

Odisea Latina



***Un Entorno Innovador en
Educación e Internet***

Motivación



- A partir de la preocupación:

por desarrollar en los jóvenes habilidades para participar en el nuevo mundo globalizado, tecnificado y de vertiginoso dinamismo.

- Nos propusimos:

innovar en el campo educacional con una acción replicable y significativa de formación de habilidades y nuevas prácticas en los jóvenes.

Torneo Odisea LAtina (OLA)

- Experiencia vivencial de aventura-competencia entre jóvenes estudiantes de un colegio/liceo, que provoca :
 - nuevo ánimo de protagonismo,
 - estímulo de habilidades para el emprendimiento
 - incorporación de nuevas prácticas personales/grupales desde y en el mundo Internet/ NTICs
- Mecánica de Torneo, con una atractiva narrativa original
- Entorno pro-desarrollo de capacidades
 - en particular, prácticas en el uso de computadores e Internet

Diseño

Diseño: Articulación Objetivos Torneo OLA

- ① Producir en los jóvenes: estados de ánimo de resolución, logros en comunidad, mejora de la autoestima y emoción activa con un propósito
- ② Desarrollar capacidades y habilidades en los dominios tecnológico-informático, intelectual, corporal, cultural, y de emprendimiento
- ③ Incrementar la velocidad de incorporación de los jóvenes y su comunidad en el mundo Internet (NTICs)
- ④ Introducir en cada colegio y liceo una apertura a nuevas prácticas formativas

Diseño: Propósito del Proyecto

- Desarrollar “práctica” que detone cambios significativos en los estudiantes:
 - espacio de aprendizaje
 - ánimos y autoestima
 - observador que son
 - capacidades y posibilidades
 - apropiación y manejo de las NTICs
- Esta práctica (*Torneo*) tendrá sentido para participantes dentro de contexto social particular que debemos gestar: el *entorno o Mundo OLA*

Diseño: 4 Dominios



A. Mundos



Video

Las Etapas del Torneo

Dominio	Compu- Tación	Internet	Empren- dimiento	Cultural	Intelectual	Físico/ Corporal
Etapas						
Inscripción						
Equipo						
Construcción						
Nao I						
Construcción						
Nao II						
Escudo						
Physistlón						
Música						
p/bestias I						
Música						
p/bestias II						
Lenguaje-sabio						
Teatro mundo A						
Teatro mundo B						
Technoráculo						
Proyecto						
emprendedor I						
Proyecto						
emprended. II						

B. Emprendimiento

- Participantes en situaciones en donde desarrollar habilidades emprendedoras les fueron imprescindibles para obtener resultados favorables en las etapas de Odisea, como lo son:
 - creación de narrativas e identidad
 - formación y trabajo de equipo
 - liderazgo y coordinación, apropiación y perseverancia
 - no tener miedo a lo desconocido
 - impecabilidad
 - seducción, fortaleza emocional y corporal

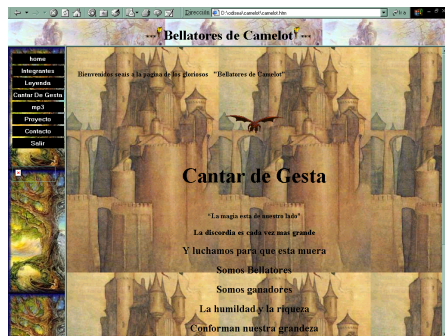
D. NTICs

- Desarrollo de nuevas prácticas en el uso de computadores y trabajo en Internet:
 - diseñar e implementar páginas Web
 - utilizar frecuentemente el e-mail para la acción
 - manejar imágenes gráficas
 - buscar información y recursos en la Red
 - usar MP3
 - realizar presentaciones Power-Point
 - resolver complicaciones que estas actividades conllevan
 - comenzar a conocer proceso de telecomunicación que posibilita interconexión en la Red

D. Ejemplo de Etapa Torneo: Construcción de sitios Web por equipos (“ Naos p/travesía ”)

Etapa I	Creación de identidad del equipo en página web
Narrativa	Construcción de Nao del equipo: Participarán en la aventura Odissea los equipos que tengan su “nao” preparada para zarpar. Esto implica tener su página web publicada que identifique en forma única al equipo: muestre su mítico origen y a cada uno de los integrantes (i.e. leyenda, habilidades, logros, propósitos) Entre el equipamiento de la nave deberán contar al menos con : nombre, foto equipo, cantar de gesta (poema movilizador), música. “En la nave irán acumulando posteriormente las “fuerzas” //(fuentes de energía)/tesoros a medida que avanzan en las etapas de la aventura.
Líder y equipo	Fernando Ortiz
Descr. Meta en juego	Cada equipo deberá crear su espacio de identidad, diseñando e instalando su página web. El énfasis no estará en lo técnico o gráfico, sino en la invención de una identidad que convoque al equipo, les de sentido y coordinación emocional, identificándolos del resto de los equipos. También practicarán la construcción de una página web, publicación updates, que será el núcleo de su actividad en Odissea.
Objetivos en trasfondo	Desarrollo y cuidado de identidad como fundamental para emprendedor. Acto poético fundacional en la formación de equipo de trabajo con un propósito compartido. Prácticas en Internet
Logística	Mentor para soportar conformación de equipo y quiebres Consideración en clases de Historia y Castellano Acceso a computadores en la red Guía escrita para creación de página web Soporte presencial para creación de página web Scanner
Red de Apoyo	Grupo Soporte Tecnológico Profesores Historia, Castellano
Tiempo efectivo	Invención y alineación : 3 horas Diseño, recopilación y publicación: 3 horas
Tiempo total	2 días
Participantes	Equipo completo (8)
Capacidades requeridas	Crear página web y sus componentes Fantasía en invención de su “cuentos” Negociación y alineación equiva tras acuerdos

D. Resultados/Desarrollos de pruebas en Sitios Web (Naos Torneo)



Software

El Software es Esencial :

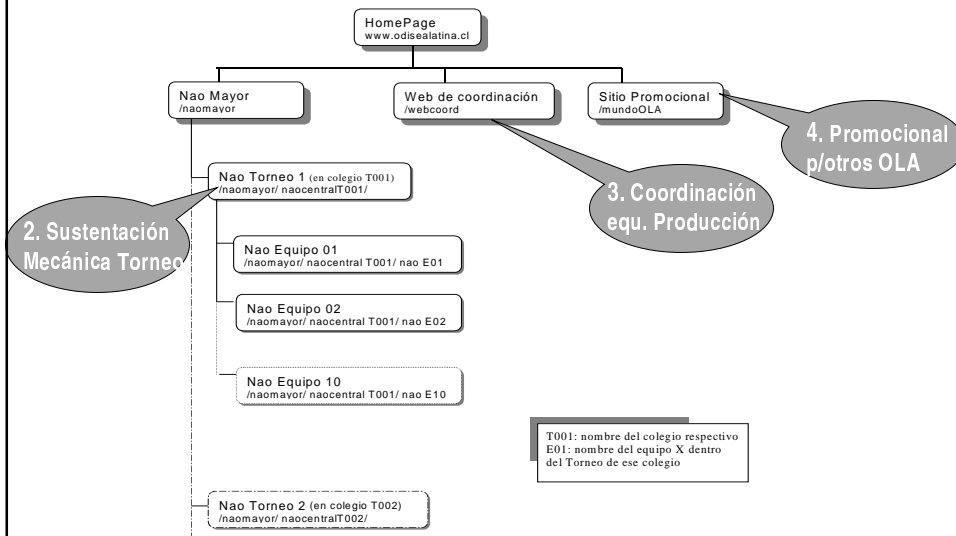
- ① Como elemento constitutivo del Mundo OLA
 - ② Para sustentación de la Mecánica del Torneo
 - ③ Espacio de coordinación de equipo y entrenamiento
 - ④ Instrumento de posicionamiento y promoción
- Futuro:
 - La comunidad de los navegantes avanzados – Meganautas
 - La futura emulación parcial de la dinámica del Torneo
 - Educación a distancia (e-learning)
 - Perfilamiento de los diversos participantes

Sw: Mundo OLA conlleva nuevas Prácticas, movilizadas y sustentadas por sw.

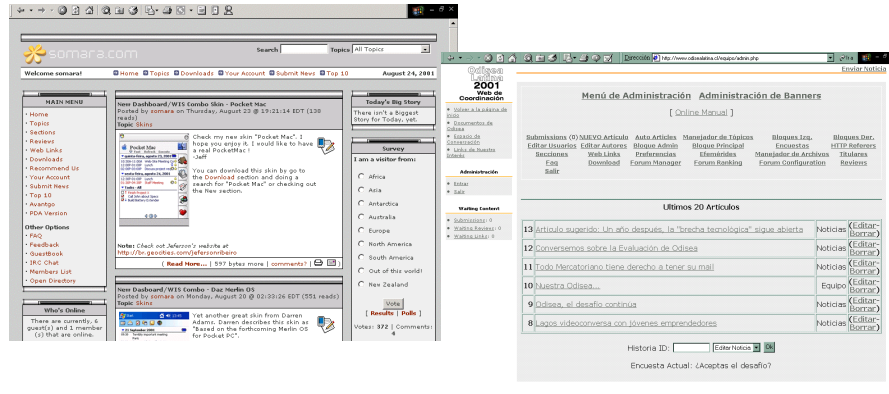
1. Elemento constitutivo del Torneo

- Concreción, Perseverancia, y autoexigencia
- Creación de Identidad, Narrativas, Seducción
- Organización y Coordinación con otros
- Auto-aprendizaje, manejo de incertidumbre
- Creación de redes de ayuda

Sw: Estructura Espacio Web OLA

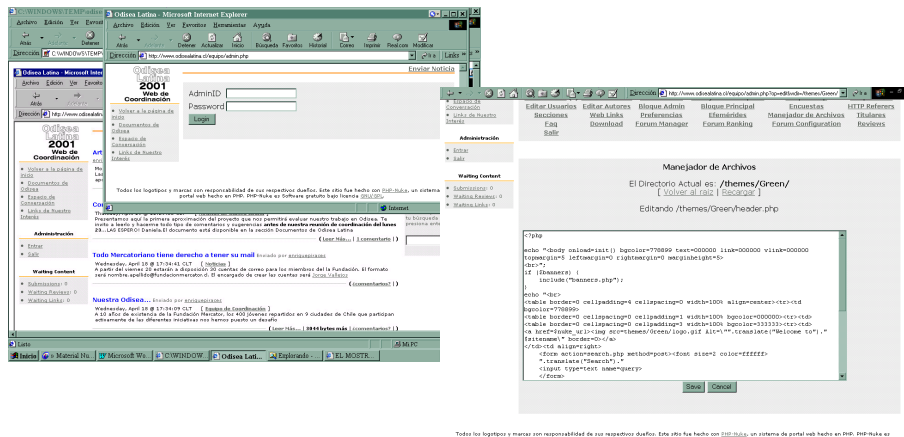


sw: Plataforma de desarrollo PHP-Nuke



- Plataforma escalable en sofisticación de desarrollo (feedback y auto desafío en espiral)
- Válido para distintos niveles de capacidades

sw: Plataforma de desarrollo PHP-Nuke



- "Content Management Tool"
- Sobre PHP Scripting Language (HTML Dinámico)

Sw: Método p/especificación de sitios web

<i>Categoría</i>	<i>Explicación</i>
Sitio	Nombre del sitio web
Dirección	Dirección completa bajo el dominio odisealatina.cl
Usuarios	a quienes está dirigido el sitio
Objetivo General	El por qué de este sitio
Objetivos Específicos	Las distintas áreas o secciones que soportan el objetivo general (el qué)
Componentes/ Especificaciones Técnicas	Las componentes del software (theme php-nuke) y las eventualmente a desarrollar/incorporar para sustentar cada uno de los objetivos específicos
Diseño Gráfico	Especificación general del estilo buscado
Especificaciones Experiencia:	Lo que se quiere provocar en el usuario que visita o interactúa con el sitio. Entramos al terreno de emociones, ánimos y relatos.
Comentarios Adicionales	
Cliente Principal	Quién da los lineamientos y acepta lo realizado
Responsable	El encargado de llevar a cabo el pedido del cliente
Red de Ayuda	Equipo y colaboradores en el diseño, ejecución, prueba

Testimonios

- Pedro
- Mi hija ahora...
- Gracias Zitro...

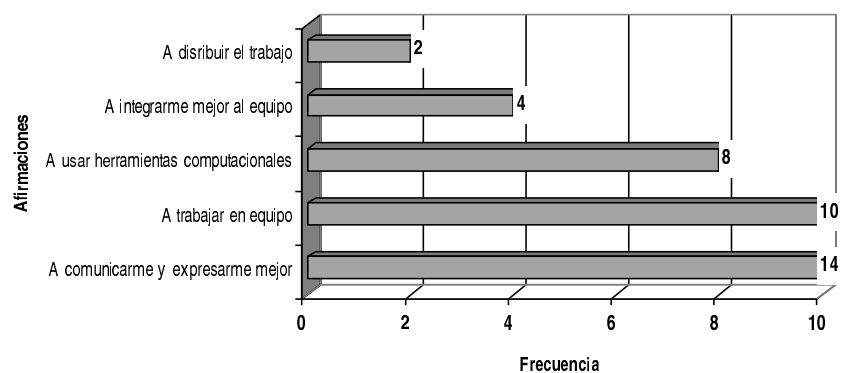
Resultados

Resultados

- Nuestro juicio es que estamos creando con OLA una poderosa **práctica de transformación** en:
 - ámbitos de prácticas de trabajo de equipo e interacción
 - desarrollo/ fortalecimiento de capacidades
 - apropiación al uso de Internet y tecnologías de información
 - incorporación de disposición emprendedora
 - estados de ánimo reinantes

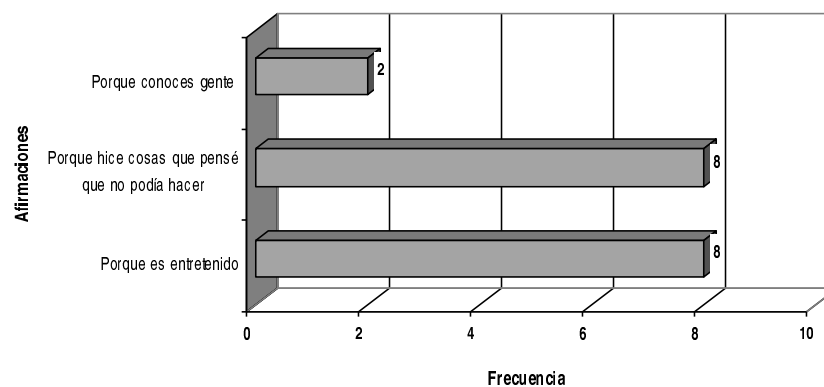
Resultados

Gráfico 3: Qué aprendiste durante el desarrollo del proyecto



Resultados

Gráfico 6: ¿ Por qué recomendarías participar en Odisea?



Conclusiones

- Erróneo diagnóstico reinante de “nihilismo” juvenil
- Torneo OLA, evidencia en:
 - producto multidisciplinario, coherente, que amplía contexto educacional cotidiano
 - “práctica transformacional” y creación de identidades
 - efectividad del aprendizaje vivencial, como proceso de responder a desafíos del ambiente
 - generación de nuevas “redes de confianza”

Conclusiones

- NTICs:
 - como herramienta de sustentación y coordinación del proyecto
 - como plataforma de prácticas para sustentar formación global de jóvenes
 - distancia de OLA con la actual formación en este ámbito
 - identificada poderosa herramienta ad-hoc (PHP-Nuke)
- Versatilidad del *know-how* producido

Preguntas

