Lo cero punto cero (0.0)

Máquinas para educar y pensar a mano

Autores

Rocío Gómez Zúñiga, Julián González Mina

Sinopsis

Este libro expone un conjunto de alternativas para usar y crear máquinas de enseñanza hoy. Los computadores, los teléfonos móviles y una amplia variedad de automatismos electrónicos, parecen ofrecer generosas posibilidades educativas que, sin embargo, no se compadecen con los resultados que a lo largo y ancho del mundo se derivan de su acelerada incorporación en las aulas y las casas. Lo 0.0 (lo cero punto cero): máquinas para educar y pensar a mano no es más que una invitación a reorganizar el modo como nos hemos venidos enfocando en el uso de las tecnologías en educación. Es, en pocas palabras, una invitación a correr nuevos riesgos moderando nuestra confianza más bien ilusionada en la automatización. Usemos la automatización tecnológica para desautomatizar la educación. Y este libro compendia precisamente algunas experiencias y modos de hacerlo.

RG

Sobre el autor

Rocío Gómez Zúñiga

Doctora en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional (Bogotá, Colombia).



Impreso

Año de publicación: 2025

Presentación: Con solapas (Tapa blanda o Bolsillo)

Número absoluto de páginas: 454 Páginas

ISBN13: 9789585074156

$120.000 COP

E-Book

Año de publicación: 2025

Presentación: PDF (Digital: descarga y online)

Número absoluto de páginas: 454 Páginas

ISBN13: 9789585074163

$86.000 COP

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Profesora titular de la Universidad del Valle (Cali, Colombia). Integrante del Grupo de Investigación en Educación Popular de la misma universidad. Participante activa de la Red de Educación Popular. Educadora popular por convicción y compromiso.



Julián González Mina

Profesor de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle Se desempeña en las áreas de periodismo e información, educación y nuevas tecnologías. Autor de los libros Repensar el periodismo: Transformaciones y emergencias del periodismo actual (2004) y Niños que videojuegan, videojuegos que estructuran tiempos (2018), y coautor de Design: Designar/diseñar el cuerpo joven urbano: Un estudio sobre la cultura somática de jóvenes integrados en Cali (2003), Tierra y silicio: Cómo la palabra y la acción política de pueblos indígenas cultivan entornos digitales (2011), Facebook como obra mundana: Poetizar la vida y recrear los vínculos personales (2016), Jóvenes, máquinas y software: Reinventar los usos para educar mejor (2019), Comunidades en video: Nos ven, los vemos y nos movemos (2020), Voces subjetivas diversas: Reflexiones polifónicas para la construcción de una cultura de paz (2021) y El juego de diseñar juegos emergentes y situados (2024). También ha publicado numerosos artículos sobre periodismo e información, educación y nuevas tecnologías. Es miembro de tres grupos de investigación la Universidad del Valle: Nexus, Educación Popular y Desarrollo Psicológico en Contexto.

E-Book

Año de publicación: 2025

Presentación: EPUB (Digital: descarga y online)

Número absoluto de páginas: 454 Páginas

ISBN13: 9789585074217

$92.000 COP

IBD

Año de publicación: 2025

Presentación: Con solapas (Libro)

Tamaño: 24 x 17 x 2.2 cm

Número de páginas del contenido principal: 454 Páginas

ISBN13: 9789585074170

$118.888 ARS



Palabras clave

Tecnología educativa; Crisis de la educación; Desautomatizar la educación; Pensamiento crítico; Museos interactivos; Inteligencia artificial

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen