

# TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN

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

NUEVA EDICIÓN ACTUALIZADA

Javier Gullo



EDITORIAL  
**MAIPUE**

# Índice

<b>Presentación</b> .....	7
<b>Introducción</b> .....	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
<b>Capítulo 1. Nuevas lecturas del mundo: booktubers y booktrailers</b> .....	29
Booktubers.....	29
Dinámica booktuber en el aula .....	32
Booktrailer .....	34
Memoria literaria .....	35
<b>Capítulo 2. Redes sociales y narrativas transmedia</b> .....	37
Breve historización de las redes sociales .....	37
Pensando Instagram .....	39
Redes sociales y narrativas transmedia en el aula.....	40
Twitter .....	42
<b>Capítulo 3. Las tecnologías como herramientas para desterritorializar la escuela</b> .....	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
<b>Capítulo 4. Otras realidades: realidad aumentada y realidad virtual en las escuelas</b> .....	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
Mundos virtuales.....	70
Imagen y educación.....	72
Realidad virtual como instrumento didáctico.....	73
<b>Capítulo 5. Colaboracionismo y gamificación .....</b>	<b>78</b>
El juego como ejercicio colectivo y otras producciones colaborativas .....	79
Regresando al aula: Kahoot!, una experiencia motivadora a considerar en los espacios de formación.....	83
Menti: presentaciones dinámicas colaborativas.....	85
Google en la escuela .....	91
Creación de una wiki del aula.....	107
Tensiones frente al trabajo colaborativo y la gamificación .....	109
<b>Capítulo 6. Futuros: robótica, programación, inteligencia artificial y los debates pendientes.....</b>	<b>112</b>
La robótica educativa y los debates pendientes.....	113
Inteligencias diversas .....	116
Interrogantes y variables a la hora de incorporar robótica y programación en la escuela .....	118
<b>Anexo .....</b>	<b>123</b>
Otras herramientas y aplicaciones.....	123
Cuentas educativas de Instagram .....	129
<b>Bibliografía .....</b>	<b>131</b>