

Formación docente para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de la Universidad de Sonora.

Autores:

Carlos Lizárraga Celaya Universidad de Sonora clizarraga@gmail.com

Sara Lorelí Díaz Martínez Universidad de Sonora saraloreli@gmail.com

Benjamin Alonso Barraza Celaya Universidad de Sonora benbarraza@gmail.com

Resumen:

Se describen las competencias digitales que se busca desarrollar en los todos los estudiantes que ingresan a la Universidad de Sonora a través de un curso que se imparte en el 1º y 2º semestre, cuyos resultados arrojan resultados positivos, gracias a una sinergia de modelos teóricos y estrategias didácticas en las cuales son formados los profesores que desarrollan los proyectos que los estudiantes realizan en esta asignatura.

Palabras clave:

competencias digitales, tic's, formación docente, UniSon

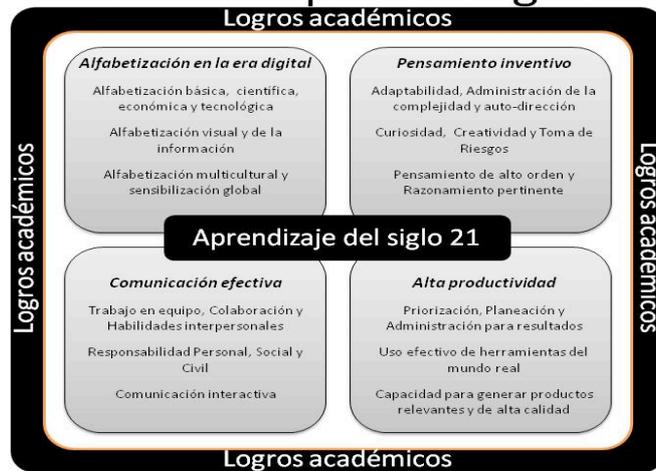
Formación docente para el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de la Universidad de Sonora.

Introducción

Actualmente, los planes de estudios en las universidades mexicanas se han estado actualizando e implementado a partir del modelo basado en competencias. Aún cuando, en ocasiones, no hay una claridad en la definición de "competencia" y existe la tendencia a hacerla sinónimo de otros conceptos entre los que se incluye el concepto de "habilidades", en el presente trabajo entenderemos a las "habilidades" como uno de los elementos precurrentes al establecimiento de "competencias". (Tobón, 2006). Los requerimientos en el contexto global (económico, político, social) demanda que los profesionistas demuestren lo que saben pero principalmente qué pueden hacer con lo que saben en pro del desarrollo de su entorno. Lo anterior ha llevado a que los universitarios cursen materias que implican la adquisición de habilidades situadas, donde los profesores supervisan que ésta sea desarrollada y ejecutada por el estudiante. Tal es el caso de la Universidad de Sonora, (UniSon) donde a partir del 2003 se aprueba la implementación del nuevo modelo educativo con el cual, entre otras cosas, se contemplan a nivel curricular estrategias que promueven que esas habilidades salgan de la situación de clase y que el estudiante lleve la ejecución de ellas en otros contextos para resolver situaciones diferentes a las requeridas en el aula, consolidando con esto el establecimiento de una competencia.

Lo anterior se ve enmarcado en el análisis realizado por el grupo *Partnership for the 21st. Century skills* (2004) sobre las habilidades para el siglo XXI que deben desarrollar los estudiantes en formación para transformarse en profesionistas globales y competitivos que respondan a los requerimientos de los entornos políticos, económico y social, las cuales se muestran en la siguiente figura:

Habilidades para el siglo 21



Así los profesionistas deben ser capaces de desenvolverse de forma competitiva en entornos en los cuales la empresa para la cual presta sus servicios y en la sociedad en la cual vive y convive, requiere insertarse, expandirse e innovar. Haciendo un cruce de información con lo que destaca el Proyecto Tuning (2007) encontramos que el desarrollo de conocimientos y competencias pertinentes a la demanda del entorno, se logra si “las universidades y sociedad sostienen un diálogo constante a través de un canal -planeadores, académicos, estudiantes, egresados y empleadores- de comunicación abierto y permanente” que permita en lapsos cortos de tiempo, actualizar los planes y programas de estudio ofertados por las instituciones de educación superior (IES), así como generar nueva oferta educativa. Por lo mismo, es necesaria la construcción de metodologías para desarrollar y evaluar la formación de competencias en la implementación de los currículos que contribuyan a la mejora continua de la calidad siendo una de las piezas angulares la formación y capacitación de profesores que faciliten este proceso.

De lo anterior, se desprende entonces una interrogante que resulta ser un aspecto fundamental para el logro de esa formación profesional: ¿qué competencias deben entonces desarrollar los profesores que conduzcan al desarrollo del conocimiento y las competencias en sus estudiantes? De acuerdo con la UNESCO (2008) y con énfasis en las competencias docentes para la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (tic's) en el curriculum, se genera un documento producto del análisis de diversas instancias que determinan los siguientes estándares en competencias para el profesor:



¿Por qué es importante ser competente en el uso de las tic's?

De acuerdo con Lara (2008) esto se debe a una evolución en la necesidad de ser un sujeto **alfabetizado computacionalmente** (80's), cuyo énfasis radica en la operación de equipo de cómputo y manejo de software, a ser un sujeto **alfabetizado digitalmente** (2003 a la fecha), cuyo énfasis está en la capacidad de comprensión y expresión a través del uso analítico, productivo y creativo de las tecnologías de la información y la comunicación digitales. Bajo la premisa de que nos dirigimos a una nueva forma de la sociedad de la información, que se caracteriza por los cambios en el uso de la tecnología y las formas del conocimiento y aprendizaje valorados en nuestra sociedad, existen tanto inquietudes como demandas sentidas para buscar nuevas formas de incorporarlas a la educación. Estos cambios, reflejan por un lado la inquietud de los que piden una adecuación pertinente en los procesos educativos para así corresponder a las demandas aparentes de la economía del conocimiento, es decir, con la preocupación de desarrollar jóvenes capaces de actuar como innovadores y creadores de conocimiento, así como capaces de operar con eficiencia dentro de ambientes digitales y ricos en información. Como una forma de hacer un comparativo, la autora elabora una tabla donde se muestran algunos de los principales aspectos sobre los cuales hay este cambio de enfoque:

ENFOQUE TECNOLÓGICO	ENFOQUE COMUNICATIVO, SOCIAL Y PARTICIPATIVO
---------------------	--

Años 90'- primeros 2000 (web 1.0)	2003-actualidad (web 2.0)
Leer la Red	Escribir la Red
Moral Panics. Enfoque defensivo, determinista	Participación. Enfoque pro-activo, posibilitador
Qué hace la tecnología con nosotros	Qué podemos hacer nosotros con la tecnología, qué tecnologías queremos y para qué, cómo las podemos diseñar
Usar las tecnologías	Usar, pensar y construir las tecnologías a través de las prácticas sociales, negociadas y consensuadas
Formar en tecnología digital	Educar sobre-con-para-en la cultura digital (libre, social, participativa, cívica, solidaria)
La formación en tecnología como "manual de instrucciones"	La formación en tecnología como instrumento de transformación social
Formar consumidores de tecnología, formar obreros tecnológicos	Formar ciudadanos, críticos y responsables, con criterio propio
Énfasis en el CON QUÉ	Énfasis en el PARA QUÉ
Omnipresencia de la tecnología	Invisibilidad de la tecnología
Dominio del software propietario	Planteamientos de software libre y software en red
Tecnología como FIN en sí misma	Tecnología como MEDIO para comunicar, crear, expresar
Alfabetización computacional = competencia tecnológica	Alfabetización digital = competencia comunicativa
Cursos de "software" (ej. Curso de Photoshop)	Cursos de "prácticas, medios y lenguajes" (ej. Curso de Representación a través de la imagen digital)
Se valora: el competente tecnológico, el que más sabe, el nodo	Se valora: el competente tecnosocial, el que más comparte, el que más canaliza, el hub
Fascinación por lo dicotómico y los contrastes cromáticos:	-Apocalípticos-Integrados -Nativos-Digitales -Online-Offline
Reconocimiento de los tonos intermedios entre las fronteras:	Hibridación, mestizaje, remix, semipúblico, semiprivado, etc.
Descargar	Descargar-Cargar-Compartir
Privado	Público
Copyright	Copyleft
Hipertexto	Intertexto
Enseñar	Aprender

Desarrollo

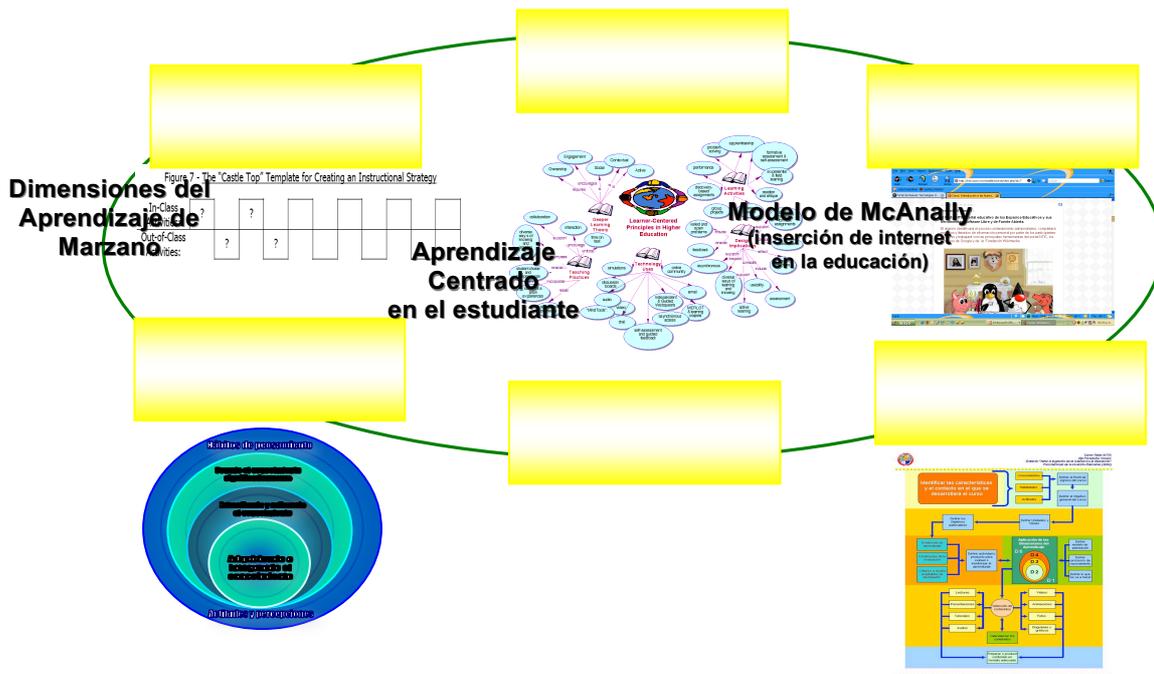
En el campo de la Educación, está sucediendo una transformación similar. Los ambientes de

aprendizaje tradicionales centrados en el profesor, se transforman en nuevos ambientes centrados en los estudiantes con la finalidad de lograr un aprendizaje significativo. Asimismo, el estudiante empieza a llevarse de los cursos habilidades propias del proceso por el cual transcurren. En estos ambientes de aprendizaje el estudiante juega un papel activo, dinámico e interactivo, es el mismo generador de información a medida que construye su conocimiento y lo asimila. El profesor facilita el aprendizaje guiando al estudiante en la construcción del mismo y buscando establecer ambientes más flexibles y personalizados para apoyar el desarrollo de habilidades, la creatividad y la innovación en los estudiantes.

En la Universidad de Sonora, hemos tenido la oportunidad de incorporar al proceso educativo algunas herramientas de software social (WEB 2.0). Debido a que el aprendizaje es también desarrollado a través de un proceso de socialización, se busca encontrar formas para que los estudiantes se pongan en contacto con, colaboren con y aprendan de ellos mismos y de otras personas. En estas experiencias participan alrededor de 3000 estudiantes universitarios (todas las carreras) del curso de *Introducción a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (INTIC, 2003)*. La estrategia utilizada para la incorporación de las herramientas de la web 2.0 es a través de lo que se conoce como aprendizaje basado en proyectos, de tal forma que estos se generan a partir de una convergencia de modelos teóricos y del trabajo con facilitadores de áreas multidisciplinarias, bajo temáticas actuales que les permiten a los estudiantes tener un contacto fresco con los acontecimientos que dan origen a los proyectos; al mismo tiempo que "sacan" del contexto de clase sus ejecuciones, para iniciar el proceso de ejecución de la habilidad "multisituada", que se constituirá en "competencia".

Formación docente para el desarrollo de competencias digitales

La puesta en marcha del nuevo modelo en la UniSon (desde 2003) conlleva nuevas formas del quehacer docente por lo que se implementa a la par un programa de formación que desarrolle en los profesores del curso INTIC las habilidades y competencias requeridas a su vez para generar las de los estudiantes. Para lo anterior se forma un grupo de trabajo totalmente multidisciplinar donde convergen profesores de las áreas de Biología, Agricultura, Ingeniería, Matemáticas, Física, Ciencias Computacionales, Contabilidad, Administración, Psicología, Ciencias de la Comunicación, Trabajo Social e Innovación Educativa (30 profesores en total) los cuales asisten y acreditan los siguientes cursos que se describen más adelante:



Metodología

A través de cursos-talleres los profesores, guiados por los instructores, se conforman por grupos (hasta 5 integrantes) multidisciplinares y de forma colectiva utilizando la técnica de la lluvia de ideas, se definen los temas a partir de los cuales se desarrollarán los proyectos. Estos, a su vez, deben responder a situaciones de la vida cotidiana (desarrollo y/o problemática) con la cual los estudiantes tienen contacto en distintos niveles.

Definido los temas (cada grupo de profesores trabaja sobre uno) se determina el objetivo informativo a alcanzar (respecto del tema del proyecto) así como el objetivo formativo (que se compone del cognitivo, social, ético y profesional) del proyecto. Lo anterior, permite entonces determinar los objetivos secundarios y la duración total del proyecto (hasta 4 semanas). Se acotan las actividades y definen los productos (trabajos) que los estudiantes elaborarán en cada fase. Para llevar a cabo lo anterior, los profesores ya conocen y manejan las Dimensiones del Aprendizaje de Marzano (1993) y el Aprendizaje por proyectos (Railsback, 2002; Eduteka, 2006).

Dado que se trata de un curso semipresencial, los profesores se apoyan en el modelo para centrar el aprendizaje en el estudiante y así hacer la distribución de las actividades (tanto de estudiantes y profesores) que realizarán tanto en el aula como fuera de clase para lo cual se apoyan también en el Modelo de Fink (2003). Lo anterior lleva a su vez, la necesidad de definir las estrategias didácticas que se utilizarán a lo largo del desarrollo del proyecto y que llevarán al estudiante, guiado por su profesor durante el semestre, a la construcción de los productos a entregar. Asimismo, los profesores aplican el Modelo Gavilán (Eduteka, 2007) para la definir los problemas de información en el que se verá inmerso el estudiante, así como las fuentes webiográficas y

materiales de apoyo que deberá consultar para realizar los proyectos.

Como penúltimo paso, se determinan los recursos de las tic's (McAnally, 2002) alojadas en la plataforma NTIC (<http://ntic.uson.mx>), así como de software libre y de la web 2.0, cuya pertinencia de uso facilite al estudiante la elaboración y entrega de cada uno de los trabajos. Los profesores continuamente están indagando y valorando nuevas aplicaciones (sociales, para intercambiar información, de ofimática en línea, entre otras) a partir de análisis de tendencias -se les pregunta a los estudiantes a través de encuestas rápidas qué aplicaciones conocen, cuáles usan, para qué y qué les gustaría usar y por qué- para determinar si se incluyen o no en las actividades del curso.

Para finalizar, se elaboran la rúbricas de valoración (criterios de logro) de los trabajos y actividades de los estudiantes para poder evaluar el desarrollo de las habilidades durante el curso y posteriormente de las competencias al finalizar el semestre.

Como resultado de la sinergia de estos modelos teóricos y estrategias didácticas se obtienen los proyectos (con una duración de 3 a 4 semanas cada uno) que están relacionados con temas de la vida cotidiana, elaborados por los profesores que imparten el curso INTIC y que los estudiantes desarrollan a lo largo del semestre que tiene una duración de 16 semanas (período semestral). Asimismo, una vez diseñados los proyectos y de acuerdo al nivel de habilidades y competencias que deben desarrollar los estudiantes del curso INTIC, se seleccionan las herramientas de la Web 2.0 y/o de software libre que utilizarán para realizar los productos señalados. Ejemplificando lo anterior se muestra brevemente los que realizaron en el período 2009-1:

Proyecto 1) Googlemanía

2 de febrero - 8 de febrero

Proyecto 1: Tema 2



Googlemanía



En este tema exploraremos los diversos servicios que ofrece **Google**, Inc. Los servicios que brinda **Google** van desde su popular motor de búsqueda de información en Internet, correo electrónico, mapas en línea, herramientas de ofimática en línea, mensajería instantánea, redes sociales, compartición de videos, entre muchos otros.

La compañía **Google** fué fundada por **Larry Page** y **Sergey Brin**, cuando ambos eran estudiantes de doctorado en **Ciencias de la Computación** en la **Universidad de Stanford** en California el 27 de Septiembre de 1998. En sus diez años de existencia, la empresa **Google** es una de las empresas más grandes del mundo que supera a otras como **Microsoft**, **Coca Cola** y **General Electric**. Es actualmente dueña del popular sitio de videos **YouTube**.

-  1.2 Comprenderán
-  1.2 Lecturas y Actividades
-  1.2 Herramientas de software a utilizar
-  1.2 Producto a entregar
-  1.2 Cuestionario

Proyecto 2) Sociología de una enfermedad

16 de febrero - 22 de febrero

Proyecto 2: Tema1



Sociología de una enfermedad: El contexto



Dentro de cada familia se ha suscitado la situación de que a algún miembro la ha sido diagnosticada una enfermedad grave. Como parte de ese núcleo de lazos sanguíneos y afectivos deberemos de elaborar un plan de acción para encontrar información y brindar apoyo a quien padece la enfermedad y a su círculo cercano de familia sobre el tratamiento de dicho padecimiento.

-  2.1 Comprenderán
-  2.1 Lecturas y actividades
-  2.1 Producto a entregar
-  2.1 Herramientas a utilizar
-  2.1 FORO de Participación para Padecimientos
-  2.1 URL de acceso al blog

16 de marzo - 22 de marzo



Proyecto 3

Cambio Climático



"Después del Tsunami"

Derechos reservados. United Nations Environment Programme

Proyecto 3) Cambio Climático

Tema 1: Reconociendo el Problema

El desarrollo tecnológico e industrial de nuestra sociedad ha permitido el acceso a un gran número de satisfactores, sin embargo muchas actividades que desarrollamos no son **sustentables** al no considerar su impacto en nuestro **medio ambiente**.

El cambio climático es un corrimiento en el "estado del tiempo promedio" que experimenta una región. Esto es medido por los cambios en todas las características que asociamos con el **estado del tiempo**, como **temperatura**, patrones de **vientos**, **precipitación**, y **tormentas**.

El cambio climático global significa un cambio en el **clima** de la **Tierra** como un todo. El cambio climático global ocurre naturalmente, la **era glacial** es un ejemplo de este. El clima natural de la Tierra siempre ha estado y seguirá cambiando.

Sin embargo, las actividades humanas y otras de origen natural, generan emisiones que terminan en la **atmósfera terrestre**, incrementando el **efecto invernadero**, el cual provoca diferentes cambios en los patrones del clima. Algunas de las manifestaciones directas de estos cambios son; las intensas ondas de calor y periodos calientes no usuales, calentamiento de los océanos, elevación del nivel del mar, inundaciones costeras, que se derritan los **glaciares** montañosos, se calienten las zonas **ártica** y **antártica**. Otros signos indirectos del este cambio climático son: la propagación de enfermedades, adelanto de la primavera, cambios en la distribución geográfica de plantas y animales, cambios en la población de especies, blanqueamiento de los corales, incremento de **lluvias torrenciales**, **nevadas** intensas, **inundaciones**, **sequías** severas e **incendios forestales**.

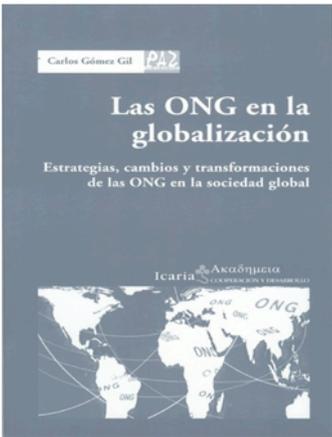
La comunidad científica ha denominado "**cambio climático**", el cual es entendido como un **cambio en el clima atribuido a la actividad humana** que altera la composición de la atmósfera y que se suma a la variabilidad natural del clima.

Este cambio climático es conocido también como "**calentamiento global**" y es considerado como el principal problema ambiental que tenemos las sociedades actualmente.

-  3.1 Comprenderán
-  3.1 Lecturas y Actividades
-  3.1 Herramientas de software a utilizar
-  3.1 Producto a entregar
-  3.1 FORO
-  3.1 Guía del facilitador

Proyecto 4) Creación de una ONG

13 de abril - 19 de abril
Proyecto 4. LA IMPORTANCIA DE LAS ONG'S EN NUESTRA SOCIEDAD
SEMANA DEL 1 AL 7 DE JUNIO DEL 2009



Tema 1. La creación de una ONG.

- 4.1 Comprenderan
- 4.1 Lecturas y actividades iniciales
- 4.1 Producto a entregar
- 4.1 Herramientas sugeridas a utilizar
- 4.1 Espacio para subir producto desarrollado de este tema.

Las herramientas utilizadas en estos proyectos apoyan las actividades didácticas diseñadas, encontrándose entre ellas:

- Uso de navegadores de internet, principalmente Mozilla, Opera o Safari. (Proyecto 1, 2, 3 y 4)
- Uso del portal NTIC donde se encuentra alojado el curso (<http://ntic.uson.mx>) bajo el LMS Moodle. (Proyecto 1, 2, 3 y 4)
- Uso de las herramientas de Google: buscador, traductor de idioma, calculadora, convertidor de unidades, segmentos de libros, bloc de notas (desactivado), correo electrónico, igoogole, entre otros. (Proyecto 1, 2, 3 y 4)
- Uso de aplicación GENI en línea (<http://www.geni.com>) para la realización de árbol genealógico familiar y de forma colaborativa. (Proyecto 2)

- Uso de blogger (<http://www.blogger.com>) para publicación de información de forma individual y por equipos (Proyecto 1, 2, 3 y 4)
- Uso de GIMP para diseño y generación de imágenes (<http://www.gimp.org>) . (Proyecto 4)
- Uso de Grabadora de Sonidos y Movie Maker incluidos dentro del sistema operativo Windows©®, para grabación en audio de entrevistas y generación de video alusivo a la ONG, mismos que publican en su blog respectivo (Proyecto 4).

Al finalizar cada proyecto se les pregunta a los alumnos su opinión con respecto a los temas abordados así como al uso de las herramientas que aplicaron para desarrollar los productos solicitados, lo cual hacen a través de los foros dispuestos para lo anterior y de ahí es de donde se han extraído las apreciaciones expuestas así como de los comentarios vertidos por los facilitadores en el cuestionario que responden. Esto se retoma para generar nuevos proyectos para el siguiente período semestral.

Conclusiones

Hemos observado que el desarrollo de proyectos con estrategias didácticas pertinentes y apoyados en el uso apropiado de las tic's permiten crear ambientes de aprendizaje colaborativos, dinámicos e interactivos apoyando a la generación de un aprendizaje significativo. Según lo que se ha mencionado, la web 2.0 aloja un número importante de herramientas diversas que podrían incorporarse al proceso educativo bajo estrategias didácticas que permitan su inclusión. Lo anterior entonces requiere que los profesores se formen didáctica y digitalmente para poder incorporar de un amplio abanico de opciones de herramientas pertinentes a las actividades que busca desarrollar, al establecimiento de habilidades y al desarrollo de las competencias. Con respecto a las experiencias descritas, consideramos positivo el impacto en el desarrollo del aprendizaje en nuestros estudiantes debido a que se sienten identificados en esos ambientes de trabajo que les permiten no solamente aprender nuevas cosas sino socializar y multisituar las habilidades adquiridas para así generar discusión con un numero amplio de personas a través de estos medios e ir construyéndolo en conjunto con la guía de su facilitador en una competencia. Asimismo les ha permitido incorporar estas herramientas a sus actividades cotidianas sobre la internet, se trate de aspectos académicos de diversa índole o de interés personal.

De esta forma, este espacio académico, no solo ha mantenido su meta de formar a los estudiantes con las habilidades y competencias necesarias que todo estudiante actual debe apropiar como parte de su formación universitaria básica, sino que también ha sido el espacio de formación docente que ha hecho transcurrir a los profesores que imparten el curso INTIC, por los mismos procesos que debe pasar el estudiante, fomentando así una comprensión integral, al ser

los docentes en su proceso de formación, estudiantes que experimentan las condiciones de interacción con la plataforma y la realización de proyectos desde la perspectiva del discente.

Es así que podemos dar seguimiento y observar como un proceso de aprendizaje, colabora con la adquisición de habilidades, primero situadas, y después multisituadas para, como objetivo final, lograr el establecimiento de competencias digitales en los estudiantes.

Bibliografía:

Díaz M, Sara. (2004). *Propuesta de innovación en formación docente para uso de nuevas tecnologías de la información y la comunicación como apoyo a cursos presenciales.* Tesis para obtener grado. Maestría en Innovación educativa. Universidad de Sonora.

McAnally, L. (2002). *Taller: Integración en la Internet en la Educación. Primero Foro Nacional de Innovación Educativa.* Colima.

Marzano R. Pickering D., McTighe J. (1993). *Assesing Student Outcomes: Performance Assesment Using The Dimension of Learning Model.* Association of Supervision and Curriculum Development (ASCD). Alexandria, VA. USA.

Tobón S. (2007). *Competencias en la Educación Superior.* Bogotá. ECOE Ed.

Webliografía

Documento del proyecto NTIC. (2003). Documento aprobado por el H. Colegio Académico de la Universidad de Sonora.

http://www.uson.mx/la_unison/reglamentacion/eje_formacion_comun.htm#c3 fecha de última consulta: 15 de febrero del 2007.

Fink, L. Dee. (2003). *A Self-Directed Guide to Designing Courses for Significant Learning.* Director, Instructional Development Program. University of Oklahoma. <http://www.yzu.edu/catalyst/PastEvents/2005/FinkIDGuide.htm> fecha de última consulta: 01 de abril del 2006.

Lara, Tíscar. (2008). *Nativos digitales=Competentes digitales?.* En línea: <http://tiscar.com/2008/10/30/nativos-digitales-competentes-digitales/> Fecha de ultima consulta: Junio 2009.

Lineamientos Generales para un Modelo Curricular de la Universidad de Sonora. (2003). Documento aprobado por el H. Colegio Académico de la Universidad de Sonora. http://www.uson.mx/la_unison/reglamentacion/lineamientos_modelo_curricular.htm fecha de última consulta: 15 de enero del 2007.

EduTEKA (2007). *Modelo Gavilán.* En línea: www.eduteka.org/pdfdir/ModeloGavilan.php Fecha

de última consulta: Mayo 2009.

Eduteka (2006). *Aprendizaje por proyectos.* En línea: <http://www.eduteka.org/AprendizajePorProyectos.php> Fecha de última consulta: Julio 2009.

Partnership for 21st century skills. En línea: <http://www.21stcenturyskills.org/index.php> fecha de última consulta: febrero del 2009.

Proyecto Tuning. (2007). *América Latina: Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina.* Universidad de Deusto, Universidad de Groningen. En línea <http://tuning.unideusto.org/tuningal/> fecha de última consulta: agosto 2009.

Railsback, J. (2002). *Project Based Instruction: Creating Excitement For Learning.* Planning and Program Development. Norwest Regional Educational Laboratory. <http://www.nwrel.org/request/2002aug/projectbased.pdf> fecha de última consulta: 18 de diciembre del 2006.

UNESCO (2008). *Estándares UNESCO de competencia en tci's para docentes.* En línea: <http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php> fecha de última consulta: Julio 2009.

Wikipedia. *Web 2.0.* En línea: http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 . Fecha de última consulta: 28 de Abril de 2007.