



Multimedia Lúdico- Educativa Parafernalia

LA CIUDAD: UNA OBRA DE TEATRO DIRIGIDA POR LOS NIÑOS Y NIÑAS DE MEDELLÍN

Generando conexiones mentales entre la información y su propia realidad

Autor(es)

Lic. Luz Marina Covalada Echavarría (luzdemarco@gmail.com)

CS. Verónica Villa Agudelo (veronica.villa@upb.edu.co)

Título en inglés

Recreational-Educational Multimedia Parafernalia

THE CITY: A THEATER PLAY DIRECTED BY MEDELLÍN'S CHILDREN

Generating mental connections between facts and their own reality

Tipo de artículo

Reporte de casos o experiencias

Eje temático

Este artículo trata del aprovechamiento de la multimedia educativa Parafernalia en el aula de clase, generando actividades que permitan la participación del docente y los estudiantes, ya sea desde las aplicaciones internas que ofrece este objeto de aprendizaje, como de las actividades externas concebidas desde los PTA o Proyectos Tecnológicos de Aula, a partir de ejes temáticos 'detonantes' que permitan llevar la experiencia del conocimiento a la realidad de los alumnos.

Resumen

Parafernalia es un material multimedial lúdico-educativo, creado para reforzar y apoyar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las Ciencias Sociales, específicamente en el grado Segundo de la educación Básica Primaria. Su objetivo, más que sustituir los contenidos de esta materia, es generar preguntas y propuestas que dinamicen la enseñanza, incentivando la participación directa de los estudiantes con los conocimientos a los que son expuestos. En este documento, se proponen acciones que posibiliten el máximo aprovechamiento de esta herramienta educativa en la generación de aprendizajes significativos de los estudiantes, quienes juegan a ser unos famosos directores de teatro, que ponen en escena lo que imaginan, conocen, averiguan, aprenden y sueñan, acerca de la relación entre el territorio que habitan y perciben como cercano (Medellín), y los temas que normalmente estudian en la asignatura de Ciencias Sociales.

Abstract

Parafernalia is a recreational-educational multimedia, created to strength and support all the Social Sciences teaching-learning processes, specifically of elementary school second grade. More than substitute this subject's contents, it aims to generate questions and proposals to dynamise the training processes, inviting the children to relate directly with the knowledge they're exposed to. This document suggests actions that make the most of this educational tool, regarding the creation of



meaningful learning in the students, whom play being famous theater directors, putting on stage all they imagine, know, learn, find and dream, about the relationship between the territory they live in and feel as close (Medellín), and the topics they usually learn in Social Sciences subject.

Palabras clave

Parafernalia, lúdica, teatro, objeto de aprendizaje, proyectos tecnológicos de aula, aprendizaje significativo, ciencias sociales, Medellín.

Key words

Parafernalia, recreational, multimedia, educational, theater, learning object, technological classroom project, meaningful learning, social sciences, Medellin.

Trayectoria profesional y afiliación institucional del autor o los autores

Lic. Luz Marina Covaleda E. Licenciada en Formación Estética de la Universidad Pontificia Bolivariana. Se ha desempeñado como docente en el área artística en diferentes instituciones como el Colegio UPB, la Secretaría de Educación de Sabaneta, COMFAMA, Corporación Social Monarca, Facultad de Artes del ITM y la Universidad de Antioquia. Actualmente es docente de cátedra de la Universidad de Antioquia y asesora didáctica del Grupo de Educación en Ambientes Virtuales de la UPB, para el desarrollo de la Multimedia Parafernalia. Ha publicado un libro de poemas, llamado 'Complicidades', participado en la grabación del libro-casete "Quien Será El Descubridor" y en la producción del Video Parafernalia en el año 2000.

CS. Verónica Villa A. Comunicadora Social – Periodista de la Universidad Pontificia Bolivariana. Su experiencia profesional se ha enfocado en la realización, escritura de guiones y dirección de materiales audiovisuales, como videos, multimedias, presentaciones interactivas y páginas web, para el sector público y privado de la ciudad. Actualmente, es docente de la Universidad Pontificia Bolivariana y apoya los procesos de producción de objetos de aprendizaje propuestos desde el Proyecto Estratégico Institucional para la incorporación de tecnologías de información y comunicación a los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la UPB, adelantado por el Grupo de Investigación en Ambientes Virtuales EAV, adscrito a la Facultad de Educación de la Universidad.

Referencia bibliográfica completa

Covaleda Echavarría y Villa Agudelo (2007). La ciudad: una obra de teatro dirigida por los niños y niñas de Medellín (Reporte de casos o experiencias). Revista Q, 1 (2), 12, enero-junio. Disponible en: www.revistaq.upb.edu.co

Cantidad de páginas

12 páginas

Fecha de recepción y aceptación del trabajo

14 de febrero de 2007 – 16 de febrero de 2007

Aviso legal

Todos los artículos publicados en REVISTA Q se pueden reproducir en otros medios de comunicación sin ánimo de lucro, siempre y cuando se cite la fuente completa: tanto los datos del autor del artículo como de la publicación. En medios con ánimo de lucro se debe contar con la autorización expresa del



autor; en tal caso se debe citar la fuente completa de la publicación original (incluyendo los datos del autor y los de la Revista).

Tabla de contenido

Multimedia Lúdico- Educativa Parafernalia.....	1
Generando conexiones mentales entre la información y su propia realidad	1
Conclusiones.....	10
Bibliografía	11
Agradecimientos.....	11

Introducción

Parafernalia es un material multimedial lúdico, creado para reforzar y apoyar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las Ciencias Sociales, específicamente en el grado Segundo de la educación Básica Primaria.

Su objetivo, más que sustituir los contenidos de esta materia, es generar preguntas y propuestas que dinamicen la enseñanza, incentivando la participación directa de los estudiantes con los conocimientos a los que son expuestos.

Este artículo propone algunos conceptos generales que sirvan como punto de partida para la creación de una gran gama de actividades que pueden nacer a partir de este material multimedial.

1. Antecedentes

Entre los años 1998 y 2000, docentes del Colegio UPB, trabajaron en un proyecto de investigación denominado MEDRA, que buscaba generar procesos de reflexión y de acción orientados a introducir el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula.

Con este objetivo, se creó el concepto de PTA o Proyectos Tecnológicos de Aula, cuya intencionalidad era generar productos desde el aula, que después de pasar por las experiencias de los mismos estudiantes, retornaran enriquecidos al salón de clase. **Parafernalia** partió entonces, de la unión de dos PTA que surgieron de MEDRA: El primero, "Cómo se expresa artísticamente mi ciudad", desarrollado por Luz Marina Covaleta, profesora del área de educación artística en la Básica Primaria; y el segundo, liderado por Claudia Molina, profesora del Área de Sociales del Grado Tercero, llamado: "¿Cómo ha evolucionado Medellín a través del tiempo?".

Ambas iniciativas permitieron comprender que el hombre, inmerso en su entorno, se expresa y crea ciudad a través de la materialización de productos culturales, tangibles o intangibles.



Las dos docentes con su grupo de estudiantes, acompañadas por algunos miembros de las Facultades de Educación y Diseño de la UPB, el Grupo de Investigación Educación en Ambientes Virtuales y el Colegio UPB, crearon en el año 2000, un producto que presentara de forma divertida la historia de Medellín, para lo que realizaron un video de 8 minutos, en el que todos participaron ya fuera como actores, guionistas y productores.

Desde entonces, se planteó la posibilidad de desarrollar una multimedia, donde a través de juegos interactivos, se pudieran reforzar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, proceso que se retomó en el 2006 y se está viendo materializado con la multimedia lúdico-educativa **Parafernalia**.

2. Actividades lúdico- pedagógicas a partir de parafernalia

Parafernalia contiene un grupo de actividades internas y externas que buscan, además de la familiarización de los estudiantes con los contenidos de la multimedia, generar conexiones mentales entre esta información y su propia realidad, invitándolos a comparar, formular problemas y soluciones, imaginar y proponer proyectos, que basados en datos y hechos históricos, los retengan a participar en la creación de su 'futuro'.

2.1. Actividades internas

Parafernalia se encuentra apoyada por un grupo de actividades internas que funcionan como dinamizadoras del conocimiento de los estudiantes. Todas estas actividades son lúdicas y algunas de ellas recurren a la creatividad e imaginación de los niños y niñas que entran en contacto con el material. Podemos dividir las en dos categorías:

2.1.1. Libres

El hecho de que estas actividades reciban el nombre de libres, no significa que no puedan ser dirigidas por el docente para sacar el mayor provecho de las mismas. Se inscriben dentro de esta categoría: 'Mi puesta en escena', 'Mi libreto' y 'Acto Final'.

- **Mi puesta en Escena:** Aquí los niños y niñas pueden armar escenarios múltiples con los recursos de diferentes épocas históricas. Lo que ellos elijan para formar estas escenas, es su decisión, pero la justificación posterior puede ser dirigida por el docente según el aprendizaje significativo que quiera reforzar en determinado módulo del curso. Los niños y niñas pueden jugar con un set de imágenes determinado y crear un número de escenarios ilimitado, que siempre tendrá una justificación diferente.
- **Mi libreto:** Esta es probablemente la actividad más abierta de todas, pero la que mayores posibilidades y retos presenta para el docente y el alumno. Es una plantilla de texto abierta, donde a los niños y niñas se les pide en un comienzo, generar el libreto de lo que acaban de crear en 'mi puesta en escena'. Esa instrucción básica, no impide de ninguna manera, que este espacio sea utilizado para escribir algo diferente, un relato de cómo se imaginan su barrio en la época donde indígenas y colonizadores



compartían estas tierras; o algo más reciente como describir la ciudad cuando no existía el Metro o el Metrocable. Pueden escribir hechos reales, ficticios, propuestas, sueños, realidades o proyectos de ciudad, sobre infinidad de temas que llamamos 'detonantes' y que están presentes en toda la multimedia.

- **Acto Final:** Conservando la metáfora de la obra teatral, esta actividad intenta recoger todo el trabajo que los niños y niñas han realizado a lo largo del semestre. Se dejó como actividad 'abierta' para permitirle al docente enfocarla hacia el área que más desee reforzar, pero se sugiere realizar una actividad que reúna el conocimiento de unos antecedentes de ciudad y una realidad que se deriva de ellos, para que los alumnos entiendan la relación directa que tienen las acciones de una época y cómo estas se reflejan en otra.

La herramienta que se dispone para esta actividad es nuevamente 'Mi libreto', donde los alumnos trabajarían en grupo, creando un guión o libreto de la ciudad que quieren construir, incluyendo esta vez su pasado, su propio presente y las acciones de futuro con las que están dispuestos a comprometerse para convertir en realidad eso que han plasmado por escrito.

Se sugiere que en esta actividad el docente refuerce los conceptos de competencias ciudadanas, y que los niños y niñas socialicen su libreto llevándolo a la realidad, con una puesta en escena que esta vez se sale de la pantalla y se convierte en una representación ante los compañeros de grupo, donde usarán utilería real basada en la información que la multimedia les ofrece.

2.1.2. Cerradas

Estos son unos juegos 'informativos', cuyas respuestas son únicas. Su finalidad no es evaluar el conocimiento del niño, sino plantearles el reto de resolver problemas, que al ser solucionados, los recompensará con un nuevo conocimiento. Dentro de esta categoría podemos encontrar: 'Sopa de Letras', 'Rompecabezas' y 'Concéntrese'.

Aunque las respuestas de estas actividades sean siempre las mismas, a partir de ellas el docente puede crear nuevas actividades. Algunos ejemplos son que los niños y niñas escriban un poema utilizando las respuestas del reto, que inventen su propio juego con palabras distintas, pero presentes en la multimedia o que elijan la palabra que más les llame la atención y jueguen a la mímica con sus compañeros para que estos la adivinen. Las posibilidades son numerosas si cuenta con un poco de inspiración y tiempo para jugar con los estudiantes a partir de unas pautas establecidas por el contenido del material.

2.2. Actividades externas - PTA

Como se mencionó en los antecedentes, **Parafernalia** tiene sus orígenes en los Proyectos Tecnológicos de Aula o **PTA**, que pueden definirse como estrategias pedagógicas productivas, centradas en un grupo de actividades y procedimientos cuyo objetivo es involucrar a los



estudiantes directamente en su obtención de conocimiento, a partir de actividades que lo único que buscan es generar en ellos aprendizajes significativos, de acuerdo con sus necesidades e intereses.

Para entender los **PTA**, debemos asumir las competencias tecnológicas, como la capacidad de tomar las decisiones adecuadas en un ámbito definido, estimulando el trabajo de los niños y niñas en diferentes áreas desde el aula escolar, fortaleciendo distintas actividades como:

- Capacidad para identificar, acceder y manejar fuentes de información.
- Capacidad para formular problemas.
- Capacidad para desarrollar y presentar propuestas de solución.
- Destrezas técnicas.
- Autoformación.

En los **PTA** se materializan planes e ideas que permiten transitar de la fantasía a la realidad, de la teoría a la práctica. Aquí en los proyectos, se toman las ideas y no se descansa hasta ponerlas en operación. Son **imanes** que atraen todo lo que tiene que ver con ellos, por lo que permiten resolver problemas.

Con **Parafernalia**, el trabajo en los **PTA** implica un importante abanico de posibilidades, que nos invita a internarnos en él, y que en este caso funciona de adentro hacia fuera, es decir desde el material con temas 'detonantes', que se convierten en punto de partida para generar **PTA** en cualquier área que el docente y los estudiantes decidan.

Los **PTA** integran el saber, el sentir, el pensar y el hacer. Su organización didáctica, consiste en convertir los temas en problemas, ofreciéndole al alumno la oportunidad de actuar de una manera viva y activa.

Estos productos logrados a través de los **PTA**, son concretos, visualizables y comunicables; apareciendo como resultado de múltiples acciones y como testimonio de numerosos y diversos aprendizajes obtenidos dentro del sistema educativo integrado, dándole a la vez una funcionalidad a lo aprendido y una motivación real para todo aprendizaje, donde se sabe que lo aprendido, puede ser aplicado en contextos reales.

Los **PTA** son desarrollados bajo una estructura metodológica interactiva que le invitamos a conocer e implementar con sus estudiantes.

2.2.1. **Primera fase:** Planeación del proyecto tecnológico de aula

2.2.1.1. La planeación de los proyectos tecnológicos de aula se realiza a partir de una pregunta problematizadora que integra los intereses de los alumnos con el currículo, por medio de núcleos temáticos correspondientes a cada área del segundo grado de la Básica Primaria. En el caso de **Parafernalia**, estos temas pueden ser



explorados desde los contenidos de la multimedia, donde cada tema podría derivar un PTA.

Veamos un ejemplo donde el núcleo temático es **"El Río Medellín"**. Algunas de las preguntas que podrían surgir son:

- **¿Cuáles son los factores que influyen para que el río Medellín esté contaminado?**
- **¿Qué podemos hacer desde nuestra casa y nuestro colegio para aportar a la solución de este problema de contaminación?**

Si se decide trabajar sobre una pregunta que genere soluciones y acciones prácticas, nos debemos entonces volcar hacia la segunda y a partir de esta, generar la propuesta de productos, que en este caso pueden ser varios, dadas las alternativas de solución que los niños y niñas encuentren. (Sistemas de reciclaje, videos informativos, campaña local en el barrio o en el mismo colegio, etc.)

2.2.1.2. Desde la pregunta problematizadora, se formula entonces un proyecto que contenga nombre, responsable, duración aproximada, justificación y objetivo.

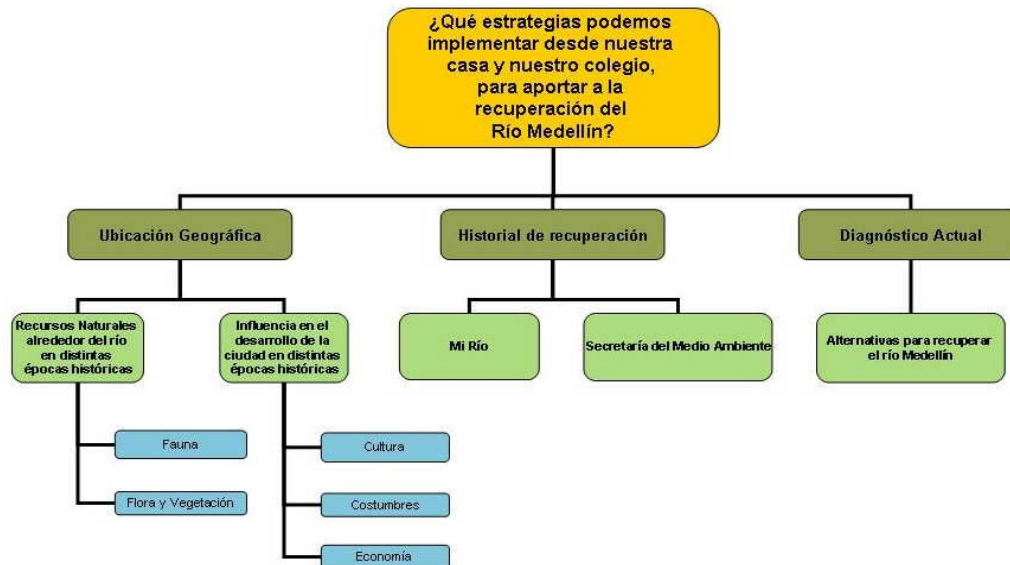
Continuemos con el ejemplo del Río Medellín:

Nombre:	Recuperemos el Río Medellín
Responsable:	Profesor Pedro Pérez y grupo Segundo A.
Duración Aproximada:	Cuatro semanas
Justificación:	Desde que Medellín se formó como ciudad, el Río Medellín ha sido el articulador que ha determinado su estructura de crecimiento, su economía y cultura. Así, nos inquieta que en el año 2007, el Río se encuentre en un estado de deterioro y contaminación, que afecta toda la dinámica de la ciudad y donde debemos intervenir para crear soluciones de futuro.
Objetivo:	Idear y poner en práctica, estrategias que desde nuestra casa y nuestro colegio, nos permitan aportar a la recuperación del Río Medellín.

2.2.1.3. Posteriormente se elabora un **Flujograma** o guía temática que dé respuesta al interrogante propuesto y dé un orden jerárquico a los temas que se van a tratar,



ubicando al docente, a los niños, las niñas y a los padres de familia en el camino que deben recorrer para hallar una respuesta. A este procedimiento se le denomina "búsqueda" y pretende generar aprendizajes significativos en los estudiantes, dejando atrás el 'tradicional' conocimiento fraccionado, involucrándolos con acciones que den la oportunidad de aplicar lo aprendido.



Ejemplo de flujograma para el desarrollo de un PTA

2.2.2. Segunda fase: Planeación del trabajo cooperativo.

2.2.2.1. Para fortalecer los procesos de identificación grupal de cada uno de los miembros, se realizan una serie de actividades que permitan entrenar a los alumnos en las habilidades sociales requeridas para el trabajo en equipo. Algunas de las habilidades que se espera afianzar en los estudiantes son:

- **Tomar decisiones en grupo:** Exige de los integrantes del equipo capacidad de escucha, sentido reflexivo en el análisis de la problemática a tratar, conocimiento de las situaciones a resolver y madurez para optar por el interés común sobre el personal.
- **Planear en grupo:** Facultad que implica argumentación, que a su vez sugiere un estudio preliminar y manejo del tema. Exige de los miembros del equipo apertura mental respecto a la responsabilidad en el trabajo en equipo.
- **Apoyar al grupo:** Responde a la unidad de criterio de un grupo y es fruto de la concertación analizada donde se valoran cada una de las posibles posiciones surgidas entre los miembros del equipo.



- **Permanecer en el grupo:** Esta es quizás una de las características más exigentes ya que implica además del apoyo al equipo, el compromiso, la credibilidad y el sentido de pertenencia de los miembros de éste, para impulsarlos a persistir y buscar soluciones, aún en las situaciones más difíciles que viva el grupo, antes de desertar.

2.2.2.2. La orientación del aprendizaje cooperativo se realiza a partir de la asignación de un rol para cada miembro del equipo, que le genera responsabilidades concretas en el trabajo de equipo; estos roles son:

- **Relator:** Es el encargado de ser el vocero del equipo en las socializaciones y puestas en común. De su precisión, claridad y veracidad depende como se entienda o interprete el trabajo realizado por el equipo.
- **Comunicador:** Lleva la información al equipo por parte del docente y lleva al docente dudas, sugerencias o inquietudes que en equipo no se resolvieron.
- **Vigía del tiempo:** Es el encargado de velar por el buen uso del tiempo, estableciendo una agenda y plan de trabajo.
- **Utilero:** Encargado de administrar los materiales necesarios para el trabajo que se realice. Su nivel de agilidad y recursividad afecta el manejo del tiempo y la calidad de los trabajos presentados.

Estos roles pueden variar y/o rotar de acuerdo a las necesidades del grupo, evaluando su desempeño de forma periódica.

2.2.3. Tercera fase: Diseño tecnológico.

El diseño tecnológico no se refiere sólo a la utilización de tecnologías, sino a una actividad cognitiva y física en la cual el individuo establece relaciones entre informaciones de orden teórico y práctico, tendientes a resolver una situación problemática surgida de las necesidades humanas.

El diseño es la actividad que permite transformar las ideas en hechos concretos, y es precisamente en donde el ser humano halla la médula de la evolución tecnológica, pues a mayores esfuerzos en diseño, mayor calidad en las soluciones de los problemas de la humanidad.

Tomando los conceptos y propuestas establecidos en el proyecto, se realiza entonces con los niños y las niñas el siguiente planteamiento, previo a la materialización del **PTA**:

- **¿Qué voy a hacer?** Allí ellos plantean una propuesta de solución a una situación específica, planteada en el proyecto.
- **¿Para qué me sirve?** Justificación expuesta en el proyecto.



- **¿Qué necesito saber?** Aquí los estudiantes pueden hacer una pausa para consultar, indagar y ampliar la información que requieren para materializar su propuesta. Se trata de las bases conceptuales que soportan su proyecto.
- **¿Con qué lo voy a hacer?** En este punto las ideas del proyecto empiezan a ver una salida creativa, obligando a los niños y niñas a planear los materiales y metodologías para convertir en realidad esta propuesta.
- **Dibujo y explico el prototipo.** Se hacen reajustes e incluso rediseño en el gráfico.
- **Socialización.** El estudiante debe poner en común su proyecto para que pueda conocer as fortalezas y debilidades de su propuesta.

Este ejemplo es sólo a partir del tema del 'Río Medellín' y una pregunta problematizadora que nace de este tópico. Imagínese entonces el sin fin de posibilidades y actividades que puede crear a partir de todos los temas propuestos en **Parafernalia**, hechos y recuentos que puede contextualizar según su interés particular y el objetivo que desee desarrollar en una clase determinada.

Conclusiones

- Las actividades derivadas de la multimedia, o cualquier otro objeto de aprendizaje, pueden ser infinitas, y lo único que se requiere es de ingenio para sacarle el mayor partido a estos contenidos.
- De igual manera, los ejes temáticos de este material, invitan a los niños y niñas a describir hechos reales, ficticios, propuestas, sueños, realidades o proyectos de ciudad, sobre infinidad de temas que llamamos 'detonantes' y que están presentes en toda la multimedia, invitándolos a generar nuevos PTA, cuya intencionalidad es generar productos desde el aula, que retornen enriquecidos a la misma aula.
- Siguiendo los parámetros básicos de la creación de PTA y adaptándolos a su propia metodología, su clase puede llenarse de aprendizajes significativos que hacen sentir a los niños y niñas que el saber que les imparte es útil, fortaleciendo sus competencias ciudadanas y contribuyendo a su formación como seres humanos capaces de proponer soluciones para la sociedad donde viven, todo desde el respeto y el trabajo colaborativo.
- De manera lúdica, interactiva y multimedial, **Parafernalia** les permite a los niños y niñas generar comprensiones y conocimientos, a partir del descubrimiento de la historia y los fenómenos sociales que se han dado y se producen en el contexto en el que habitan, facilitándoles la comprensión de que lo que sueñan o suponen sobre el futuro de su ciudad, que finalmente les posibilitará entenderse a sí mismos como actores sociales activos, con compromisos ciudadanos reales.



Bibliografía

- Covalada Echavarría, Luz Marina. (2000, agosto). *Proyecto MEDRA. Los Proyectos Tecnológicos de Aula – PTA*. Ponencia presentada en el Primer Encuentro de Informática Educativa, San Andrés de Tumaco, Nariño.
- De Bono, Edgard. (1991). *Aprender a pensar*. Barcelona:Ed. Plaza & Janés.
- Graciano, Sonia Isabel & Ríos Rivera, Jorge Iván. *Construcción de nuevos ambientes de aprendizaje desde un enfoque tecnológico*. (Proyecto de Investigación MEDRA 1998). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Logan M. Lillian & Logan G. Virgil. (1980). *Estrategias para una Enseñanza Creativa*. Barcelona: Ed. Oikos-Tau.
- Maldonado, Luis F. (1996). *Metodología de Formulación de Proyectos*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Martínez, Luz Amparo & Iriarte, Natalia. (1997, septiembre). *Tecnología Informática. Una mirada pedagógica*. Vol. 1. Bogotá: Fundación Antonio Restrepo Barco, Fundación Corona, Instituto Zoraida Cadavid de Sierra. 112 p.
- Novak, J.D. & Gowing, D.B., (1988). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Perkins, David N. (1986). *Conocimiento como diseño*. Bogota: Universidad Javeriana.
- Perkins, David. (1997). *La Escuela Inteligente*. Barcelona: Ed. Gedisa.
- Ríos Rivera, Jorge Iván. (2007). *Ambientes de Aprendizaje*. Manuscrito próximo a publicarse.
- Ríos Rivera, Jorge Iván. *Metodología interactiva para el desarrollo de procesos pedagógicos en un ambiente de aprendizaje tecnológico escolar*. (Proyecto de Investigación MEDRA 1998). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.

Agradecimientos

A Gloria Londoño Monroy, por su trabajo de investigación y avances en el desarrollo de **Parafernalia**.

A Jorge Iván Ríos, Lina Rada, Stella Sanín, María Elena Giraldo, Sonia Graciano y Claudia Molina, por sus conocimientos y grandes aportes conceptuales y de diseño al desarrollo de **Parafernalia**.

Revista Q

Revista electrónica de divulgación académica y científica
de las investigaciones sobre la relación entre
Educación, Comunicación y Tecnología

ISSN: 1909-2814



Volumen 01 - Número 02

Enero - Junio de 2007

Una publicación del Grupo de Investigación Educación en Ambientes Virtuales (EAV),
adscrito a la Facultad de Educación de la Escuela de Educación y Pedagogía
de la Universidad Pontificia Bolivariana, con el sello de la Editorial UPB.



<http://revistaq.upb.edu.co> - www.upb.edu.co

revista.q@upb.edu.co

Circular 1a 70-01 (Bloque 9)

Teléfono: (+57) (+4) 415 90 15 ext. 6034 ó 6036
Medellín-Colombia-Suramérica