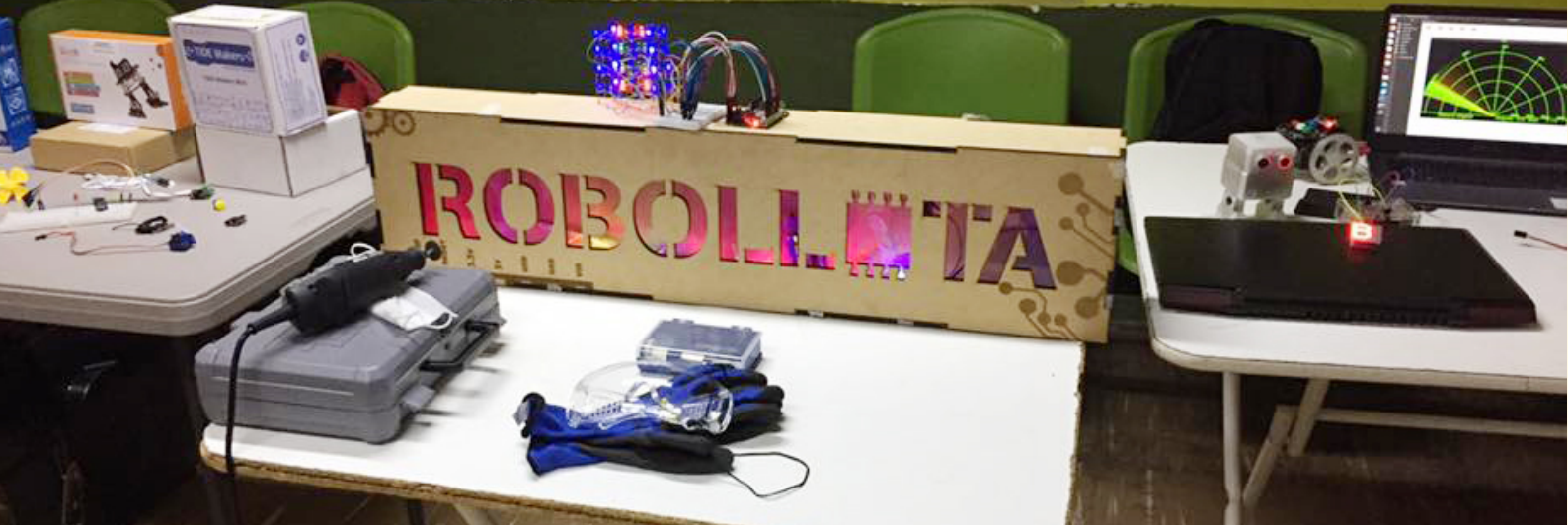
Titulares: “Si es demasiado bueno o malo, no es cierto”. Muchas veces los titulares están exagerados, o bien, sacados de contexto, por lo cual es necesario leer noticia completa y no solo el titular.

Sitio web: No aparece en sitios de medios de comunicación de reconocimiento global. Esto va más allá del concepto de “golpe noticioso”, ya que una noticia debe ser confirmada por otros medios de comunicación, ya que eso nos permite inferir que hubo varios mecanismos de confirmación diferentes para llegar a una misma información. Prefiera sitios especializados en noticias.

Calidad de la plataforma: Su contenido es de baja calidad y son portales con excesivos avisos publicitarios. Además, el contenido es poco extenso y sigue la estructura de otras noticias sin identificación de fuentes y en sitios no especializados en noticias.



Lo único real acerca de las Fake News es que no van a desaparecer y para combatirlas no basta con identificarlas (...)



Taller de robótica comunitario realiza su primera muestra de prototipos

AUTORA: MARÍA JOSÉ ARAGONÉS | PERIODISTA COSTADIGITAL

Esta exposición de trabajos dio el cierre al primer ciclo formativo de este innovador taller en Quillota.



Desde el año 2018, la comuna de Quillota cuenta con un taller de robótica gratuito en el Centro de la Promoción de la Salud y la Cultura destinado a adultos de diferentes profesiones.

Nos hemos acostumbrado a pensar que la robótica, y en específico la creación de cualquier tecnología, está relegada a un laboratorio con un equipo de numerosos expertos de bata blanca. Precisamente este es el mito que Costadigital PUCV quiere derribar al habilitar espacios comunitarios donde la indagación tecnológica esté al alcance de todos los interesados.

Desde el año 2018, la comuna de Quillota cuenta con un taller de robótica gratuito en el Centro de la Promoción de la Salud y la Cultura destinado a adultos de diferentes profesiones. Esto la convierte en la primera comuna a nivel nacional que cuenta con un espacio de estas características.

Para este año 2019, gracias al apoyo del Fondo de Solidaridad e Inversión Social (FOSIS), Costadigital PUCV, Oficina de las Juventudes y la Junta de Vecinos del sector, se pretende continuar el trabajo del año pasado y profundizar ciertos contenidos sobre electrónica y programación física, de esta forma, los fondos otorgados fueron utilizados para comprar equipamiento y materiales al taller.

“Acá hay una apuesta con mucha visión de futuro. Definitivamente este espacio es un aporte para los niños y niñas, para que vean el mundo de otra manera y así comprender el funcionamiento de las cosas”, dice Luis Rivera, Director Regional del FOSIS.

En efecto, se renovó la convocatoria para este año con excelentes resultados, ya que actualmente el curso cuenta con más de 30 participantes de todas las edades y profesiones, teniendo tan solo 6 años el participante más pequeño hasta los 68 años del participante más longevo. Hasta la fecha este diverso grupo, autodenominado “Robollota: grupo de indagaciones tecnológicas”, ha desarrollado aparatos para el riego automático, brazo robótico, lápices locos y autos de juego.

“Benjamín siempre ha estado interesado en la tecnología, desde pequeño le llama la atención los celulares y los computadores, por lo cual este taller me pareció una grandiosa idea para que se acercara un poco más a sus intereses de forma más positiva”, relata Tatiana Ramos, mamá de Benjamín (6).

“Me encanta la dinámica del taller, de los compañeros... es un grupo muy diverso, por lo cual las clases se hacen accesibles para todos y, por otra parte, yo no sabía nada de robótica ahora que conozco lo básico hasta me dan ganas de estudiar algo relacionado con esto”, comenta Ricardo Rosales, gastrónomo.

Del colegio a los barrios: Robótica al alcance de todos



Actualmente el foco de innovación se ha centrado en barrios donde la diversidad de personas contribuye al desarrollo de inventos cada vez más complejos y originales (...)

La robótica es una línea de trabajo que ha caracterizado el quehacer de Costadigital PUCV los últimos años, sin embargo, la atención estaba centrada en el desarrollo de habilidades tecnológicas en el sistema escolar con el proyecto Red de Clubes Maker, cuya finalidad es la implementación de talleres de robótica en 12 liceos TP del país.

Actualmente el foco de innovación se ha centrado en barrios donde la diversidad de personas contribuye al desarrollo de inventos cada vez más complejos y originales, al menos así lo demuestra la experiencia de muchos países tanto en América Latina como en Europa que se la han jugado por el tipo de innovación social.

“La experiencia de barrio es distinta, en un colegio es más impositiva y formal, acá la gente está porque quiere estar y la cultura la creamos nosotros mismos, por ello tenemos grados de libertad, participación y compromiso mucho más amplios”, cuenta Pedro Hepp, monitor del taller y coordinador de la línea de robótica en Costadigital PUCV.

La segunda mitad del curso se centrará en concretar diversos prototipos que responden a los intereses puntuales de cada uno de los integrantes del taller. ***“El aprendizaje es significativo en la medida que las personas desarrollen proyectos con los que se sientan conectados”,*** recalca Hepp.





¿Como hacer mantención a su computador?

AUTOR: RODRIGO OJEDA | INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES



En el mercado existen muchísimas marcas de antivirus, programas que evitan su propagación a otros usuarios y evitan o corrigen los cambios que estos ya produjeron.

Antivirus

Los virus son programas que han sido creados para producir alteraciones en el funcionamiento de la computadora. En el mercado existen muchísimas marcas de antivirus, programas que evitan su propagación a otros usuarios y evitan o corrigen los cambios que estos ya produjeron. Los tres primeros, funcionan bastante bien en cualquier equipo si los mantienes actualizados, sin embargo, Security Essentials de Microsoft es recomendable para computadores con muy poca capacidad RAM. Dejamos los más convenientes y gratuitos:

- Avira
- Total security 360
- Avast
- Security Essentials de Microsoft

¿Qué elementos debe considerar?



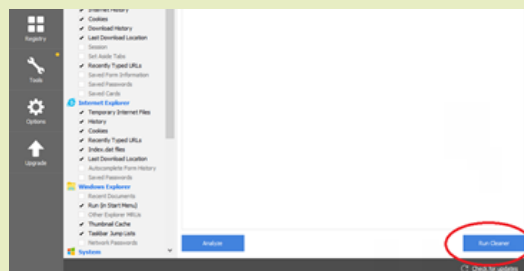
- No es necesario instalar más de uno. Hacerlo pone más lento el equipo y entre ellos generan conflictos y errores.
- No abra archivos de origen desconocido. Si no conoce al remitente o la dirección de correo electrónico, no lo abra.
- Mantenga actualizado su sistema operativo y sus programas. No use softwares no oficiales.

¿Cómo revertir el lento inicio de su computador?

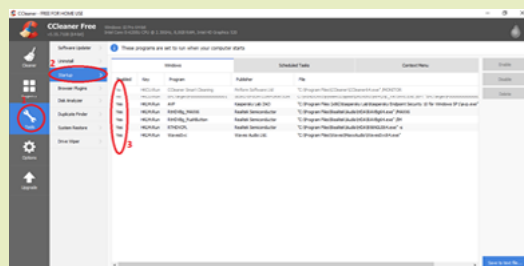
Muchas veces notamos que nuestro equipo está lento y se demora en realizar ciertas acciones. Esto ocurre debido a la gran cantidad de programas iniciándose con el sistema. Debe chequear cuántos iconos existen al lado del reloj, en el costado inferior derecho, así podrá saber cuál de ellos no es necesario que se active cada vez que encienda su computador.



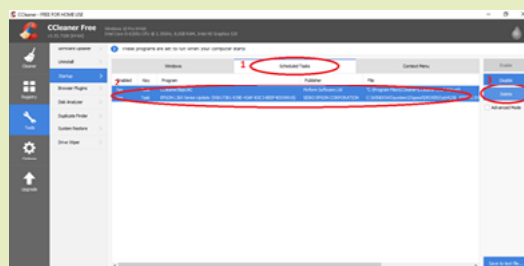
Otro programa para mejorar el rendimiento de su computador es Ccleaner ([descárgalo aquí](#)). Este programa facilita la limpieza y eliminación de basura de nuestro sistema. Una vez descargado e instalado, lo ejecutamos y veremos una pantalla similar a la siguiente:



Para ejecutar el programa hacemos clic en “Run Ccleaner”, esta acción realiza una limpieza del sistema eliminando archivos temporales. Luego escogemos el menú “Tools”:



En este menú podemos revisar los programas que están iniciándose en conjunto con el sistema, donde podemos desactivar lo que no deseemos, haciendo dos clics en la columna enable cambiando el “Yes” por “No”. Solo debiera estar iniciando el antivirus y algún programa del sistema de audio, cualquier otro programa está de más.



Finalmente escogemos la pestaña “Scheduled Tasks” selecciono todo lo que aparezca y lo borro presionando “Delete”.



COSTADIGITAL

INNOVANDO EN EDUCACIÓN CON TECNOLOGÍA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO



32 • 33 200 60 / 32 • 33 200 70



www.costadigital.cl



½ Oriente 1075 • Viña Del Mar • Chile