

TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

Experiencias y miradas para la implementación
de las nuevas tecnologías en el aula

Javier Gullo



EDITORIAL
MAIPUE

Índice

Presentación	7
Introducción	10
La primera chispa y la tecnología al servicio del poder.....	10
Promesas y advertencias de la era Google	15
Desconexión digital (de la escuela)	21
Capítulo 1. Nuevas lecturas del mundo: booktubers y booktrailers	29
Booktubers.....	29
Dinámica booktuber en el aula	32
Booktrailer	34
Memoria literaria	35
Capítulo 2. Redes sociales y narrativas transmedia	37
Breve historización de las redes sociales	37
Pensando Instagram	39
Redes sociales y narrativas transmedia en el aula.....	40
Twitter	42
Capítulo 3. Las tecnologías como herramientas para desterritorializar la escuela	46
El aula como un territorio permeable	49
Videoconferencias y transmisiones en tiempo real	51
Videoconferencias. El aula desterritorializada	53
Requisitos técnicos	54
El aula sin límites	55
Capítulo 4. Otras realidades: realidad aumentada y realidad virtual en las escuelas	59
Nociones elementales sobre las capas de información digitales, información curada y otras categorías que debemos atender para pensar la realidad aumentada.....	60
Realidad aumentada en el aula	65

Cómo producir y enlazar un código QR.....	68
Crear realidad aumentada: Aurasma-HP Reveal Studio	70
Mundos virtuales.....	77
Imagen y educación	79
Realidad virtual como instrumento didáctico.....	80
Capítulo 5. Colaboracionismo y gamificación	85
El juego como ejercicio colectivo y otras producciones colaborativas	86
Regresando al aula: Kahoot!, una experiencia motivadora a considerar en los espacios de formación	90
Creación de una wiki del aula	92
Tensiones frente al trabajo colaborativo y la gamificación.....	94
Otras herramientas y aplicaciones	97
Bibliografía.....	101
Publicaciones digitales.....	103
Aplicaciones	104