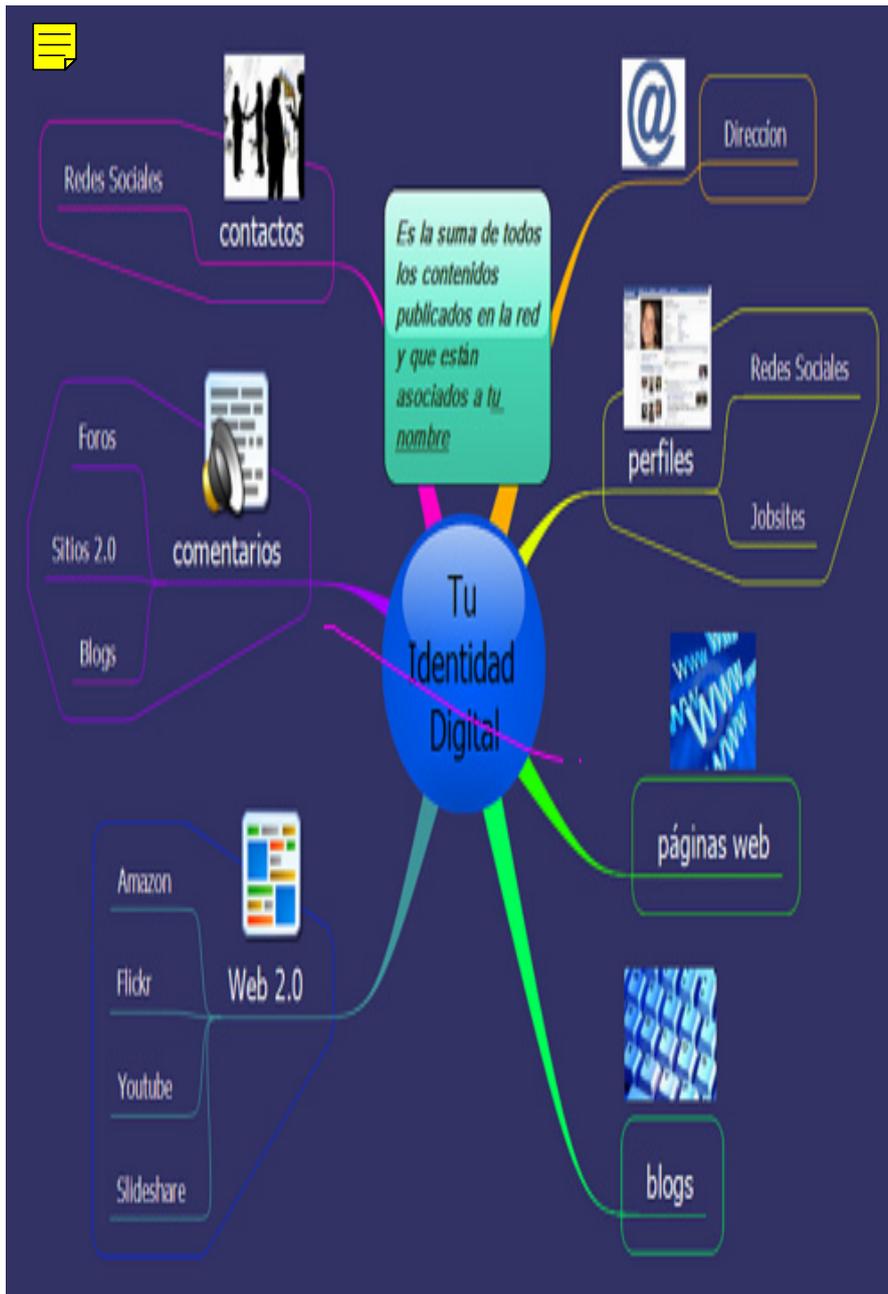


# LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

## Sus aplicaciones en las prácticas educativas



# Contenidos

## Artículos

Plataformas didácticas	1
Tecnología educativa	2
Tiempo histórico	5
Competencias digitales	8
Geek	9

## Referencias

Fuentes y contribuyentes del artículo	15
Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes	16

## Licencias de artículos

Licencia	17
----------	----



# Plataformas didácticas

---

## ¿Qué son?

Las **plataformas didácticas** tecnológicas, o plataformas telemáticas, son desarrollos informáticos que buscan representar la acción educativa en su conjunto.

## En los últimos 20 años

Con el advenimiento de la tecnología informática de los últimos 20 años (la portabilidad de la TIC, por ejemplo) sirve como recurso estratégico para fines socio-educativos, habiendo proliferado en sistemas de información para la Educación a distancia.

Estos sistemas son vistos desde el punto de vista de la psicología del aprendizaje como dispositivos que contribuyen para lograr el aprendizaje<sup>[cita requerida]</sup>. Utilizando para ello, modelos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje respectivamente.

La tendencia en el uso de ambientes virtuales como escenarios de aprendizaje para la teleformación profesional y capacitación a distancia, han demostrado ser eficientes sistemas durante los últimos 20 años.

La eficiencia de esto corresponde además de los recursos tecnológicos con los que se dispongan a una correcta y adecuada visión de educación y que tenga pertinencia de los objetos del aprendizaje.

---

En México inicia una era hacia la tendencia de estos dispositivos, ya que constituyen un agente para la democratización y acceso al conocimiento, principalmente por iniciativas privadas y con gran resistencia por parte de la universidades públicas las que están en un atraso tecnológico, metodológico y de visión de futuro. En México de acuerdo al plan nacional de desarrollo 2000-2006 se exhortó a toda la comunidad educativa a incursionar sobre estos factores estratégicos ante lo cual poco o casi nada representó como consolidador de cambio, los retrasos se atribuyen principalmente a la falta de formación sobre vértices mixtos y programas estratégicos de investigación y fluidez tecnológica. Pese a que existió un presupuesto para el fortalecimiento institucional los "PIFIS", la mayoría de estos programas principalmente se utilizaron para remodelación de instalación física y equipamiento, pero no así para los activos intangibles como lo son los conocimientos.

## Tipos de Plataformas

Existen **varios** tipos de plataformas:

- LMS
- KMS
- ERP
- CRM
- CMS

*Algunas de ellas son:*

- Plataforma CAE (ver web <sup>[1]</sup>),
  - WebCT,
  - BlackBoard,
  - E-ducativa (ver web <sup>[2]</sup>),
  - Plataforma Mediáfora (ver web <sup>[3]</sup>),
  - Manhatan
  - Dokeos
  - OfficeManager (ver web <sup>[4]</sup>),
-

- Moodle
- Nexus (Plataforma de enseñanza-aprendizaje)
- ILIAS
- Claroline

## Publicaciones

- Revista Learning Review <sup>[5]</sup> Publicación especializada en Gestión del Conocimiento, Capital Intelectual y Tecnología con varias notas sobre Plataformas Educativas: LMS, LCMS, CMS, KMS

## Referencias

- [1] <http://www.cae.net>
- [2] <http://www.e-ducativa.com>
- [3] <http://www.mediafora.es>
- [4] <http://cencap.ntic.com.mx>
- [5] <http://www.learningreview.com>

# Tecnología educativa

---

La **tecnología educativa** es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las TICs (tecnologías de información y comunicación). La evolución de la tecnología educativa, que como disciplina nació en Estados Unidos de América en la década de los 50 del siglo pasado, ha dado lugar a diferentes enfoques o tendencias que hemos conocido como enseñanza audiovisual, enseñanza programada, tecnología instruccional, diseño curricular o tecnología crítica de la enseñanza. Los recursos técnicos son los que se utilizan para realizar un trabajo en específico con una técnica que lo caracteriza por ejemplo una máquina de refrescos utiliza cierta técnica que consta de varios pasos, introduces moneda, la máquina la acepta, aprietas un boton de refresco, la máquina lo percive y manda tu refresco, todos estos pasos son técnicas,

Se entiende por **tecnología educativa** al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planificación y desarrollo, así como la tecnología, busca mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad y el significado del aprendizaje.

Un aspecto que lo hace tangible son las diversas piezas informáticas denominadas plataformas didácticas tecnológicas. Las plataformas tienen diferentes objetivos, como lo es gestionar los contenidos, pero también implican la creación de los mismos. Al utilizarlas se busca encontrar métodos para volver factible el conocimiento mediado actualmente por los medios tecnológicos, desde el punto de vista del método heurístico.

Ahora en la actualidad es de suma importancia que los estudiantes de hoy manejen las nuevas tecnologías ya que si no lo hacen pueden quedarse estancados en un mundo arcaico o sentirse excluidos.

Las aplicaciones de la tecnología educativa a la pedagogía son diversas, dependiendo de las necesidades, contextos y objetivos a conseguir. Son interesantes las aplicaciones en educación para la salud. Es de suma importancia que el maestro en el aula actualmente utilice la tecnología educativa de maneras apropiadas porque es una manera de apuntar a la mejora de la calidad en la educación.

### Tecnología Educativa Apropiada y crítica

La conceptualización de Tecnología Educativa, que se presenta antes, muchas veces es aplicada de modo descontextualizado, sobre todo ello ocurre en las propuestas educativas de los países del sur del mundo, hoy con las TIC. Por ello, Beatriz Fainholc (Buenos Aires, Argentina), acuña desde la década del 90 el concepto de "**Tecnología**

**Educativa Apropriada y Crítica**": <http://contexto-educativo.com.ar/2002/3/nota-05.htm> <sup>[1]</sup>", rescatando por un lado, todos los movimientos que nacieron en los 80 en Inglaterra que incorporan estas líneas y, para el campo que nos convoca, la revalorización de los recursos no convencionales para la educación, desde los artesanales, cotidianos, que no requieren alto equipamiento o infraestructura, hasta los electrónicos más actuales y sofisticados, que hoy son ya más baratos, muchos se consiguen de modo gratuito en Internet, con la posibilidad del Open source, o sea con muchas facilidades. Lo "apropiado" además da cuenta de los rasgos de apropiación en términos de aprendizaje y socioculturalmente, para no solo aterrizarlos a los contextos locales (en síntesis con los globales: "glocales") sino capitalizar la memoria colectiva de los pueblos, en sus valores y comportamientos. Al referirse a la "crítica" se apela a la Teoría Crítica, reconociendo que la realidad como la interpretación del mundo, la persona y la vida, no se inscriben ya más en paradigmas lineales y reducidos sino que debe rescatar para su entendimiento y aplicación de conceptos, artefactos, etc. la **complejidad de los fenómenos, sus contradicciones, paradojas y conflictos dialécticos que toda realidad sociocultural - hoy se trata de la cultura digital-, establece**. Por todo ello y más, no se pueden ni deberían transferirse linealmente concepciones ni artefactos de modo ahistórico y cultural, ya que no es pertinente ni relevante para las personas, grupos y organizaciones, en este caso de América Latina, que es desde donde expone la autora mencionada.

## Modelo de instrucción

Se observa que el modelo de instrucción consta de cuatro elementos básicos:

- Objetivos.
- Estrategias didácticas.
- Materiales didácticos.
- Evaluación.

La formulación de los objetivos obliga a reflexionar hacia donde se quiere llegar en la instrucción, para de ahí seleccionar las estrategias más adecuadas (¿Cómo logro esto?), para conseguirlo. El tercer paso es seleccionar los materiales (medios y recursos) convenientes para el establecimiento de la estrategia elegida, para llevar más adelante la evaluación (resultados de los pasos anteriores) de acuerdo con los objetivos establecidos y por último, tener presente que es importante realizar una retroalimentación.

Es importante que el maestro participe en la formulación de los objetivos y que sepa cómo los va a llevar a cabo de acuerdo al modelo de instrucción presentado anteriormente, acorde a la época presente, de tal manera que proporcione al estudiante una variedad de experiencias, y le facilite la aplicación de su aprendizaje en la vida real.

Varios investigadores, entre los que se incluyen Charles F. Hoban, James D. Finn y Edgar Dale, descubrieron que los medios y recursos didácticos, pueden aportar las siguientes ventajas:

- Proporcionan una base concreta para el pensamiento conceptual donde todo no es realmente cierto.
- Tienen un alto grado de interés para los estudiantes.
- Hacen que el aprendizaje sea más permanente.
- Ofrecen una experiencia real que estimula la actividad por parte de los alumnos.
- Desarrollan continuidad de pensamiento.
- Contribuyen al aumento de los significados.
- Proporcionan experiencias que se obtienen mediante materiales y medios.

## Referencias

- Esteves, J. (2008). *La tercera revolución educativa*. España: Paidós.

## Enlaces externos

- Tecnología Educativa <sup>[2]</sup>
- Tecnologías en la educación <sup>[3]</sup>
- Enciclopedia Virtual de Tecnología Educativa <sup>[4]</sup>
- Eduteka <sup>[5]</sup>
- Computadoras en la Educación <sup>[6]</sup>
- CTUG - Centro universitario especializado en tecno-educación <sup>[7]</sup>
- Comunidad de Tecnologías Educativas <sup>[8]</sup>
- Licenciatura en Tecnología Educativa. FRBA UTN <sup>[9]</sup>

## Referencias

[1] <http://Tecnologia%20Educativa%20Apropiada%20y%20critica>

[2] <http://www.servicioseducativos.cl>

[3] <http://www.luciamalbernat.com>

[4] <http://dewey.uab.es/pmarques/evte.htm>

[5] <http://www.eduteka.org>

[6] <http://www.computadorasenlaeducacion.com>

[7] <http://ctug.blogcink.com>

[8] [http://www.facebook.com/pages/Buenos-Aires-Argentina/Licenciatura-en-Tecnologias-Educativas-FRBA-UTN/146784898696463?v=app\\_142371818162&ref=ts#!/pages/Buenos-Aires-Argentina/Licenciatura-en-Tecnologias-Educativas-FRBA-UTN/146784898696463](http://www.facebook.com/pages/Buenos-Aires-Argentina/Licenciatura-en-Tecnologias-Educativas-FRBA-UTN/146784898696463?v=app_142371818162&ref=ts#!/pages/Buenos-Aires-Argentina/Licenciatura-en-Tecnologias-Educativas-FRBA-UTN/146784898696463)

[9] <http://www.tecnologiaseducativas.info>

# Tiempo histórico

---

El **tiempo histórico** es un concepto que puede referirse a distintos conceptos, en el ámbito historiográfico y en psicología.

## Historiografía: el sujeto histórico y la causa en la historia

En historiografía el concepto se utiliza de distintas formas, entre otras causas, por las diferentes concepciones de quién es el protagonista de la Historia (el sujeto histórico).

Para la interpretación providencialista, el tiempo histórico es un paréntesis en la eternidad, origen y destino del hombre.

Si el hombre es el verdadero protagonista de la historia, la escala temporal de la vida humana pasa a ser la decisiva, pero puede ser superada por la duración de las instituciones, que la superan.

La determinación de la causa de los hechos históricos puede reducirse a una explicación determinista y monocausal o hacerse más compleja (multicausal y relativista), lo que suele responder a un mayor grado de acercamiento a la realidad, aunque dificulta la construcción del modelo explicativo (y si se convierte en demasiado compleja termina siendo poco o nada útil -como lo sería un mapa que reprodujera a escala 1:1 el territorio cartografiado, con lo que coincidiría en extensión con él-). Está por ver si la complejidad de los sistemas históricos será reducible a cuantificación, como en última instancia es la pretensión de la historia cuantitativa, mediante herramientas interpretativas sofisticadas (futuros avances de la informática o la teoría del caos).

La terminología usual (sobre todo en la historia económica y social y para el estudio de las causas de revoluciones y revueltas) distingue causas *lejanas*, *profundas* o *estructurales* (las económicas y sociales) y causas *próximas* o *desencadenantes* (los fenómenos más evidentes, de naturaleza política, *evenemencial* o incluso azarosa). Otra terminología utiliza, con parecido sentido, los términos *precondiciones* y *precipitantes*.<sup>[1]</sup>

## Los tres niveles de Fernand Braudel

Desde una concepción influida por el estructuralismo y el materialismo histórico, la escuela de los Annales y en especial Fernand Braudel construyeron una compleja articulación del concepto de tiempo histórico en su metodología de investigación y planteamiento de las conclusiones. Se considera un ejemplo clásico *La Méditerranée et le Monde Méditerranéen a l'époque de Philippe II* (El Mediterráneo y el Mundo Mediterráneo en la época de Felipe II). Habría tres niveles de tiempo histórico:

- la larga duración (o nivel de las estructuras cuya estabilidad es muy grande),
- la coyuntura (estadio intermedio, en que el cambio es perceptible), y
- el acontecimiento (considerado como *la espuma de la historia*, lo más visible pero lo menos significativo, y que habría sido el enfoque temporal más habitual).

## El ritmo del tiempo histórico

Si el ritmo temporal en la historia se acelera, o si fluye con continuidad o cíclicamente, ha sido propuesto de forma paralela al concepto de progreso.<sup>[2]</sup> Comte y el positivismo imagina un progreso lineal, que Walt Whitman Rostow describe incluso como *despegue* (take off) hacia el crecimiento autosostenido,<sup>[3]</sup> concepto desarrollista que encontró sus detractores en el movimiento ecologista y el neomalthusianismo del Club de Roma (propuesta de crecimiento cero -1970-, límites ecológicos, concepto de sostenibilidad o crecimiento sostenible) que tenía su precedente en Malthus (*Ensayo sobre el principio de la población*, 1798). La historia cíclica de avances y retrocesos en espiral fue imaginada por Giambattista Vico, y por Nietzsche en su teoría del eterno retorno, estudiada antropológicamente por Émile Durkheim y Mircea Eliade. Para algunos pueblos primitivos, es muy frecuente no plantearse la duración concreta del tiempo pasado más allá de unos pocos años, que pueden ser incluso menos que los que dura una vida

---

humana. Todo lo que ocurre fuera de ello sería hace mucho tiempo, o en *tiempo de los antepasados*, que pasa a ser un tiempo mítico, ahistórico. Viven literalmente en un estado *intemporal*, sin historia, y no porque no dispongan de escritura (son culturas de transmisión oral, no históricas, que no fijan mediante la escritura la memoria de su pasado), sino porque el *tiempo de los antepasados*, su presente y su concepto de futuro tienen entre sí una relación completamente distinta al dinamismo propio de las sociedades complejas o *civilización*, de un modo similar a como el animismo supone estructuras de pensamiento completamente distintas a las de las religiones *deístas* (para las primeras no tienen tanto sentido lo que para estas últimas son términos consustanciales: creación, temporalidad, mortalidad o inmortalidad, fin de la historia, eternidad).<sup>[4]</sup>

El pensamiento marxista suele utilizar la expresión *acelerador de la historia* (atribuida a Lenin) para referirse a las coyunturas revolucionarias, en que se intensifican los cambios históricos. Enrique Tierno matizaba la expresión diciendo, con la misma metáfora, que más que utilizar el *acelerador* (intensificar las contradicciones violentas) hay que usar el *volante* (reconducir los procesos de cambio en un sentido adecuado), al considerar que el *sentido de la historia* no está prefijado necesariamente, al contrario de lo que predice el determinismo. Walter Benjamin hizo algo semejante con otra expresión similar, en este caso del fundador del marxismo: *Marx dice que las revoluciones son la locomotora de la historia mundial. Pero tal vez se trata de algo por completo diferente. Tal vez las revoluciones son el manotazo hacia el freno de emergencia que da el género humano que viaja en ese tren.*<sup>[5]</sup>

## La construcción psicológica del tiempo

Según la psicología evolutiva de Piaget la *construcción del tiempo* se hace a través de varias fases, que culminan en la adquisición del *tiempo histórico*, y que se suceden a lo largo de la infancia (*tiempo personal* entre 4 y 6 años; *tiempo físico* hasta los 9 años), la pre-pubertad (*tiempo social* hasta los 11 años), y la adolescencia (*seriación causal* y un adecuado concepto de la *duración*). Es en la infancia cuando hay una gran capacidad para el aprendizaje memorístico (como las listas de fechas y nombres), mientras que las *nociones complejas del tiempo histórico* exigen una mayor madurez intelectual (causalidad y cambio, multicausalidad, relaciones entre los hechos que superen la asociación simple y lineal, e incluyan relaciones complejas y dinámicas).<sup>[6]</sup>

## El tiempo histórico en la didáctica de las ciencias sociales

La psicopedagogía y la didáctica específica de las ciencias sociales han desarrollado metodologías de aprendizaje de la historia a través de distintos procedimientos, que incluyen buena parte de estrategias para la construcción correcta del tiempo histórico:

- la memorización tradicional, desprestigiada (la famosa *lista de los reyes godos*) y vuelta a revalorizar;
- la localización y correcta denominación de días, semanas, meses, estaciones, años (las distintas eras y calendarios), siglos y milenios (y su ampliación, según el nivel educativo, a escalas de tiempo mayores y menores en ciencias de la naturaleza -del nanosegundo a la edad del universo, y su relación relativista con el espacio-);
- la determinación del orden correcto en una secuencia desordenada, o distintos procedimientos de asociación de fechas a conceptos, personajes, hechos o imágenes, o de cualquiera de estos entre sí (mediante las tradicionales flechas, o el *arrastré* del ratón en la pantalla del ordenador);
- la confección, análisis y comentario de distintos tipos de gráficos, solos o combinados entre sí o con otros recursos:
  - mapa histórico
  - línea de tiempo, similar a la recta numérica en matemáticas, con la que debe coordinarse (números positivos -años después de Cristo o de otras eras- y negativos -años antes de Cristo o de otras eras-), pero diferente por utilizar números ordinales y no cardinales (los períodos son segmentos, no puntos) y se debe remarcar que no existe el día "0" del mes, ni el año "0", ni el siglo "cero" (siendo útil señalar que en inglés o francés los siglos se nombran siempre por números ordinales, aunque en castellano sólo se suele hacer para los siglos primero al décimo);

- otros tipos de gráfico temporal, por ejemplo:
  - con variaciones y rupturas de escala, o uso de la escala logarítmica (permiten *comprimir* la representación espacial del tiempo para representar hechos muy lejanos junto a otros más próximos entre sí),
  - la línea *enrollada* en su tramo inicial o en la que se *amplía* su tramo final con *efecto lupa* (tienen similar efecto),
  - la utilización de la esfera de un reloj (para lograr una comparación analógica del tiempo en el pasado remoto con el tiempo cotidiano de horas, minutos y segundos -es muy usado para representar la historia natural: la evolución humana o el tiempo geológico-);
  - representación en eje de coordenadas en las que una de ellas marca la dimensión temporal (útil para series de precios y salarios, de dinámica demográfica, de fenómenos físicos, o cualquier otra); tipos particulares dan lugar a gráficos especializados, como:
    - el climograma (representa precipitaciones y temperaturas por meses a lo largo de un año);
    - las pirámides de población, que representan los rasgos de la estructura de la población en pisos correspondientes a diferentes grupos de edad.
- cuadro sinóptico;
- mapa conceptual;
- los trabajos de investigación familiar mediante entrevistas de historia oral y árboles genealógicos, etc.

## Véase también

- Historia
- Historiografía
- Filosofía de la historia
- Periodización

## Enlaces externos

- *Enseñanza del tiempo histórico y las nuevas tecnologías* <sup>[7]</sup> en Histodidáctica.
- *El tiempo histórico. Reto y realidad en la escuela cubana* <sup>[8]</sup>
- *Enseñanza del tiempo histórico : historia, Kairós y cronos. Una unidad didáctica para el aula de ESO* <sup>[9]</sup> Torres Bravo, Pablo Antonio (Kairós y Cronos son distintas manifestaciones divinizadas del tiempo en el pensamiento griego).
- *La representación del tiempo histórico en los libros de texto de Primero y Segundo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria* <sup>[10]</sup>, tesis doctoral de Ángel Blanco Rebollo (15-05-2007)
- *Las representaciones del tiempo histórico* <sup>[11]</sup>, Jacqueline Covo (1994), Coloquio de Lille, 13-14 de diciembre de 1991, Presses Univ. Septentrion, ISBN 978-2-86531-057-9.

## Notas

- [1] Elliott, J. H.; Mousnier, R.; Raeff, M.; Smith, J. W.; Stone, L. (1975.) *Revoluciones y rebeliones en la Europa Moderna. Cinco estudios sobre sus precondiciones y precipitantes*. Prólogo de Jack P. Greene y R. Foster. Madrid: Alianza.
- [2] Norman Birnbaum *Lentitud y rapidez en la historia* ([http://www.elpais.com/articulo/opinion/Lentitud/rapidez/historia/elpepuopi/20090106elpepiopi\\_4/Tes](http://www.elpais.com/articulo/opinion/Lentitud/rapidez/historia/elpepuopi/20090106elpepiopi_4/Tes)), El País, 06/01/2009. Cita a Gerard Piel (1972), *La aceleración de la historia*.
- [3] «Walt Whitman Rostow, 1916 (<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/recursos/bachillerato/economia/economistas/Rostow.htm>)».
- [4] Claude Lévi Strauss analiza desde el punto de vista antropológico el significado de estas nociones del tiempo, también desde una perspectiva diacrónica y sincrónica; MARTÍNEZ CASAS, Regina (2003) *De la orilla de la eternidad informacional a la atemporalidad del ritual* (<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/421/42118909.pdf>). El tiempo totémico y el tiempo del sueño o de los antepasados de los aborígenes australianos: *A la manera de los primitivos, trascender lo real* ([http://209.85.135.104/search?q=cache:W10xrWU57aIJ:www.upf.es/iuc/ciap/materials/cast/eo\\_real.pdf+cÃ³mputo+del+tiempo+tiempo+de+los+antepasados+mÃ¡tico&hl=es&gl=es&ct=clnk&cd=3](http://209.85.135.104/search?q=cache:W10xrWU57aIJ:www.upf.es/iuc/ciap/materials/cast/eo_real.pdf+cÃ³mputo+del+tiempo+tiempo+de+los+antepasados+mÃ¡tico&hl=es&gl=es&ct=clnk&cd=3)), Universitat Pompeu Fabra.

- [5] César Rendueles *Mayo del 68, algo más que una revolución estética* (<http://www.nodo50.org/forosocialjaen/mayo68.htm>)
- [6] «Gentehistoria: Sobre La Adquisición Del Tiempo Histórico (<http://gentehistoria.blogspot.com/2008/02/sobre-la-adquisicin-del-tiempo-historico.html>)».
- [7] <http://www.ub.es/histodidactica/articulos/Ruiman.htm>
- [8] <http://www.monografias.com/trabajos13/eltiemh/eltiemh.shtml>
- [9] <http://www.primeravistalibros.com/fichaLibro.jsp?idLibro=294>
- [10] <http://www.tesisred.net/TDX-0218108-124047/>
- [11] <http://books.google.es/books?id=yOmnyxmTG6sC>

## Competencias digitales

---

Las **competencias digitales** se definen como la capacidad de usar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos; haciendo uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos.

### Tecnologías de la Información y Comunicación en la educación digital

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación conocidas como TIC son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, desarrollan y comparten todo tipo de información multimedia, es aquí donde surgen las competencias digitales o e-skills las cuales se definen como: el disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y así transformarla en conocimiento. Implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar y modificar la información así como sus fuentes, utilizando las distintas herramientas tecnológicas que así lo demanden.

### Herramientas digitales

Las herramientas y conocimientos para desarrollar las competencias digitales son:

- Uso de la PC y de su sistema operativo
- Búsqueda, recopilación, reelaboración y reconstrucción de información en diversos formatos.
- Uso de programas como procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones, correo, mensajería, etc.
- Difundir trabajos en diversos formatos digitales tales como: texto, audio, video, etc.
- Comunicarse efectivamente por medio de correo electrónico, chat´s y foros.

Compartir y colaborar: Wiki, Blog, Podcast, etc.

### Desarrollo de las Competencias Digitales

Jordi Adell menciona la integración de las TIC's en el aula para el desarrollo de las competencias digitales en 5 puntos principales:

1. **Acceso:** Aprender a utilizar correctamente la tecnología.
2. **Adopción:** apoyar a una forma tradicional de enseñar y aprender.
3. **Adaptación:** Integración en formas tradicionales de clase.
4. **Apropiación:** uso colaborativo, proyectos y situaciones necesarias.
5. **Innovación:** Descubre nuevos usos de la tecnología y combinan las diferentes modalidades.

{{Cita "Una educación que solo prime la memoria y el dominio de determinadas habilidades tiene cada vez menos sentido en este mundo complejo y cambiante. Debemos desarrollar en nuestros alumnos habilidades y competencias basadas en la complejidad. El conocimiento mal estructurado, poliédrico y en interacción, la enseñanza basada en problemas, el empleo de estrategias de narratividad, invitan al alumno a investigar, dialogar, re-construir la información y generar su propio aprendizaje, relevante y significativo. Son algunas de las estrategias desde las que ha de partir la innovación educativa para hacer frente a la sociedad del siglo XXI.

" (Aznárez y Callejon, 2006) "La Necesidad de Trabajar con Procesos de Conocimiento y Comprensión Complejos". Escuela Abierta. Núm. 9. 2006. Pag. 181-197. Recurso disponible online: [http://www.ceuandalucia.com/escuelaabierta/pdf/articulos\\_ea9/aznarez.pdf](http://www.ceuandalucia.com/escuelaabierta/pdf/articulos_ea9/aznarez.pdf)

## Bibliografía

- Adell, J. (2007). Internet en el aula: las WebQuest. In J. Cabero & J. Barroso (Eds.), (pp. 211-225). Granada: Editorial Octaedro Andalucía.
- Adell, J. (2005). TICEMUR: Tecnologías de la información y la comunicación (Ed.), (pp. 9-14). Sevilla: Eduforma.
- Martínez-Bonafé, J., & Adell, J. (2004). Viejos y nuevos recursos y tecnologías en el sistema educativo. In J. Gimeno & J. Carbonell (Eds.), (pp. 159-178). Barcelona: CISSPRAXIS.
- Gisbert, M., Rallo, R., Adell, J., & Ponce, C. (1999). An Integrated Approach to the Design and Implementation of Network-Based Virtual Teaching-Learning. In A. González-Soto & M. Gisbert (Eds.), (pp. 51-62). Tarragona: Servicio de Publicaciones de la Universitat Rovira i Virgili.
- VV.AA. La competencia digital, una propuesta <sup>[1]</sup>; wiki, 2009

## Referencias

[1] <http://competenciadigital.wikispaces.com/>

# Geek

**Geek** (del inglés *geek*, pronunciado "guik": IPA /gi:k/) es un término que se utiliza para referirse a la persona fascinada por la tecnología y la informática.<sup>[1] [2] [3]</sup>

El término «**geek**» en español está relacionado sólo con la tecnología, a diferencia del uso del término *geek* en inglés, que tiene un significado más amplio y equivalente al término español *friki*.<sup>[4] [5]</sup> El desarrollo -y el significado exacto- del término no es el mismo en todos los ámbitos, ni culturas,<sup>[4]</sup> aunque sí ha mantenido la acepción de *friki*. Es un término originariamente anglosajón y, según el glosario de argot hacker «Jargon File», en sus inicios parece ser que se refería a un fanático de un personaje de carnaval que «arrancaba la cabeza de los pollos».<sup>[6]</sup>

Antes de 1990 era de connotación más bien peyorativa. Si bien hoy en día no es así, las primeras versiones del término definían a un geek del ordenador con algunos de los conceptos que se podían englobar en: un pardillo, un perdedor o un *loser* antisocial; sin éxito y con poca personalidad. De hecho, según *Jargon File*, siguen siendo aún considerados de esta manera por los *no geeks*.<sup>[6]</sup>

Pero como la cultura dominante se ha vuelto más dependiente de la tecnología y las capacidades técnicas, las posturas tradicionales han tenido que asumir un respeto a regañadientes hacia los *nuevos geeks*.<sup>[5]</sup>

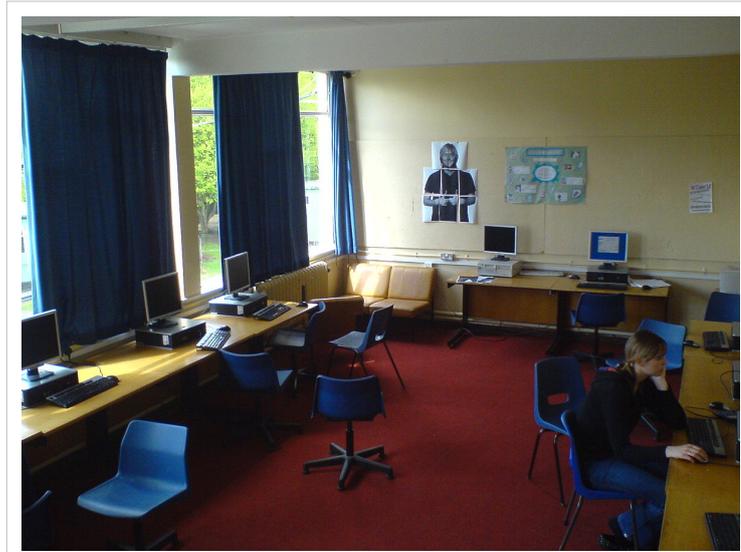
En concreto, esto es así hasta el punto de que hoy en día también existe el *Día del orgullo geek*, una referencia implícita al *Día del orgullo gay* como prueba de una reivindicación social tras años de maltrato social.<sup>[6]</sup>



Cartel de la organización sin ánimo de lucro «Free Geek» y Tux, representando el apoyo *geek* al software libre.

## Individuos *geek*

Suele entenderse como *geek* a una persona que prefiere la concentración, la dedicación hacia sus intereses, trabajo o aficiones —las cuales normalmente son de carácter técnico, o más bien tecnológico— y la imaginación; en lugar de otras cuestiones entendidas quizá por comunes, como por ejemplo puede ser buscar un cierto grado de aceptación social, o al menos una aceptación social poco convencional. En este sentido, el concepto al que se refiere el término «*nerd*» es compartido por *geek*. Se entiende que para una persona *geek* no importa demasiado el grado de extravagancia que conlleva el aprendizaje o tiempo invertido en sus habilidades.<sup>[6]</sup>



Un ciber con un usuario.

Las connotaciones sociales de dichas características llevan al término *geek* más allá de una simple definición para convertirlo en un estilo de vida del cual, habitualmente, el sujeto suele sentirse orgulloso;<sup>[2]</sup> algo en lo que, de nuevo, vuelve a coincidir con el *nerd*. Pero, de hecho, la extraversión del primero, ligada a su visceral neofilia (atracción por la tecnología y curiosidad generalizada por lo nuevo),<sup>[6]</sup> entra en confrontación directa con el último.

Ésta, al parecer, es una re-afirmación común pero no necesariamente habitual del «mundo *geek*», puesto que son muchas y muy variadas las características particulares de los y las *geeks*, quienes suelen mantener códigos de comunicación cerrados generalmente tendientes al aprecio por la programación, la ciencia ficción, las redes de información y los videojuegos. Así como códigos de conducta estrictos, centrados en la libertad de expresión y el respeto por los demás; aunque suele acreditárseles modos de comportamiento algo más radicales.<sup>[7]</sup> <sup>[8]</sup>

Algunas desviaciones del comportamiento antes señalado los sitúan como un grupo social preferentemente endémico y, según personajes de la talla de Tim Berners-Lee —a veces llamado «padre de la Internet»—, incluso machista.<sup>[9]</sup>

## Capacidades técnicas

El *geek* suele contar con bastantes habilidades técnicas, en especial en el área de la Informática, sea por vocación temprana o por dedicación. Y suele entender el término *hacker* con el respeto que implica un grado más alto en el escalafón del ámbito de la tecnología. Diferenciándose en este sentido de aquellos profanos en la materia que dan una connotación peyorativa a este último término, ampliamente extendido en su forma vermicular.<sup>[10]</sup>

Aunque muchos de ellos puedan ser *hackers* resulta difícil que se reconozcan a sí mismos como tales puesto que, llamarse a sí mismos *geeks*, representa un cierto tinte de

humildad. El término *hacker* no suele emplearse a manera de etiqueta auto-impuesta sino de mérito obtenido por el reconocimiento y aceptación de una comunidad *geek*. En esta escala, muchos *geeks intermedios* son denominados *wannabe* (jerga en voz inglesa que significa «quisiera llegar a ser») ubicándose así dentro del tipo de los *geek* que podrían llegar a convertirse en *hackers*. Sin embargo, este último término suele adquirir algunas veces una connotación negativa: «Se cree un hacker», como se suele usar comúnmente entre algunos grupos de *geek*, a veces llamado *lamer*.<sup>[11]</sup>



Imagen del laboratorio de pruebas de la organización *Free Geek*, repleto de componentes informáticos.

## Hacker colaborativo

La pasión de los *geek* por el aprendizaje de nuevas habilidades les hace propensos a aceptar y defender políticas de software libre, sea por puro altruismo o por mera inclinación individual. Aunque éste no sea siempre el caso, suelen tender hacia prácticas colaborativas que les permiten hacer partícipes a los demás de sus logros personales por el mero hecho de compartir el conocimiento. Esto implica además, garantizar su propio derecho a alimentarse de ideas de un modo libre y sin las barreras que imponen ciertos esquemas legales tendientes a monopolizar o cerrar el acceso público a la tecnología.

Por ejemplo, la organización sin ánimo de lucro *Free Geek* (Portland, Estados Unidos), se dedica a reciclar tecnología informática para proporcionar, de forma libre y gratuita, acceso a la misma y formación profesional para sectores de la población que lo necesiten a cambio de servicios comunitarios.

Los ordenadores que construyen, y que enseñan a construir, se basan en componentes reutilizados a los que se les instala software libre y que donan, por ejemplo, a cambio de un día de servicio comunitario.<sup>[12] [13]</sup>

## Hábitos

### La tecnología como forma de vida

Algunas definiciones de «*geek*» lo consideran una persona con una vida social irremediamente unida a Internet así como su tiempo libre. Por ello es muy fácil que el *geek* esté inmerso en redes sociales, juegos online multijugador o MMORPG, chats, etc.<sup>[14] [15]</sup>

La anteriormente citada neofilia del *geek* lo convierte en un consumidor compulsivo de tecnología de última hora. Así, suelen ser los primeros en conseguir los últimos «juguetes» en tecnología avanzada, como por ejemplo móviles inteligentes de nueva generación, dispositivos de música novedosos, últimas versiones de modelos de ordenador y componentes, entre otros.

Y la receta ha calado. No sólo no son simples raritos; también son un público comercial jugosísimo.

Andreu y Katz, 2008

## Cultura geek

Se los suele catalogar, quizá no como esnobs exactamente pero sí con una cierta forma de vestir, por ejemplo, poco definida o mixta. Algunos pueden vestir de manera informal (*casual*), «de marca», «sport»... Lo importante para ellos es encontrar gente, a la que buscan denodadamente, para tratar esos temas tan «raros» (acepción *queer*) para el resto pero de los que tanto disfrutan juntos. Cuestión que no hace más que reafirmar el carácter extrovertido, difuso y abierto del *geek*. En general a los *geek* no les gustan las etiquetas para clasificarlos, pues no siguen dogmas, sino que se caracterizan por ser librepensadores.<sup>[16] [15] [1]</sup>

En países hispanohablantes, un rasgo común en muchos *geek* consiste en la inclusión de términos anglosajones abreviados en siglas, mezclados con el castellano para enfatizar expresiones coloquiales, sobre todo en el ámbito informático o técnico (lenguajes como Leet, XAT o SMS, emoticones xD :-D - ^^! - O.O - oO?, abreviaturas y siglas en general usadas en dichos lenguajes tales como *LOL, ROFL, LMAO...*).<sup>[17]</sup>

Los *geek* suelen ser aficionados y apuestan por el software libre y los sistemas operativos tipo UNIX como, por ejemplo, GNU/Linux, BSD, y Solaris, aunque existe una importante legión de estos que muestra gran entusiasmo por los productos de Apple.<sup>[18] [19]</sup>

Como colofón, quizá sea la frase de John Katz de *Wired* y *Slashdot* la que podría resumir, cultural y socialmente, esta perspectiva sobre los individuos que en cualquier caso puedan encontrarse enmarcados en este término:

[...]una nueva élite cultural, una comunidad de inadaptados sociales y amantes de la cultura pop.

Jon Katz en su libro *Geeks* (citado en Andreu y Katz, 2008).

## Ciencia ficción, rol, videojuegos y cómics

El *geek* presenta, en general, fascinación por temas como la ciencia ficción y en especial por obras literarias, series de televisión (*Lost*, *Alias*, *Héroes*, etc), videojuegos y películas como *Star Wars*, *Star Trek*, *Stargate* y *Matrix*, entre otros, considerándose como frikis de estas series o películas y en la vertiente de videojuegos, un *gamer* (jugador friki).

Aunque no en todos los casos se cumple, hay muchos *geeks* que rehúsan considerarse frikis ya que no comparten los gustos de los demás «cánones frikis». De hecho, muchos de ellos tienen una vida social completamente normal y corriente, participando en actividades tales como salir, beber, ligar y hacer amigos, se podría decir, «no *geeks*»<sup>[cita requerida]</sup>. Además, suelen tener algún tipo de cultura de coleccionista, tanto de elementos populares como poco populares, tales como películas de ciencia ficción, libros y demás elementos de la cultura pop.<sup>[5] [20]</sup>



Camiseta del «Festival del orgullo geek» en Boston (año desconocido).



Dos cosplayers de Star Wars (popculturegeek.com en Flickr).

## Véase también

- Archivo de la jerga (*Jargon File*)
- Friki
- Hacker
- Nerd
- Gamer
- Otaku

## Notas y referencias

- [1] P. F. (6 de julio de 2007). «La ruta de las fiestas 'geek' ([http://www.elpais.com/articulo/internet/ruta/fiestas/geek/elpepuc/20070706elpepuncet\\_5/Tes](http://www.elpais.com/articulo/internet/ruta/fiestas/geek/elpepuc/20070706elpepuncet_5/Tes))». *Diario El País*. Madrid: El país.com. Consultado el 24 de septiembre de 2009.
- [2] Delgado, M. Carmen (3 de agosto de 2008). «LA COMPAÑÍA GEEK SQUAD (<http://www.elmundo.es/mundodiner/2008/08/01/economia/1217599363.html>)». *Diario El Mundo*. Consultado el 24 de septiembre de 2009. «El escuadrón de 'agentes Geek' -término que designa a una persona con una gran fascinación por la tecnología y la informática-».
- [3] Puigpinos, 2005, p. 18
- [4] Armentia, Javier (abril de 2008). «1337 es cosa del cerebro... (<http://www.elmundo.es/elmundo/2008/04/08/ecologia/1207649086.html>)». *Diario El Mundo*. elmundo.es. Consultado el 17 de marzo de 2011. «[...]eso que se conoce como geek en inglés, pero que aquí se suele generalizar -equivocadamente- como friki[...].».
- [5] Andreu, Jerónimo; Katz, Jon (2 marzo 2008). «Imagine un orden mundial 'friki'... y no huya ([http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Imagine/orden/mundial/friki/huya/elpepusoc/20080302elpepusoc\\_1/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Imagine/orden/mundial/friki/huya/elpepusoc/20080302elpepusoc_1/Tes))». *El País digital (Sociedad)*. Fuente: *Wired* (elpais.com). Consultado el 17 de marzo de 2011. «¿Influyente o simplemente delirante? El 'frikismo' gana día a día en popularidad»

Jon Katz [...] los definió en su libro *Geeks* como "una nueva élite cultural, una comunidad de inadaptados sociales y amantes de la cultura pop"[...].»

- [6] Raymond, Eric S. (diciembre de 2003). «Geek - The Jargon File (El archivo de la jerga) (<http://www.catb.org/jargon/html/G/geek.html>)» (en inglés). catb.org. Consultado el 17 de marzo de 2011.
- [7] 20MINUTOS.ES (29 de julio de 2008). «No somos gordas con gafas de pasta (<http://www.20minutos.es/noticia/402934/0/calendario/geek/campuseras/>)». *Diario 20 Minutos*. 20minutos.es. Consultado el 17 de marzo de 2011. «no somos gordas y con gafas de pasta sólo por el hecho de ser mujeres y gustarnos la informática».
- [8] 20MINUTOS.ES (3 de diciembre de 2007). «Son jóvenes, son guapas y están a la última en nuevas tecnologías (<http://www.20minutos.es/noticia/315313/0/chicas/geeks/sexy/>)». *Diario 20 Minutos*. 20minutos.es. Consultado el 17 de marzo de 2011.
- [9] 20MINUTOS.ES (24 de septiembre de 2007). «El padre de la web, contra el "estúpido" comportamiento machista de los tecnólogos (<http://www.20minutos.es/noticia/280339/0/contra/machismo/geek/>)». *Diario 20 Minutos*. 20minutos.es. Consultado el 17 de marzo de 2011.
- [10] El país.com - L.F. (15 de octubre de 2007). «¿Instalar un programa en el iPod Touch? Pregúnteme cómo ([http://www.elpais.com/articulo/internet/Instalar/programa/iPod/Touch/Pregunteme/elpepuc/20071015elpepuncet\\_4/Tes](http://www.elpais.com/articulo/internet/Instalar/programa/iPod/Touch/Pregunteme/elpepuc/20071015elpepuncet_4/Tes))». *Diario El País (digital) Tecnología*. Madrid: elpais.com. Consultado el 2 de octubre de 2009. «AriX es el nuevo pirata de moda entre los *geeks*».
- [11] Dictionary.com. «Computer *geek* (from [[Jargon File (<http://dictionary.reference.com/browse/computer+geek>)] 4.2.0)]» (en inglés). *The Free On-line Dictionary of Computing*. Consultado el viernes, 02 de octubre de 2009.
- [12] Free *geek*. «Free *geek* (<http://www.freegeek.org/>)» (en inglés). freegeek.org. Consultado el 17 de marzo de 2011. «Free *geek* refurbishes technology to provide computers, education and job skills in exchange for community service.».
- [13] Software Libre Chile (Fuente: Conexión Social). «Free *geek* y NepaLinux, ganadores del premio Chris Nicol de software libre de APC (<http://www.softwarelibre.cl/drupal/?q=node/1131>)». softwarelibre.cl. Consultado el 17 de marzo de 2011.
- [14] Darkwater.com. «*geek* definition (versión guardada en WebArchive, enlace original obsoleto) (<http://web.archive.org/web/20071217143545/http://www.darkwater.com/omni/geek.html>)» (en inglés). Archivado desde el original (<http://www.darkwater.com/omni/geek.html>), el 17 de diciembre de 2007. Consultado el miércoles, 06 de enero de 2010.
- [15] «*geek* definition (versión guardada) (<http://koeln.ccc.de/ablage/artikel/geek-definition.xml>)» (en inglés). Consultado el 20 de noviembre de 2008.
- [16] Darkwater.com. «Geek definition (<http://www.darkwater.com/omni/geek.html>)» (en inglés). Consultado el 20 de noviembre de 2008.
- [17] Puigpinos, 2005, p. 20
- [18] El país.com - P. F. (6 de julio). «La ruta de las fiestas 'geek' ([http://www.elpais.com/articulo/internet/ruta/fiestas/geek/elpepuc/20070706elpepuncet\\_5/Tes](http://www.elpais.com/articulo/internet/ruta/fiestas/geek/elpepuc/20070706elpepuncet_5/Tes))». Consultado el 25 de noviembre de 2008. «Campus Mac (BCN), 802 PARTY (Jerez de la Frontera): [...]participantes repartidos en 3 áreas: software libre, diseño y juegos.[...]y conferencias sobre la GPLv3, el DNI electrónico, Gnome y Mac.».
- [19] Jon Katz en *Wired* por Jerónimo Andreu - El país.com (02/03/2008). «Imagine un orden mundial 'friki'... y no huya ([http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Imagine/orden/mundial/friki/huya/elpepusoc/20080302elpepusoc\\_1/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Imagine/orden/mundial/friki/huya/elpepusoc/20080302elpepusoc_1/Tes))». Consultado el 25/11/2008. «Su reivindicación sobre el canon es ahora patrimonio de los internautas.».

[20] Steve Silberman. «The Geek Syndrome ([http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/9.12/aspergers_pr.html))» (en inglés). Consultado el 17 de marzo de 2011.

- Ziff Davis, Inc. (2011). «About | Geek.com (<http://www.geek.com/about/>)» (en inglés). geek.com. Consultado el 17 de marzo de 2011. «Haciendo suyo el término, la web Geek.com lleva desde 1996 siendo una inagotable fuente de recursos tecnológicos, y una gran comunidad, para entusiastas de la tecnología. *Geek.com has been an online technology resource and community for technology enthusiasts and professionals since 1996.*».

## Bibliografía

- Puigpinos, Julio C. (2005). «Escribiendo (y hablando?) como Geek ([http://www.ant.org.ar/revista/num0/escribiendo como geek.pdf](http://www.ant.org.ar/revista/num0/escribiendo%20como%20geek.pdf))» (application/pdf). *ANT, La revista* (Rosario (Argentina): Asociación de Nuevas Tecnologías) (0). Consultado el 17 de marzo de 2011.

## Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **Geek**. Commons
- GeekCode (<http://www.geekcode.com/geek.html>) (en inglés).
- Geek.com (<http://www.geek.com>), *desde 1996 siendo una inagotable fuente de recursos tecnológicos...* (en inglés).
- Jargon File - Geek (<http://www.catb.org/jargon/html/G/geek.html>) (en inglés).
- NoSóloGeeks. «Nosologeeks. Tu diario digital sobre tecnología, cine, videojuegos y música. (<http://www.nosologeeks.es>)». nosologeeks.com. Reconocida como Mejor Web Andaluza 2009 con el premio «Periodista Antonio de la Torre» en la 10.ª entrega de Premios Cibersur.

# Fuentes y contribuyentes del artículo

**Plataformas didácticas** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=49814283> *Contribuyentes:* Aikurn, Alexquendi, Alfaprint, Alfonso", Alvarou2, Barri, Dactilos, Fenixwiki, Figaronline, Franciisca, Pompilos, Rbidegain, Rosarinagazo, Sgesualdo, Silviavukovic, Taichi, Vitamine, 14 ediciones anónimas

**Tecnología educativa** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50818433> *Contribuyentes:* Alfaprint, Andreaasperu, Beatriz Fainholc, Belb, Calimano, Carina rojero, Cobalttempest, Comae, Conny6807, Csolvirez, Didactech, Diegusjaimes, Dodo, Dorieo, ElfaOscura, Figaronline, FrateDaniel, Galio, Gobando, Greek, HAMM, Humberto, Isha, Jkbw, Jonny Bajaña Ortega, Jorge c2010, Joxemai, Jpablos, Jynus, Karenpinacho, Kavor, Linfocito B, Lmalbernat, Lucien leGrey, Magister Mathematicae, Mushii, Neoanexo, Peter242, Rastrojo, Saloca, Salvador.alcaraz, Taichi, Tano4595, Tortillovsky, Verarex, 107 ediciones anónimas

**Tiempo histórico** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50844883> *Contribuyentes:* Antur, Ca in, Diegusjaimes, Jkbw, Jorge c2010, Leonpolanco, PoLuX124, Poco a poco, Tirithel, Ángel Luis Alfaro, 34 ediciones anónimas

**Competencias digitales** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=46960948> *Contribuyentes:* Diegusjaimes, Ortisa, Wolfysix, 15 ediciones anónimas

**Geek** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50331620> *Contribuyentes:* 73kz, Abulico, Acgta, Agus3985, Airunp, Aleposta, Alhen, Alvy, Amadís, Angel GN, Antur, Arcgx, Arthurfx, Avasi, BL, Barquida, Bauergeek, Beto29, Biasoli, BlackBeast, Bogarinoscar, Bucephala, Bucio, Cad, Caravena, Cesarmarcano80, Ckaoz, Cobalttempest, Cocain, Comikisimo, Covi, Ctrl Z, CyberMAN, Dangelin5, Deambulando, Diegusjaimes, Diogeneselcinico42, Dodo, Dovidena, Dreitmen, Drjackzon, Eduardosalg, Edub, Edurne19, Electrodan, Emijrp, Enosis, Ensada, Equi, Er Komandante, Fernan12, Fox2236, Fravia, FuTuR3, Gah1997, Games Fan, Ggenellina, GndMorris, Graimito, Greek, Grillitus, HUB, Hispa, House, Humanware, Humberto, Ictlogist, Igallards7, Iskandergeek, Izanartu, JRGL, Javiercmh, Jcaraballo, Jcascon, Jkbw, Jonibrizio, Joseaperez, Julianortega, Julio pi, Julitofranco, Kapcorn, Keres, Kintaro, Kr105rlz, Kved, LarA, Lucien leGrey, LyingB, Mac, Magister Mathematicae, Mahadeva, Maldoror, Mandramas, Manwè, Mario García H., Martini 001, MaryArg, Matdrones, MattisManzel, Millars, Mortadelo2005, Mushii, Mutari, N00bz0r3pwnr, NaSz, Nch!, Netito777, NicolasAlejandro, Nihilo, Nixón, Nuen, OMenda, Oblongo, Omega, Orgullomoore, Osvaldoaparicio, Oxem, Pedro Nonualco, Petronas, Peñap, Pieter, Portalcoquimbo, Raulcav, Republicanito, SMAQLL, Sabbut, Sageo, Santiperez, Sarexe, Savh, Sertux, Siabef, Skeptic, SnakeDrak, Snakeyes, Soygik, SpeedyGonzalez, Spockdg, Tano4595, Tecnopol, Tintinando, Tirithel, Tomas cot, Tomatejc, Torquemado, Touareg, Toxicokore, Tuhermanaen4, Uncorreotemporal, Unic, Valentin estevanez navarro, VanKleinen, Varano, Versipellis, Vgarrido, Vic Fede, Vitamine, Xatufan, Yakoo, Yeza, Yodigo, Yoques, Zanaqo, Zootropo, Zria Fenriz, 521 ediciones anónimas

# Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

**Archivo:Free Geekguin.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Free\\_Geekguin.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Free_Geekguin.jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Contribuyentes:* -

**Archivo:geek central.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Geek\\_central.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Geek_central.jpg) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Ptpaylor

**Archivo:Freegeek2.jpg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Freegeek2.jpg> *Licencia:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Contribuyentes:* Allyn

**File:Geek pride festival t-shirt.png** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Geek\\_pride\\_festival\\_t-shirt.png](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Geek_pride_festival_t-shirt.png) *Licencia:* Public Domain *Contribuyentes:* Original uploader was KeithTyler at en.wikipedia

**Archivo:Asajj Ventress vs Anakin Skywalker.jpg** *Fuente:* [http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Asajj\\_Ventress\\_vs\\_Anakin\\_Skywalker.jpg](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Asajj_Ventress_vs_Anakin_Skywalker.jpg) *Licencia:* Creative Commons Attribution 2.0 *Contribuyentes:* popculturegeek.com from Los Angeles, CA, USA

**Archivo:Commons-logo.svg** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.

