NEA, Navegador Educacional de Asturias

ÍNDICE TEMÁTICO

1. Introducción.
    ¿Qué es el NEA?
    Reseña histórica de versiones.
2. Los mundos del NEA.
    Acceso al NEA
    Los escenarios.
    Navegar en 3D.
    El aula.
    El taller digital.
    La mediateca.
    Las rutas del parque.
    El río y el mar.
    El periódico
3. Búsqueda de recursos en el NEA: índice 2D.
4. El chat: comunicación en un entorno seguro.
5. El cuento multimedia: aplicación didáctica.
6. Publicación de materiales didácticos en el NEA.
    La herramienta de autor para el diseño de unidades.
    Integración de recursos creados con otras aplicaciones.
    Los juegos educativos administrables.
    La gestión de contenidos de la Mediateca.
    El control tutorial en las aportaciones del taller digital.
7. La administración de un periódico escolar.
8. La formación del profesorado sobre el NEA.
9. El NEA en cifras.
10. Documentación de referencia.

1. INTRODUCCIÓN

¿Qué es el NEA?

NEA significa Navegador Educacional de Asturias. El concepto de navegador educacional referencia un escritorio virtual accesible a través del navegador web y que integra para el alumnado no sólo recursos que facilitan el aprendizaje en las distintas áreas curriculares sino también herramientas de participación, expresión y comunicación. Incluye además un interfaz en “backend" destinado al profesorado para la creación de contenidos así como el control y seguimiento de la “performance” del alumnado.

El NEA es un entorno especialmente pensado para Educación Infantil y Primaria. No obstante se contempla su posible utilización con alumnado de necesidades educativas especiales de los primeros niveles de Educación Secundaria.

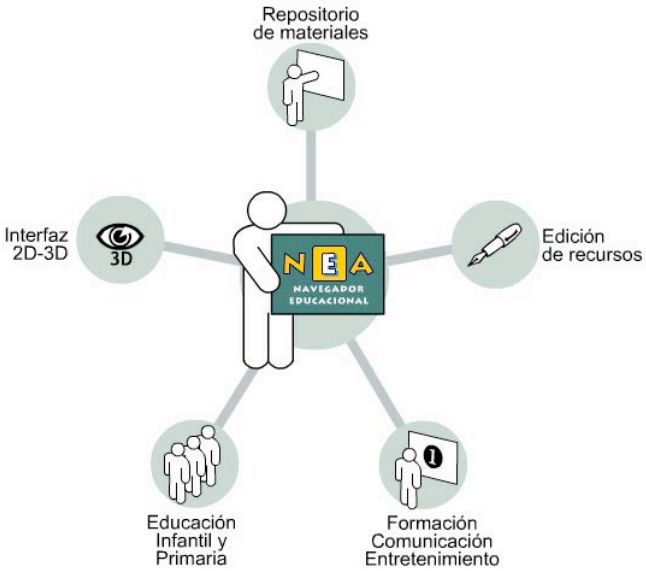

Figura 1. Características del NEA

Ha sido diseñado atendiendo a un triple propósito: formación, comunicación y entretenimiento. Los objetivos que se pretenden son:

1) Dar soporte a una comunidad educativa interconectada con intención de ser punto de encuentro del alumnado y profesorado asturianos de estas etapas educativas.
2) Ofrecer un repositorio de materiales para la enseñanza y aprendizaje de las distintas áreas del currículo de Educación Infantil y Primaria.
3) Facilitar la participación del alumnado en propuestas de trabajo e investigación relacionadas con sus tareas escolares cotidianas: leer un libro, desarrollar un trabajo de investigación, redactar una noticia, preparar una conferencia, etc.
4) Favorecer la integración educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación utilizando un entorno de carácter lúdico-educativo.
5) Establecer canales de comunicación entre los distintos agentes del ámbito educativo: alumnado, profesorado, coordinadores/as, asesores/as, familias, etc.
6) Poner a disposición del profesorado una herramienta de creación de contenidos educativos.

El navegador educacional ofrece un interfaz en dos y tres dimensiones que integra y soporta múltiples recursos multimedia. El profesorado puede diseñar sus propios materiales utilizando su herramienta de autor y también integrar los realizados con otras aplicaciones. La publicación de materiales supone la posibilidad de compartirlos con otros usuarios/as de la comunidad educativa asturiana. Su puesta en funcionamiento lo convierte en un nutrido repositorio de materiales para trabajar las distintas áreas del currículo.

Reseña histórica de versiones

Este proyecto se inició durante el año 2002. Fue entonces cuando se constituyó un grupo interdisciplinar dividido en cuatro áreas: coordinación, contenidos, producción multimedia y desarrollo técnico. En estas áreas participaron responsables del área de Innovación de la Consejería, un equipo de profesores/as en activo de E.Infantil y Primaria, asesores técnicos docentes y el apoyo externo de una empresa multimedia. Como resultado del trabajo de este grupo, el NEA se puso en producción en su primera versión en enero de 2003 formando parte de la intranet educativa para el profesorado y alumnado de Educación Infantil y Primaria.

En la segunda versión – finales de 2003- se incorporaron como nuevos recursos las aplicaciones educativas de contenidos administrables: "A dibujar", "El gran juego de las palabras", "De cabeza con los números" y se añadieron más posibilidades a la herramienta de autor de edición de materiales.

En octubre de 2004 se pone a disposición de la comunidad educativa asturiana una serie de mejoras en el Navegador Educacional que coincide si cabe con un mayor relanzamiento de su utilización en los centros. Entre los avances de esta tercera versión cabe destacar:

- Generador de ejercicios para incorporar en las unidades de contenido.
- Delegación de permisos de edición y publicación en el periódico permitiendo que el alumno/a pueda editar artículos.
- Sistemas de ayuda y visitas guiadas multimedias que integran animación y audio.
- El Cuento del NEA. Relato audiovisual destinado a los más pequeños y acompañado de actividades de aprovechamiento didáctico.
- El Mundo del Río y el Mar. Nuevo mundo en 3D con múltiples recursos: Historia de Asturias, Evolución de los Planetas, El Ciclo del Agua, Viaje Submarino, Vuelo del Cormorán, etc.
- Nueva versión del Chat.
- Índice 2D para facilitar la búsqueda y acceso a los recursos multimedia alojados en el NEA.
- Integración de recursos multimedia elaborados por el profesorado con aplicaciones como Hot Potatoes, JClic, Flash, FrontPage, etc.

2. LOS MUNDOS DEL NEA

Acceso al NEA

El NEA es accesible desde Internet Público en la dirección: http://nea.educastur.princast.es. Asimismo está integrado como aplicación en la página principal del portal de la Intranet Educativa para el alumnado de Educación Primaria y Profesorado. Es aconsejable el acceso cotidiano al mismo desde el escritorio virtual que proporciona la intranet para aprovechar sus ventajas.

Figura 2. Acceso al NEA desde el escritorio virtual del alumnado de Primaria

Al acceder al NEA por la dirección pública se pueden visitar algunas áreas de acceso libre: los paneles ¿Cómo funciona?, Novedades y Créditos, el Cuento Multimedia y el Periódico en modo lectura de los centros educativos.

El resto de secciones son de acceso restringido, es decir, es necesario introducir el nombre y contraseña como usuario de la intranet.

Se ha definido un canal de comunicación con el administrador principal por email en la dirección: nea@educastur.princast.es para canalizar las sugerencias e incidencias de su uso cotidiano.

El profesorado de Educación Infantil y Primaria desempeñando actualmente docencia en centros sostenidos con fondos públicos puede acceder al NEA utilizando sus credenciales personales de acceso al portal. Son reconocidos por el sistema con el rol de profesor/a lo cual les confiere permisos para editar y publicar recursos.

Como medida transitoria durante el curso 2004-2005 se ha enviado a todos los centros de Infantil y Primaria, tanto públicos como concertados, unas credenciales de alumno-tipo por centro, para facilitar el acceso de todos los alumnos/as de cada colegio utilizando estas datos comunes. Para el próximo curso 2005-2006 está previsto que se pueda disponer de una gestión informatizada del alumnado con la implantación del programa SAUCE y con ello tener soporte para establecer credenciales individuales de acceso.

También se han enviado credenciales de alumno-tipo a cada centro de Secundaria. Con esta cuenta podrán acceder alumnos/as con necesidades educativas especiales de los primeros niveles y aprovechar de este modo los distintos recursos contenidos en el Navegador.

Figura 3. El NEA contiene recursos multimedia para las distintas áreas del currículo

El equipo recomendado para navegar por los escenarios 3D del NEA debe disponer de los siguientes requisitos técnicos: Pentium III-500, 128 Mb RAM, tarjeta gráfica aceleradora y conexión ADSL. Es posible utilizar los recursos del repositorio a través del Índice 2D, sin navegar por el entorno 3D, en equipos de prestaciones más modestas: Pentium II, 64 Mb, tarjeta gráfica normal y conexión RDSI.

El software necesario para acceder al NEA es: Windows 98 o superior, Internet Explorer 5.5 o superior, máquina virtual de Sun Java 1.4.0_02 y el plugin o visor 3D de Blaxxun. Estos dos últimos programas se pueden descargar gratuitamente desde la sección "Cómo funciona" del NEA.

Los escenarios

En la página inicial que sirve de puerta de acceso al NEA aparece Colás. Se trata de un cuélebre de la mitología asturiana que desempeña el papel de mascota-guía del usuario/a durante su navegación por el NEA.

Figura 4. Portada principal del Navegador Educacional de Asturias

Desde la portada se puede acceder a cada uno de los cuatro mundos en que está organizado el NEA: La Escuela, el Parque, el Río y Mar y el Periódico.

- La Escuela es un mundo 3D inspirado en la escuela de "La Arquera" en Llanes. En ella se encuentran:

  - El Aula: unidades de contenido diseñadas por el profesorado.
  - El Taller Digit@l : aportaciones del alumnado sobre propuestas de investigación y trabajo en torno a centros de interés.
  - La Mediateca: referencias a sitios web que incluyen sugerencias de actividades con los mismos.
- El Parque es un espacio 3D que recrea el Parque Natural de Somiedo. Permite moverse por sus rutas y descubrir sus juegos y recursos lúdico-educativos.
- El Río y el Mar: Complementa al Parque y organiza materiales relacionados con la naturaleza, historia y costumbres asturianas en un escenario que recuerda el descenso del Río Sella y su desembocadura en el mar Cantábrico.
- El Periódico. Muestra en una página 2D las distintas ediciones de los periódicos de los centros escolares.

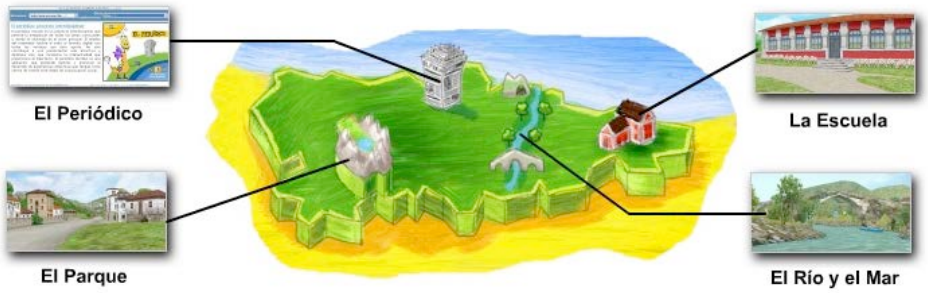

Figura 5. La Escuela, el Parque y el Río y el Mar son los mundos 3D del NEA

Navegar en 3D

Los mundos 3D del NEA son: La Escuela, El Parque y el Río y Mar. El visitante puede moverse libremente por ellos y clickear sobre los objetos sensibles que encuentre a su paso. Estos elementos proporcionan acceso a contenidos educativos.

Para visualizar estos entornos tridimensionales es necesario instalar en el ordenador el plugin o visor 3D de Blaxxun que se descarga gratuitamente de la sección "¿Cómo funciona?" en la portada principal del NEA.

Este visor admite caché de contenidos, es decir, las imágenes, audios, texturas y animaciones que constituyen el escenario 3D se descargan sólo la primera vez desde el servidor remoto al disco duro local del equipo cliente y en posteriores accesos se navega sobre los archivos guardados. En la sección Documentación del NEA se puede descargar un archivo con la caché completa de los tres mundos 3D para instalar en los equipos de un centro y agilizar con ello las primeras navegaciones en línea.

El interfaz de navegación 3D está compuesto por: **Marco de Información**, **Marco 3D, Barra Superior** y **Barra de Avatares** tal y como se muestra en la figura.

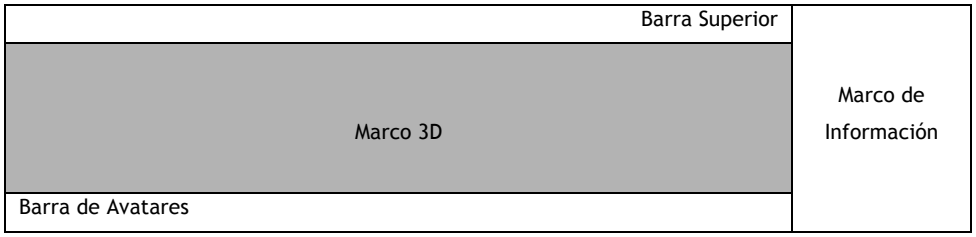

Figura 6. Ventana de navegación 3D

En la barra superior se muestran tres botones desde los que se accede a las siguientes utilidades:

- **Chat**: canales para la comunicación entre alumnado y profesorado donde se conversa en tiempo real a través del teclado con posibilidad de intercambiar archivos.
- **Mapa**: permite saltar directamente a un sitio concreto de los distintos mundos 3D con sólo hacer clic en el punto deseado de este plano.
- **Ayuda Contextual**. Con el propósito de favorecer una aplicación autoexplicativa se han incluído dos sistemas de ayuda:
    - **Cómo navegar.** Es una animación con audio donde Colás, mascota del NEA, va explicando la funcionalidad de los distintos botones del interfaz 3D.
    - **Visitas guiadas.** Colás realiza las labores de anfitrión llevando al usuario/a por los distintos rincones y rutas de la Escuela, el Parque, y el Río-Mar. Su objetivo es animar a la navegación libre por el entorno 3D centrando la atención del espectador/a sobre los objetos clickeables que se va encontrándose y tras los cuales se sitúan recursos educativos.

Figura 7. Accesos al Chat, el Mapa y la Ayuda

La barra de avatares permite jugar con el personaje o **avatar** que representa al usuario/a durante la navegación en el 3D.

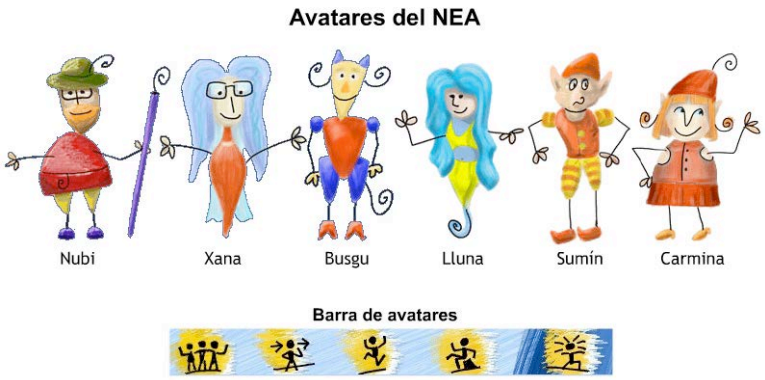

Figura 8. Avatares del NEA

En el marco 2D se muestra la ayuda contextual o el índice de contenidos en función del lugar en el que se encuentre.

El marco 3D permite navegar por los distintos espacios e interactuar con los múltiples objetos sensibles que el usuario/a va descubriendo. El 3D es una representación gráfica al estilo de los videojuegos por donde se puede navegar utilizando las teclas de flechas o el ratón mediante pulsar y arrastrar.

El Aula

La Escuela es el lugar de estudio y trabajo del NEA. Está formada por tres espacios: el Aula, el Taller Digital y la Mediateca.

Cuando el usuario/a entra a la Escuela se sitúa por defecto en el Aula. Desde aquí se puede acceder a las unidades didácticas y cursos creados por el profesorado.

Cada objeto animado representa un **área de conocimiento.** El criterio pedagógico en que se fundamenta esta clasificación es el enfoque globalizador o interdisciplinar, más adecuado a la enseñanza infantil y primaria. Estas áreas son:

- **Mi Cuerpo: esa increíble máquina**. El cuerpo humano y la salud.
- **Naturaleza en acción**. El mundo animal y vegetal, ecosistemas, medio ambiente, etc.
- **La máquina del tiempo.** Hechos históricos, línea de tiempo, etc.
- **El reino de los números**. Cálculo, álgebra, geometría, lógica, resolución de problemas, etc.
- **Planetario.** La Tierra como planeta, sistema solar, estrellas, navegación espacial, universo, etc.
- **Torre de Babel.** Inglés, asturiano, francés, alemán, etc.
- **Viviendo juntos.** Abarca los contenidos transversales relacionados con la convivencia ciudadana y formación en valores: educación vial, consumo, ocio, no violencia, etc.
- **Taller de experimentos.** Experiencias de laboratorio relacionadas con las ciencias aplicadas: física, química, meteorología, biología, etc.
- **El país de las palabras.** Gramática, ortografía, literatura, etc.
- **Galería de arte**. En torno a todas las manifestaciones del arte: dibujo y pintura, escultura, música, danza, cine, etc.
- **Nuestro pequeño mundo**. Recoge los aspectos organizativos de carácter socio-económico: la familia, colegio, barrio, ciudad, comunidad autónoma y país.
- **Ciber-Espacio**. Tecnologías de la comunicación y la información.

Figura 9. Cada objeto animado representa un área de conocimiento

La Educación Infantil tiene sus propias áreas de conocimiento. Se accede a ellas haciendo clic sobre la alfombra del juego animado de construcción. Las categorías se corresponden con los 3 grandes bloques del currículum oficial:

- **Yo**. Identidad y Autonomía Personal.
- **Veo-Veo.** Medio Físico y Social.
- **Bla-Bla.** Comunicación y Representación.

Desde esta ventana también se puede acceder a un juego de puzzle: **Ecomosaico**.

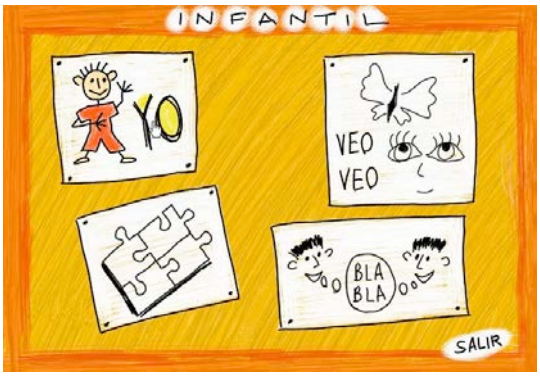

Figura 10. Áreas de conocimiento de Educación Infantil

Cuando se elige un área de conocimiento del aula, en la ventana 2D se muestran los títulos de los recursos disponibles dentro de ella. Al seleccionar un título, se mostrará este recurso en una ventana emergente:

- Cada unidad didáctica está organizada en capítulos y éstos a su vez están formados por páginas.
- Cuando se está visualizando una página, se puede avanzar a la siguiente o retroceder a la anterior pulsando los respectivos botones de flechas situados en la parte inferior.
- Cada página tiene la siguiente estructura: título, imagen, texto y enlaces.

Algunos de los materiales que pueden utilizar los alumnos/as han sido producidos por la empresa Eptron Multimedia responsable técnica de la programación del NEA:

- **¡Escribir nunca fue tan fácil!.** Uso de Word.
- **¡Navegar es un placer!.** Navegación con Internet Explorer
- **¡Tienes un email!.** Uso de Outlook.
- **En busca de los climas de la Tierra.** Estudio sobre climas y paisajes.
- **Acércate al bosque.** Paseo por los bosques del mundo.
- **Un océano de vida.** Los océanos y los seres que los habitan.
- **A dibujar.** Coloreado de diferentes escenas.
- **El gran juego de las palabras.** Reglas de ortografía. Incorpora administración de contenidos por parte del profesorado.
- **De cabeza con los números.** Cálculo mental. Admite administración del profesorado.

Otros han sido diseñados por profesorado en activo utilizando la herramienta de edición de contenidos propia del NEA. Algunos de ellos son:

- **Sonríe, por favor.** Salud buco-dental.
- **Aprende cosas de tu cuerpo.** Para educación infantil.
- **El oso.** Educación infantil.
- **La pintura y los pintores a través de los tiempos I**. Evolución histórica de la pintura.
- **Los casos del detective Colás**. Problemas para pensar (lógica).
- **Rocas y minerales**. Identificación y características.
- **Lecciones de astronomía**. El Universo y el Sistema Solar.
- **Estudio de un pez**.
- **El club de las 3Rs.** Reducir, reutilizar y reciclar residuos.
- **The Simpsons**. Presentación de la familia Simpsons (en inglés).
- **Consultando la Encarta**. Diseño de proyectos de investigación con la Encarta.
- **Cómo ilustrar un cuento**. Consejos para ser ilustrador de cuentos.
- **Lluvia de versos**. Sobre los valores de la poesía.
- **Graffiti, arte en la calle**. Historia, características y práctica de esta modalidad.
- **El arco iris**. Los colores para Educación Infantil.
- **Lecciones del profesor Potachôv de Moldavia.** Crear imágenes digitales.
- **Las figuras geométricas.** Reconocimiento de figuras y propiedades.
- **Las unidades de medida.** Longitud, peso, tiempo, ángulos, etc.
- **Los números.** Sistema de numeración decimal.

Actualmente se dispone de más de 370 unidades de trabajo en el Aula.

Figura 11. Estructura y formato de una unidad de contenido

Uno de los avances más importantes del NEA radica en la posibilidad que ofrece al docente de crear sus propios recursos utilizando un sencillo interfaz de gestión de contenidos. Éstas luego podrán ser trabajadas por sus alumnos/as así como por alumnos/as de otros centros educativos con acceso al NEA. El rendimiento al diseño de materiales se optimiza al favorecer su uso entre toda la comunidad educativa del Principado.

En el diseño de recursos, la última versión del NEA, incorpora la posibilidad de añadir cuestionarios de preguntas del tipo: elección simple, multiselección, relacionar o simulaciones. Las simulaciones incorporan un elemento multimedia gráfico sobre el cual situar zonas sensibles que enlazan a otras páginas. El sistema de edición de cursos se convierte en una herramienta de autor para la creación de materiales educativos.

Asimismo se contempla la posibilidad de integrar unidades diseñadas con otras aplicaciones de producción (JClic, PowerPoint, Flash, Hot Potatoes, etc) sobre las que el profesorado realiza actividades formativas aprovechando la oferta institucional de formación presencial y a distancia.

En esta línea se pueden destacar trabajos elaborados por grupos de profesores/as asturianos y que han sido integrados recientemente. Algunos ejemplos son:

- **English for little children.** Vocabulario y expresiones en inglés relacionadas con situaciones cotidianas del niño/a de estas edades.
- **Planos, rectas y paralelogramos.** Geometría para alumnado de 3º ciclo de Primaria.
- **Shopping.** Para enseñar y aprender el vocabulario básico, hablado y escrito, relacionado con la compra.
- **English with Harry Potter.** Paquete de actividades en inglés sobre este famoso personaje literario y cinematográfico.
- **Logo: la tortuga que dibuja.** Versión moderna de una aplicación clásica donde se dibujan figuras geométricas mediante la programación de órdenes a una tortuga.
- **Las Letras**. Programa de discriminación auditiva y visual de fonemas y grafemas dirigido al alumnado de Educación Infantil (3-6 años), logopedia y pedagogía terapéutica.

Figura 12. ‘English for Little Children’ es un recurso Flash integrado en el NEA

El Taller Digital

En la planta baja de la Escuela, en el extremo opuesto del Aula, se encuentra el Taller Digit@l. Es el espacio destinado a las aportaciones del alumnado donde bajo una perspectiva constructivista del aprendizaje se le proponen distintas tareas relacionadas con su entorno más próximo.

Cada ordenador contiene una propuesta distinta:

- **Investiga**. Trabajo de investigación sobre un tema libre.
- **¿Qué lees**?. Comentarios inspirados en la lectura de un libro.
- **Tu opinión es importante**. Opiniones sobre temas de actualidad.
- **Escritores en acción**. Redacción de cuentos, historias, etc.
- **Trotamundos**. Cuaderno de campo sobre una salida a la naturaleza o visita cultural.
- **Digimundo**. Recomendaciones de espacios web, CDs, videojuegos, etc.
- **ComunicArte.** Composiciones relacionadas con el dibujo, pintura, escultura, etc.
- **Fiestas en el cole.** Comentarios sobre los actos realizados en el colegio para celebrar el magüestu, el antroxu, el día de Les Lletres, etc.
- **Tiempo libre**. Compartir con los demás las aficciones de tiempo libre: deporte, música, culturales, etc.
- **Taller Infantil**. Aportaciones específicas de alumnos/as de Infantil.

Al acceder a cada Taller es posible crear un documento propio o bien leer los enviados por otros compañeros/as. La publicación con la posibilidad de ser leído por otros enfatiza la vertiente comunicativa de la composición escrita dotando de sentido propio a la elaboración del trabajo y agudiza el gusto por la calidad. En cada aportación se pueden incluir textos, imágenes, enlaces, etc.

El título, la estructura y contenidos del formulario de cada taller son modificables por el administrador principal del NEA en función de las necesidades o proyectos futuros que demanden los profesores/as interesados.

Figura 13. El Taller Digital es un espacio destinado a las aportaciones del alumnado

La Mediateca

En la planta superior de la escuela se sitúa la mediateca. En ella se alojan documentos diseñados por los profesores/as para que alumnos/as los consulten y realicen las tareas sugeridas utilizando como fuente de información y actividades el recurso web cuya dirección se referencia.

La Mediateca es un buen sitio para alojar propuestas de investigación por Internet en la línea de otras iniciativas similares como el WebQuest.

Los recursos de este espacio están clasificados en las mismas áreas de conocimiento que se definen en el Aula. Son accesibles pulsando en el cartel correspondiente.

Figura 14. En la Mediateca se sitúan propuestas de investigación por Internet para el alumnado

El Parque

En el parque se pueden realizar visitas de descubrimiento libre o guiado por el profesor/a e incluso visitas guiadas por Colás. Durante estas visitas guiadas, la mascota del NEA va llamando la atención del usuario/a sobre los distintos objetos clickeables del escenario 3D. El alumnado podrá encontrar recursos relacionados con la naturaleza y etnografía asturianos detrás de estos objetos: el hórreo, la cabaña, fauna, etc.

En este espacio se proponen 3 juegos

- **En busca del tesoro**: consiste en completar un mapa buscando los fragmentos escondidos por distintos lugares del parque. Cada vez que encuentre un objeto deberá responder a una pregunta para sumar puntos en su marcador personal.
- **Puzzle 3D:** rompecabezas donde deben ordenarse las distintas piezas de una fotografía. Existen hasta 10 imágenes distintas.
- **Safari fotográfico**: se propone al alumno/a pasear libremente y observar el entorno natural del parque para tratar de fotografiar a los animales típicos asturianos que se va encontrando . Al tomar la foto de un animal, se mostrará una ficha con información de interés sobre esa especie.

Figura 15. En el Parque se encuentran distintas actividades lúdico-educativas

El Río y el Mar

Es el mundo 3D más reciente y completa la oferta formativa del Parque. Ofrece al visitante la posibilidad de realizar actividades de navegación variadas: descenso en piragua por el río, paseo marítimo en barco, inmersión submarina o vuelo a vista de pájaro por la costa. Las visitas guiadas se organizan en torno a los dos ecosistemas que contiene: Ruta Dulce y Ruta Salada.

Figura 16. Escenarios del Mundo del Río y el Mar

Los distintos **objetos sensibles** ofrecen entrada a contenidos interactivos relacionados con la cultura, fauna, flora, historia y etnografía asturianas:

- **La Aventura de la Historia**. Detrás del Escudo de Asturias grabado en la piedra se esconde un recurso interactivo que recoge los hechos más destacados de la historia de Asturias desde sus orígenes hasta el fin de la Edad Antigua en el siglo VIII. Contiene una narración multimedia animada y dos juegos donde el alumno/a puede aplicar los conocimientos adquiridos.

Figura 17. Objeto Interactivo sobre la Historia de Asturias

- **Nuestro Planeta: Nacimiento y Evolución.** Su entrada se localiza en el geopuzzle situado al comienzo de la ruta dulce. Contiene animaciones que describen los distintos procesos que originaron los planetas del sistema solar y cómo evolucionó la Tierra.
- **El Ciclo del Agua**. Muestra el ciclo del agua mediante una animación 3D: la formación de las nubes, las precipitaciones, las corrientes de agua y la desembocadura en el mar.
- **Santa María del Naranco**. Objeto interactivo que muestra información sobre este palacio prerrománico, patrimonio mundial de la Humanidad según la UNESCO.
- **La Flor.** Destinado a alumnado de 2º y 3º ciclo de Primaria describe la anatomía y fisiología de las plantas con flores.
- **El Hórreo Asturiano.** Actividades sobre esta construcción tradicional asturiana.
- **Rompecabezas colectivo.** El alumno/a puede participar en una tarea cooperativa contrareloj. Se forman dos equipos de hasta 10 jugadores con el propósito de buscar, todos a la vez y cada uno desde su ordenador, las piezas de un tesoro dispersadas por los distintos rincones del 3D.

El Periódico

El NEA proporciona a cada centro una herramienta para la edición de un periódico escolar. La experiencia de la prensa en la escuela es un interesante proyecto interdisciplinar que encuentra en esta aplicación el respaldo necesario para una publicación digital como alternativa o complemento a la versión en papel.

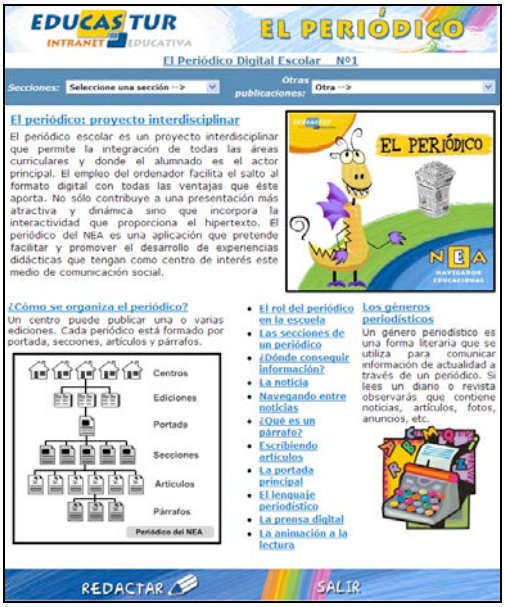

Figura 18: El Periódico Escolar del NEA

Se adapta a la dinámica de un equipo de trabajo gestionando adecuadamente el sistema de permisos de redacción y publicación. El alumnado puede editar directamente sus artículos. Sin embargo no serán visibles hasta que el profesorado los revise y conceda el visto bueno a su publicación. En el periódico del centro pueden colaborar alumnado y profesorado. El periódico del NEA facilita que el alumno/a pueda escribir en línea su propio artículo introduciendo texto, imágenes, enlaces, etc. Esto independiza al profesorado de la labor más mecánica centrando su papel en la tarea de supervisar, corregir y darle el visto bueno para que se publique y de esta forma sea visible al resto de la comunidad. El alumnado por defecto solo puede leer pero si recibe los permisos oportunos del profesor/a podrá introducir sus propios artículos. En cualquier caso nunca podrá publicar directamente.

Cada centro puede crear una o varias ediciones. Cada edición consta de portada, secciones y artículos. En los artículos se pueden incorporar multimedias de distinto tipo: imágenes, animaciones, video, audios, etc.

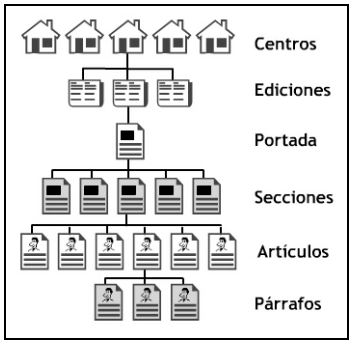

Figura 19. Estructura del Periódico en cada centro

El periódico NEA de un centro es accesible en modo lectura desde Internet público. Esto significa que cualquier usuario/a de Internet puede acceder libremente a su lectura. Para escribir y publicar artículos ya se requiere autentificación. En la web del colegio es posible añadir un enlace directo a cada edición concreta para hacer más accesible su lectura a alumnos/as, profesores/as, familias, etc.

3. BÚSQUEDA DE RECURSOS EN EL NEA: ÍNDICE 2D

Desde la portada principal se puede entrar en el Índice 2D. Esta sección está especialmente diseñada para asegurar accesibilidad desde conexiones-equipos modestos y para agilizar la búsqueda de recursos.

Figura 20. El Índice 2D facilita la búsqueda de los recursos contenidos en el NEA

Esta sección ha sido creada siguiendo el modelo de accesibilidad definido en "Educastur Sin Barreras". Es posible navegar por ella usando solamente el teclado; es compatible con distintos navegadores web (Internet Explorer, NetScape, Mozilla, etc) y diferentes sistemas operativos (Windows, Linux, etc); se han definido métodos abreviados de teclado para automatizar determinadas operaciones de uso frecuente; y la página es sensible al lector de pantalla para personas con discapacidad visual.

Desde esta sección se puede llegar a los mismos materiales finales que través de los escenarios 3D. Constituye un acceso alternativo y opcional no siendo necesario la instalación del visor de Blaxxun para su funcionamiento. Con ello se favorece el uso de los recursos finales desde equipos con prestaciones limitadas (Pentium II, 64 Mb RAM y Tarjeta gráfica ordinaria) y desde conexiones a Internet no tan rápidas: RTB y RDSI.

A través del Índice 2D también es posible localizar rápidamente un recurso educativo conociendo alguna palabra de su título o autor. Existe un buscador general de objetos y luego específico de cada área de la Escuela o mundo 3D. Los materiales están clasificados por áreas de conocimiento propias del NEA (El Cuerpo Humano, Naturaleza en acción, El Reino de los Números, etc) y también atendiendo a las áreas curriculares de Educación Infantil y Primaria (Conocimiento del Medio, Matemáticas, Lengua Castellana, Lengua Extranjera, etc). El buscador también admite el filtrado por ciclos.

En el área de Documentación del Indice 2D se alojan además materiales diseñados para el profesorado. Son tutoriales en formato PDF relacionados con la navegación y con la edición de recursos.

4. EL CHAT: COMUNICACIÓN EN UN ENTORNO SEGURO

El Chat es la herramienta que complementa las Tecnologías de la Información del NEA con las Tecnologías de la Comunicación. Se trata de una aplicación web por medio de la cual los usuarios/as conectados intercambian breves mensajes escritos por teclado en tiempo real. La pantalla se divide en tres áreas: un cuadro donde el usuario/a escribe su mensaje; un marco donde se van leyendo las aportaciones enviados por los distintos miembros del grupo y otro donde se muestran los usuarios/as conectados en ese momento.

Sólo los usuarios/as registrados pueden acceder a este servicio de comunicación. Es necesario identificarse previamente con el nombre de usuario y contraseña en la portada del NEA. De este modo se dispone de un entorno seguro de comunicación evitando las posibles aportaciones improcedentes de usuarios/as externos.

Con intención de enfatizar la formación en valores relacionada con el uso de las nuevas tecnologías se contempla un decálogo de normas de comportamiento que el usuario/a debe aceptar antes de entrar en la charla.

El sistema permite el envío de mensajes a un canal común o bien de mensajes privados. El intercambio de información incluye compartir pequeños archivos de texto, imagen, audio, etc.

Este espacio se organiza en canales donde se reúnen los alumnos/as de un mismo centro o de distintos colegios. Existen canales permanentes: Patio de recreo, Escuela, Biblioteca, Auditorio, Estadio, Museo, etc.

Figura 21. Ventana del Chat

El profesor/a dispone de permisos para moderar el chat. Entre las múltiples funciones del moderador cabe destacar:

- Supervisar las aportaciones de los usuarios/as.
- Permitir o bloquear el acceso al chat de ciertos usuarios/as.
- Otorgar o denegar el turno de palabra en un debate moderado.
- Crear canales temporales donde reunir a sus alumnos/as.
- Crear canales invisibles en los cuales pueden entrar previa invitación.
- Enviar mensajes masivos a todos los miembros de un canal o grupo.

El chat del NEA proporciona un soporte tecnológico adecuado a aquellas experiencias escolares cuyo propósito sea la comunicación en tiempo real entre los miembros de un grupo de usuarios/as para recoger información, intercambiar opiniones o archivos, debatir ideas y alcanzar acuerdos, etc. Un aprovechamiento más didáctico y reiterado en el tiempo de este recurso supondrá la preparación previa de experiencias de comunicación telemática. Esta planificación anticipada deberá incluir objetivos, contenidos, tema de discusión, actividades, evaluación de resultados y metodología de trabajo que implique la moderación de la conversación, la obtención de conclusiones y el respeto de las normas de comportamiento.

5. EL CUENTO MULTIMEDIA: APLICACIÓN DIDÁCTICA

"El Misterio de la Casa Encantada: El secreto de Lluis y Llarina" narra la historia de dos hermanos que viven en el pueblo de Saliencia y donde ocurren fenómenos extraños debidos a la aparición de los distintos personajes del NEA. Estos seres han sido ilustrados inspirándose en la mitología tradicional asturiana: Colás (cuélebre), Sumín (sumiciu), Carmina (trasga), Lluna (xana) y Busgu (busgosu). El alumno/a va conociendo curiosidades de estos fantásticos personajes y de la cultura popular a la vez que se forma en valores relacionados con la amistad, cooperación, resolución dialogada de conflictos, libertad, respeto de las normas, etc.

Figura 22. Escena del cuento del NEA

Este cuento está destinado al alumnado más joven de Educación Infantil y Primaria. Comprende una parte más expositiva y un repertorio de actividades interactivas para su aprovechamiento didáctico.

El estructura de la narración se basa en distintas escenas que se ordenan en un hilo secuencial. Al llegar a una escena determinada el espectador/a debe tomar una decisión en virtud de la cual el cuento termina con un final u otro. Se proporciona un sistema de navegación lineal adelante/atrás para moverse de forma secuencial sobre las escenas y además un mapa de navegación que permite situarse directamente sobre una escena concreta. Este último modo facilita retomar la narración en el punto donde se abandonó durante la sesión anterior sin necesidad de tener que visualizar todo lo anterior.

Cada escena consta de una animación con acompañamiento de audio siendo necesario disponer de auriculares o altavoces para su seguimiento.

Las interacciones de aprovechamiento didáctico posibilitan el aprendizaje interactivo a partir de la información recibida durante la narración. Comprenden una amplia variedad de modelos de interacción entre los cuales cabe destacar:

- Búsqueda de parejas: juego de memoria.
- Sombras: abstracción y asociación de formas.
- Sopa de letras: vocabulario del cuento.
- Tutti-Frutti: discriminación del objeto válido.
- Colorear: pintar una escena por zonas.
- Puzzle 1, 2 y 3: ordenar las piezas.
- La Ruta del punto: seguir el orden numérico.
- Voces de los personajes: identificación de las voces.
- ¿Cómo me llamo?: identificación de los nombres de los personajes.
- La palabra escondida: definiciones del vocabulario del cuento.
- Cuestionarios: memoria y comprensión del relato.

El cuento del NEA es un recurso de acceso público en Internet.

Figura 23. Escenario para la elección de un interactividad del cuento

6. PUBLICACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS EN EL NEA

La herramienta de autor para el diseño de unidades

Una de las características más interesantes del NEA es la existencia de un interfaz "backend" para la creación y gestión de sus contenidos. Se trata de una sistema paralelo donde accede el profesorado pero que permanece oculto a los usuarios/as navegantes.

El sistema de administración es accesible desde la dirección pública de internet http://nea.educastur.princast.es/admin/index.php .En este caso para entrar es necesario introducir las credenciales de un usuario/a con perfil de profesor. También se puede llegar a él desde la sección Aplicaciones situada en el escritorio virtual del portal educativo de estos usuarios/as.

Figura 24. Interfaz de creación de contenidos para el Aula

El NEA dispone de una herramienta de autor propia donde es posible crear unidades de contenido para el Aula. Estas unidades son los recursos que el alumnado se encontrará al pulsar sobre los objetos animados situados sobre las mesas del Aula. Se contemplan 12 áreas de conocimiento para E.Primaria: "Naturaleza en acción", "Galería de Arte", "El País de las Palabras", etc y 3 áreas de E.Infantil: "Yo", "Veo-Veo" y "Bla-Bla" para E.Infantil. En estas categorías se clasifican todos los materiales publicados en este espacio.

Cuando se accede a un recurso del aula se despliega una ventana emergente mostrando su portada. Cada unidad didáctica está organizada en capítulos y éstos a su vez están formados por páginas.

Durante la creación de un recurso el autor debe indicar su título, su nombre y email de contacto, área o áreas de conocimiento del NEA a la que pertenece, área(s) curricular(es) pertinentes (lenguaje, matemáticas, música, etc.), imagen de portada, etc. Cuando ha terminado su edición puede activarlo para completar su publicación y ponerlo a disposición del resto de miembros de la comunidad educativa.

Cada unidad lleva asociado un anuncio en forma de texto y un cuestionario de preguntas de elección simple definidas por su autor que tienen utilidad en la promoción como novedad. Al alumno/a durante su navegación por el Parque le puede aparecer el anuncio y su cuestionario. Si lo resuelve satisfactoriamente se le permitirá continuar navegando. En caso contrario es invitado a visitar el Aula para consultar este nuevo contenido.

No existe límite en el número de capítulos y páginas que pueden componer una unidad de contenido del Aula. Sin embargo es aconsejable que la extensión no sea excesiva y se adapte a un número reducido de sesiones de aula.

Cada página tiene la siguiente estructura: título, imagen, texto, enlaces y ejercicios.

Admite imágenes en formatos JPEG (fotografías) y GIF (dibujos y animaciones). Cada recurso tiene su propia galería de imágenes lo cual facilita la reutilización de activos en distintos puntos del documento.

El editor de textos es una herramienta básica que respeta el estilo de Microsoft Word y que permite distintos formatos de fuentes (tipo, tamaño, color y estilo), viñetas y listas numeradas, etc. Una de sus características más avanzadas es que permite importar texto desde un documento de Word respetando el formato original.

En el texto de cada página se pueden situar enlaces a recursos web externos o a otras páginas dentro de la misma unidad. Otra posibilidad es crear un enlace a un documento DOC o PDF que el autor debe subir previamente a la galería de documentos propia de esa unidad.

La herramienta de edición de recursos del Aula también permite crear y añadir ejercicios de autoevaluación destinados al alumnado. Se pueden integrar en un recurso tantos ejercicios como se necesiten. Cada ejercicio estará formado por un número variable de preguntas.

Existen cuatro modelos de preguntas:

- **Elección simple.** Entre las respuestas posibles sólo una es considerada válida.
- **Multiselección.** Son válidas una o varias respuestas.
- **Relacionar.** Se propone al usuario/a emparejar mediante líneas los objetos de una columna con los de otra.
- **Simulación.** Consiste en un elemento multimedia sobre el cual hay situados zonas sensibles que enlazan a otros recursos.

Tanto los ejercicios como las preguntas creadas se almacenan en un repositorio que facilita su reutilización en distintas unidades de contenido tanto si han sido generadas por el mismo autor/a como en el caso de que hayan sido creadas por otros.

Figura 25. Se pueden añadir ejercicios de autoevaluación a las unidades diseñadas

Integración de recursos creados con otras aplicaciones

Se ha abierto la posibilidad de subir recursos web elaborados por el profesorado con aplicaciones distintas de la propia herramienta de autor del NEA. Con ello se consigue aprovechar, mediante un trabajo adicional de adaptación, la rica producción de materiales didácticos ya existentes. Estos materiales suelen ser creados por el profesorado a iniciativa personal o bien en el marco o como continuidad a una actividad de formación presencial o a distancia.

Gracias a esta posibilidad de publicación se revalorizan, más aún si cabe, aquellas actividades formativas destinadas a que el profesorado cree sus propios materiales didácticos e imponen ciertos ajustes en estas iniciativas para facilitar finalmente su publicación en el navegador.

Se ha propuesto la publicación en este navegador de todos aquellos materiales que cumplan las siguientes condiciones:

- Ser de interés didáctico a las edades y áreas curriculares de Educación Infantil y Primaria.
- Admitir navegación utilizando Internet Explorer, NetScape y Mozilla Firefox.
- Mostrar economía de tamaño y peso en los archivos multimedia que integra para facilitar su acceso con anchos de banda modestos.
- Cumplir requisitos mínimos de navegabilidad, accesibilidad y usabilidad.
- Estar orientados al alumnado e implicar interactividad en su funcionamiento.
- Adaptarse a los requisitos técnicos de hardware y software comunes al NEA.

Estos recursos deben ser remitidos a la Comisión de Materiales de la Consejería de Educación y Ciencia para su valoración y publicación.

Algunas de las aplicaciones que se pueden ser utilizadas en el diseño de materiales para los navegadores son:

- Editor de páginas HTML como por ejemplo FrontPage.
- Microsoft PowerPoint.
- Macromedia Flash.
- Hot Potatoes.
- Swish
- Macromedia Director
- JavaClic
- Java

Asimismo se puede utilizar todas aquellas aplicaciones que admitan exportación y publicación en formato HTML y cuyo producto final sea posible visualizar con el hardware y software común. Respetando la idea original de “Navegador” no se contemplan aplicaciones para descargar y arrancar en local que se ejecuten fuera de la ventana del navegador web. Tampoco aquellas que necesiten de la instalación de software de pago para su visualización.

Entre los materiales elaborados por el profesorado que se estiman adecuados para ser publicados en el NEA se seleccionan aquellos que por su calidad sean susceptibles de registro con ISBN y Depósito Legal. La selección y trámites es realizada por la Consejería de Educación. Con ello se equiparan los derechos de autor de las publicaciones web con aquellas realizadas en otros formatos: bibliográficos, CDs, etc. Esta línea de actuación representa un sólido apoyo institucional al soporte web en modo intranet como medio de publicación y divulgación de materiales. Una vez asegurada la adecuada conectividad a Internet de los centros de enseñanza por banda ancha, con este tipo de materiales se conseguirá un mayor grado de aprovechamiento didáctico por parte de la comunidad educativa, una reducción de costes y una actualización más fácil de futuras versiones frente a los tradicionales sistemas de publicación.

Otra fuente de recursos para el navegador educacional proviene de los acuerdos que la Consejería de Educación establece con otros organismos e instituciones como el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) del MEC, el Instituto de Diversificación y Ahorro de la Energía (IDAE) del Ministerio de Industria, la Fundación Caixa (Educalia), la Dirección General de Tráfico (DGT), la Universidad de Oviedo, etc. Los materiales didácticos y de divulgación que estas entidades elaboran en el marco de sus competencias son cedidos para ser situados dentro del navegador en orden a rentabilizar su aprovechamiento didáctico por parte del alumnado y profesorado asturianos.

Los juegos educativos administrables

En el Aula del NEA el alumnado también puede trabajar con tres juegos interactivos cuyos contenidos son administrables por el profesorado. Asimismo recogen información sobre la interacción de cada alumno/a lo cual facilita al docente el posterior análisis de sus resultados. Estos juegos están relacionados con las áreas más instrumentales:

- **El Gran Juego de las Palabras** (Lenguaje).
- **De Cabeza con los Números** (Matemáticas).
- **A Dibujar** (Expresión Artística).

En "El Gran Juego de las Palabras" se trabajan contenidos de ortografía, uso de la tilde, conjugación de verbos y concordancias de género y número. Esta actividad es accesible desde el área de conocimiento "El País de las Palabras". Al alumnado se le propone distintas situaciones lúdicas donde debe arrastrar y colocar las palabras correctamente escritas o bien clasificarlas en distintas categorías gramaticales. Bajo este esquema de funcionamiento el profesorado puede crear un nuevo ejercicio introduciendo las instrucciones iniciales y las palabras pertenecientes a cada categoría.

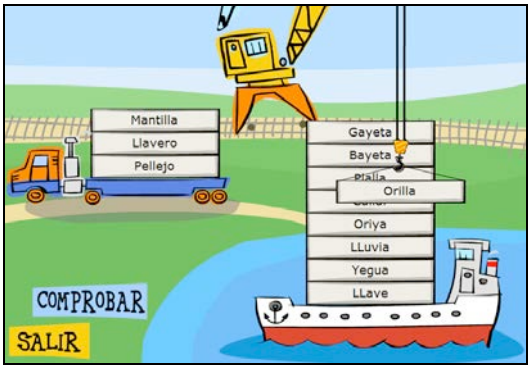

Figura 26. El Gran Juego de las Palabras

El juego **"De Cabeza con los Números"** proporciona un recurso para repasar cálculo mental, conceptos y procedimientos matemáticos (números primos, pares/impares, etc), magnitudes y su medida así como reconocimiento de figuras y formas geométricas. Se accede a este

objeto desde el área "El Reino de los Números" situado en el Aula. Este juego consta de cuatro modalidades diferenciadas:

- **El Puente Mágico.** La interacción consiste en ir colocando las distintas piezas en orden para construir el puente. Cada bloque tiene el resultado de la operación anterior y a continuación propone una operación nueva.
- **Adivínalo.** El alumno/a tendrá que situar sobre un plato los objetos cuyos números satisfacen una condición y el resto sobre el otro.
- **Figuras y formas.** La tarea que se sugiere es situar en un cajón las figuras geométricas que satisfacen la condición expresada en las instrucciones y el resto en la papelera.
- **Las Medidas.** En este juego el usuario/a debe ir situando uno a uno los distintos segmentos de tubería desde una pecera hasta el río siguiendo el orden ascendente/descendente de cantidades que se establece en las instrucciones iniciales.

Atendiendo al tipo de interacción que define cada modalidad, el profesorado puede crear nuevos ejercicios definiendo la condición clave en las instrucciones iniciales y las cantidades numéricas con que se trabaja.

Figura 27. Juego administrable de Matemáticas: De Cabeza con los Números

"A Dibujar" es una aplicación donde se pueden colorear artísticamente distintos motivos gráficos y ver también las ilustraciones creadas por otros compañeros del colegio.

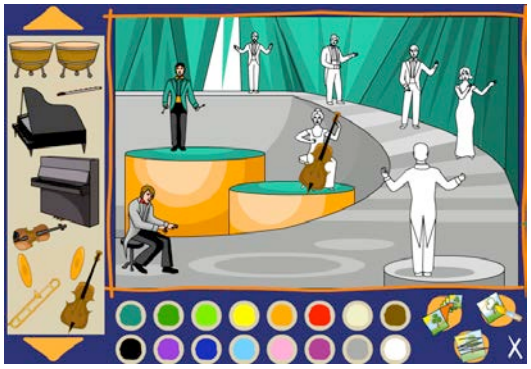

Figura 28. 'A Dibujar'

En estos juegos administrables existe un interfaz destinado al profesorado para consultar los resultados del trabajo realizado por sus alumnos/as durante su interacción con ellos. Al acceder a este entorno el profesor/a podrá consultar la puntuación obtenida por cada usuario/a y la fecha de realización.

La gestión de contenidos de la Mediateca

En la Mediateca se alojan documentos diseñados por el profesorado para que alumnos/as los consulten y realicen las tareas sugeridas utilizando como fuente de información y actividades el recurso web cuyo dirección se referencia. Los recursos de este espacio se clasifican en las mismas áreas de conocimiento que se definen en el Aula.

A través del interfaz de gestión de contenidos, el profesorado puede crear sus propias propuestas de investigación y publicarlas en la Mediateca.

Es un espacio idóneo para que los docentes puedan compartir con el resto de la comunidad NEA aquellos recursos web que han descubierto fruto de su experiencia personal y que el trabajo diario con el alumnado pone de manifiesto que son muy útiles para abordar determinados contenidos de las distintas áreas del currículo. Además se contempla la posibilidad de añadir una descripción de las tareas y criterios metodológicos utilizados en su explotación didáctica.

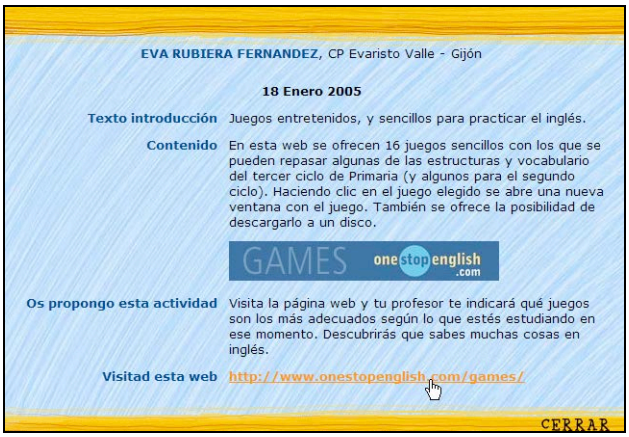

Figura 29. En la Mediateca se comparten direcciones interesantes de Internet

Un recurso de la mediateca tiene la siguiente estructura:

- **Título** del Recurso.
- **Ciclo** al que va dirigido el recurso.
- **E-mail** del autor del recurso. Este campo es opcional. Si se introduce, los lectores de la ficha podrán enviar un e-mail al autor de la ficha.
- **Texto Introducción** de la actividad o recurso que se presenta.
- **Contenido** de la actividad que se propone.
- **Imagen.** Admite formatos JPEG y GIF para incorporar imágenes.
- **Os propongo esta actividad.** El profesor/a propone una tarea a realizar por el lector.
- **Visitad esta Web**, donde se indica una dirección web que los alumnos/as deben visitar mientras realizan o leen la actividad.
- **Descargaos este fichero**. Se trata de un fichero en formato DOC, PDF, ZIP, etc. que el usuario/a puede descargarse como complemento a la propuesta de investigación.
- **Título del Archivo** para que el autor incluya una frase introduciendo algún dato del fichero que se van a descargar.
- **Podemos vernos en el Chat**, donde se puede concretar fecha y horario para chatear en tiempo real con un grupo de personas interesadas.
- **Estatus**, para que la ficha sea activadada o no. Si no se activa, el recurso permanecerá en la base de datos pero oculto para los usuarios/as del NEA.

El sistema de gestión de contenidos de la Mediateca permite crear nuevas propuestas, modificar las existentes y borrar aquellas de las que cada profesor/a es autor/a. Los campos Título, Texto Introducción y Contenido son obligatorios mientras que el resto son opcionales.

El control tutorial en las aportaciones del Taller Digital

El Taller Digital es el espacio de la Escuela destinado a las aportaciones del alumnado. Cada ordenador del Taller ofrece acceso a una propuesta diferente.

En cada sección se propone al alumno/a completar distintos apartados de un formulario. Se pueden incluir textos, enlaces, imágenes propias, etc.

Del análisis didáctico de la estructura y contenido de las distintas propuestas se puede deducir fácilmente que se sustentan, como no podía ser de otra forma en la situación actual y de futuro, en una concepción del aprendizaje interactivo, constructivo y tecnológico.

Ejemplo de Taller "Tu opinión es importante":

1. ¿Sobre qué quieres opinar? Escríbelo como si fuera el título de tu opinión
2. Situación actual. Describe brevemente la situación actual del problema. Conviene que te documentes previamente utilizando los medios de comunicación habituales: prensa, TV, radio e Internet. Ordena la información obtenida y resúmela en este apartado.
3. Piensa en lo que quieres decir. Escribe una lista de ideas, escoge las más importantes y ordénalas.
4. ¿Cual es tu opinión personal?: Redacta tu opinión siguiendo el guión de ideas.
5. No te olvides de proponer alguna solución al problema que criticas o sobre el que opinas. Pon a funcionar tu mente e intenta aportar alguna solución interesante al problema
6. Busca un enlace a alguna página web que profundice en este asunto.
7. Envíanos una imagen que te parezca relacionada con el tema sobre el que opinas.

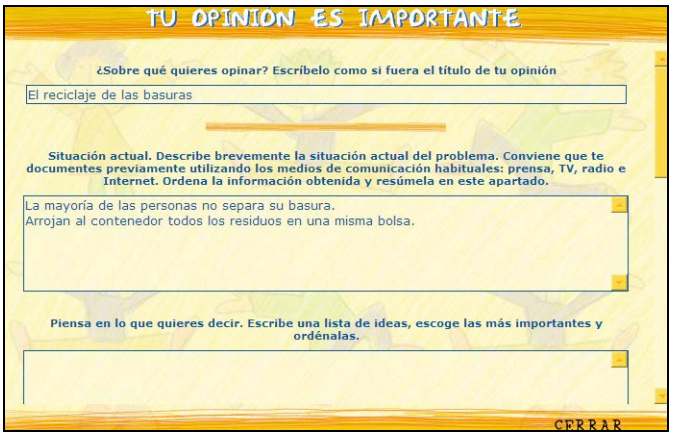

Figura 30. Formulario para la aportación del alumno/a al Taller Digital

El profesorado dispone de un sistema de gestión para editar y corregir las aportaciones al taller de sus alumnos/as. Desde el interfaz de administración podrá acceder a los distintos talleres y dentro de cada uno a los trabajos del alumnado.

Tras su publicación todos los usuarios/as del navegador educacional podrán leer estas colaboraciones.

7. LA ADMINISTRACIÓN DE UN PERIÓDICO ESCOLAR

Al acceder al espacio del periódico del NEA se mostrará por defecto la edición de un centro. Utilizando la barra de navegación superior se puede navegar entre las secciones y artículos de ese periódico así como del resto de publicaciones producidas por otros centros.

Un colegio puede publicar una o varias ediciones. No existe una periodicidad establecida de antemano. Se puede publicar una edición al año, semestre, trimestre, etc.

Cada número de un periódico en el NEA tiene la siguiente estructura:

- Una página de **Portada**. Muestra la referencia y enlace a los artículos más destacados de ese periódico.
- Una página por cada **Sección** del periódico. Muestra la referencia y enlace a todos los artículos contenidos en esa sección.
- Una página por cada **Artículo**. Consta de titular, entradilla, elemento multimedia, opciones de maquetado y una serie de párrafos.
- Cada **Párrafo** puede contener un elemento multimedia y un texto con formato y enlaces. El elemento multimedia puede ser una imagen, audio, animación, video, etc.

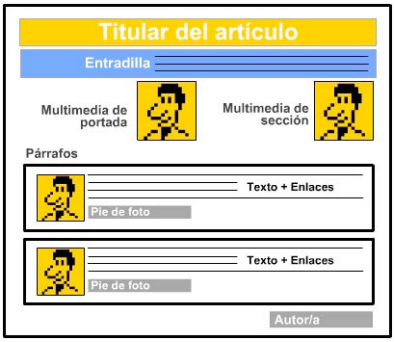

Figura 31. Estructura de un artículo del periódico

Se contempla la posibilidad de visitar el periódico desde la portada principal del NEA. Si el alumno/a no se ha autentificado previamente, el acceso al periódico se hace en modo “Sólo lectura”. Si el alumno/a trata de acceder autentificándose previamente, y tiene permisos de redacción, dispondrá en la barra inferior del periódico de un acceso al interfaz de edición y publicación de artículos.

Existe un sistema de delegación de permisos relacionados con la creación de ediciones, redacción y publicación en función del perfil de usuario.

El alumno/a no tiene permisos de edición por defecto. Accede al periódico en sólo modo lectura. Los profesores/as y coordinadores/as le pueden dar permisos de edición en uno o varios periódicos. Puede editar artículos solo en aquellos periódicos para los que tenga permisos. Nunca puede publicar o hacer visible un periódico.

El profesor/a no dispone de permisos de publicación por defecto. Sólo puede editar artículos en todos los periódicos de su colegio y delegar permisos en los alumnos/as que desee para que éstos puedan crear artículos en una o varias ediciones asociadas al centro. No obstante el coordinador puede otorgarle permisos de publicación con lo cual podrá crear nuevas ediciones de periódicos y publicar.

El coordinador o responsable TIC es el jefe de redacción de todas las ediciones del periódico pudiendo dar de alta periódicos, editarlos y publicarlos para su colegio. Es también el responsable de la delegación de permisos a otros profesores/as y alumnado.

La administración del periódico para cada centro está pensada para que el coordinador TIC del centro -o profesor/a responsable por delegación de permisos- pueda dar de alta, modificar o eliminar tantas ediciones de un periódico como desee. Durante su diseño deberá crear las secciones que considere oportunas en cada edición. A continuación el resto de profesores/as y el alumnado con permisos adecuados accederán a este interfaz y podrán crear, modificar y eliminar sus propios artículos situándolos en las distintas secciones que componen esa edición. La posibilidad de que el propio alumno/a pueda introducir su propio artículo es un avance muy importante que hace sostenible la experiencia de la prensa en la escuela con adecuada periodicidad. El proceso de publicación se concluye con la maquetación de la portada principal y las portadas de sección por parte del administrador de la edición. En este proceso se decide qué artículos y en qué posición aparecerán en estas portadas en función de la importancia concedida a cada noticia.

Figura 32. Periódicos de colegios en el NEA

El periódico del NEA proporciona una herramienta de trabajo colaborativo muy flexible destinada al diseño y difusión de una publicación digital escolar en torno a centros de interés muy variados y no necesariamente basados en la experiencia de la Prensa en la Escuela. A ello contribuye la posibilidad de personalizar títulos y secciones. En este contexto es posible crear publicaciones relacionadas con hitos o proyectos que se estén desarrollando en el centro: Intercambios, Semanas Culturales, Trabajos Monográficos, etc.

8. LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO SOBRE EL NEA

En el convencimiento de que la formación del profesorado es una línea prioritaria en la implantación del uso avanzado de las TICs en la enseñanza, desde la puesta en producción del NEA en el año 2002, se han desarrollado múltiples actividades de formación relacionadas con el navegador y destinadas al profesorado de Educación Infantil y Primaria.

Desde los Centros de Profesores y Recursos de la Consejería de Educación y Ciencia se han promovido jornadas, cursos, seminarios, y grupos de trabajo relacionados con el NEA. Los contenidos de formación se han estructurado en dos módulos o niveles:

- Nivel I: Navegación y Utilización didáctica
- Nivel II: Administración y diseño de Aplicaciones Didácticas

Se ha planificado la inclusión de sesiones de formación sobre el NEA en los cursos y seminarios de coordinadores TIC. También se han incluído en el desarrollo de proyectos TIC de formación en centros.

9. EL NEA EN CIFRAS

Usuarios/as registrados: 5671
Centros registrados: 462
Unidades publicadas en el Aula: 364
Trabajos publicados Taller Digital: 148
Propuestas publicadas Mediateca: 45
Ediciones publicadas en el Periódico: 16

Número de Sesiones registradas:

Meses	Portada	Periódico (*)	Índice 2D (*)	Escuela (*)	Parque (*)	RíoMar (*)
Nov 2004	41544	317	684	736	484	590
Dic 2004	49154	459	831	835	473	592
Ene 2005	52426	1043	761	1450	841	815
Feb 2005	51389	1252	1814	1673	1053	1062
Mar 2005	51328	543	3277	944	663	710
Abr 2005	49984	720	3787	1151	667	725
Total Semestre	295825	4334	11154	6789	4181	4494

(*) Acceso autentificado

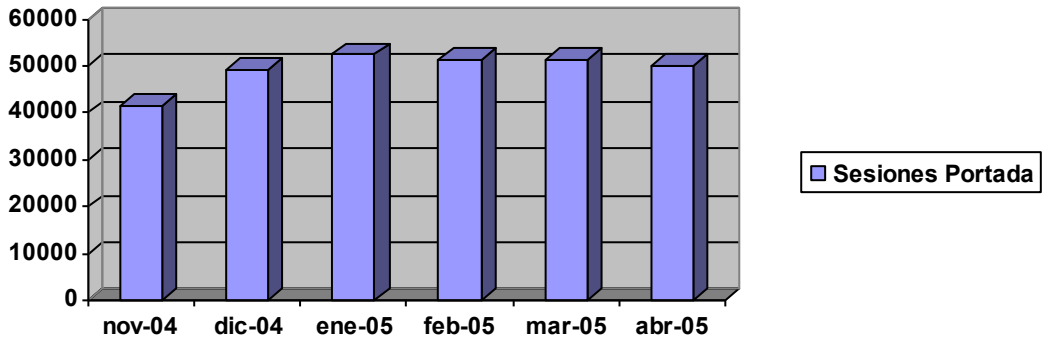

Figura 33. Sesiones públicas registradas sobre la portada y el cuento

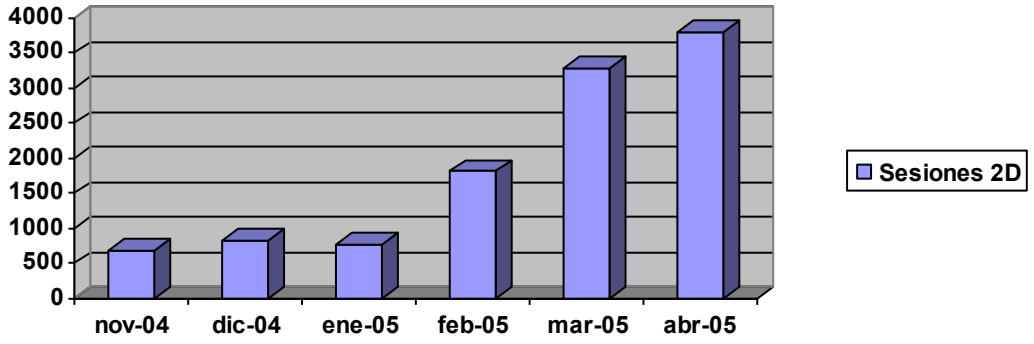

Figura 34. Sesiones autentificadas registradas sobre el Indice 2D

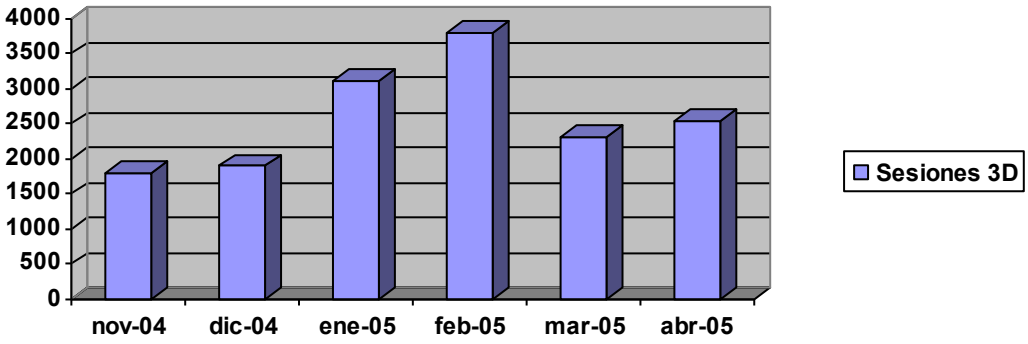

Figura 35. Sesiones autentificadas registradas sobre el mundo 3D

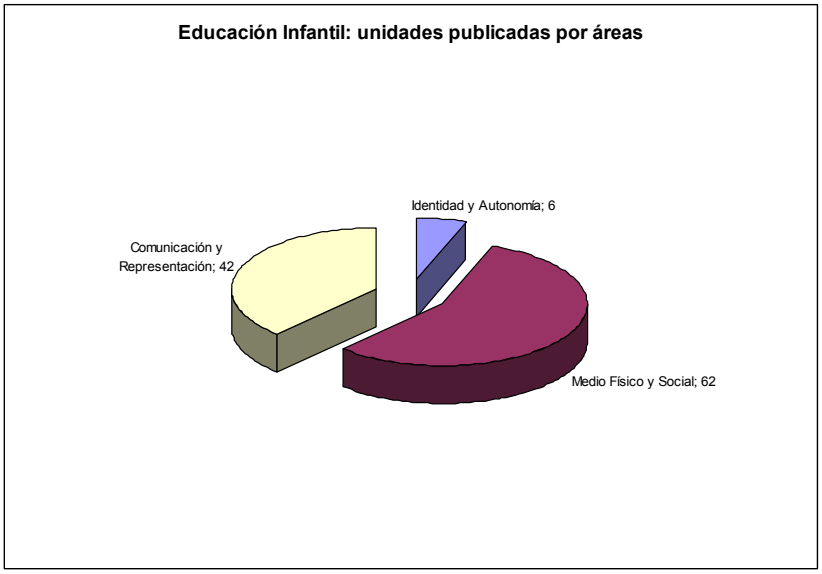

Figura 36. Unidades publicadas en el NEA para E.Infantil

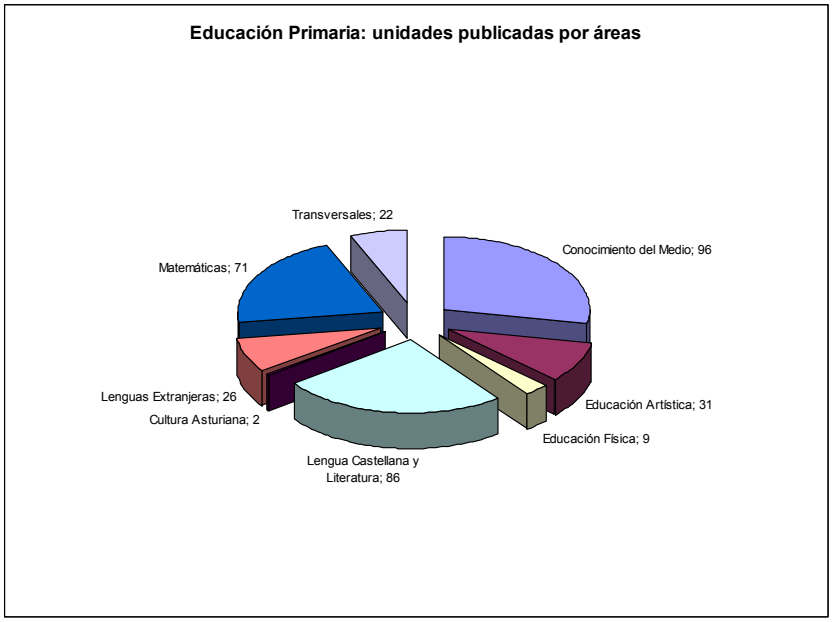

Figura 37. Unidades publicadas en el NEA para E.Primaria

10. DOCUMENTACIÓN DE REFERENCIA

NAVEGACIÓN Y UTILIZACIÓN DIDÁCTICA:
Navegación por el NEA v 3.0
http://nea.educastur.princast.es/doc/Navegacion_NEA_v30.pdf
El chat del NEA v 4.0
http://nea.educastur.princast.es/doc/Chat_NEA_v40.pdf

INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL VISOR 3D:
Optimización de la caché del visor 3D v 3.1
http://nea.educastur.princast.es/doc/NEAOptimCache3Dv31.pdf
Visor 3D Blaxxun Contact v 5.1 para Internet Explorer.
http://www.educastur.princast.es/usuarios/programas/blaxxunContact5104.exe
Caché del NEA.
http://nea.educastur.princast.es/soft/NEACache20050215.exe
Parche optimización caché equipos multiusuario v 3.0
http://nea.educastur.princast.es/soft/NEAOptimCache3D.exe

ADMINISTRACIÓN DE CONTENIDOS:
Administración de la mediateca v 3.0
http://nea.educastur.princast.es/doc/Admin_Mediateca_NEA_v30.pdf
Recurso ejemplo para la Mediateca
http://nea.educastur.princast.es/doc/mediateca.zip
Administración de los juegos del aula v 3.0
http://nea.educastur.princast.es/doc/Admin_Juegos_Aula_NEA_v30.pdf
Administración del taller digital v 3.0
http://nea.educastur.princast.es/doc/Admin_Trabajos_Taller_NEA_v30.pdf
Edición de los recursos del aula v 3.0
http://nea.educastur.princast.es/doc/Edit_Recursos_Aula_v30.pdf
Recurso ejemplo para el Aula
http://nea.educastur.princast.es/doc/recurso.zip
Administración del periódico v 3.0
http://nea.educastur.princast.es/doc/Admin_Periodico_NEA_v30.pdf
Recurso ejemplo para el Periódico.
http://nea.educastur.princast.es/doc/periodico.zip

PUBLICACIÓN DE MATERIALES:
Normas para la publicación de materiales.
http://nea.educastur.princast.es/doc/NEA_Normas_Publicacion_v01.pdf