

**Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Secretaría de Educación**

**Red Porteña Telemática  
(RePor.Te)**

**Proyecto Aulas en Red  
Escuelas con Intensificación en  
Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs)**

**DOCUMENTO DE TRABAJO Nro. 3**

**Estrategias para el uso cotidiano de las TICs**

**Año 2005**

**Coordinación**

Débora Kozak

**Equipo de Trabajo**

Graciela Álvarez

Nora Aznar

Marisa di Giuli

Edgardo Pagani

Liliana García Domínguez

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....   | <b>3</b>  |
| <b>EL USO COTIDIANO DE LAS TICS EN LA ESCUELA</b> .....                       | <b>3</b>  |
| PROYECTOS TELEMÁTICOS.....  | 4         |
| TRABAJO COLABORATIVO.....   | 4         |
| <b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO COLABORATIVO</b> .....                              | <b>7</b>  |
| PROYECTOS COLABORATIVOS EN LÍNEA .....  | 7         |
| CÍRCULOS DE APRENDIZAJE .....   | 7         |
| WEBQUESTS.....  | 8         |
| WIKI .....  | 10        |
| WEBLOGS.....  | 10        |
| <b>OTRAS ESTRATEGIAS PARA EL USO COTIDIANO DE LAS TICS EN LA ENSEÑANZA</b> .. | <b>11</b> |
| CAZAS DE TESORO.....  | 11        |
| TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN EN INTERNET .....         | 12        |
| DESARROLLO DE PÁGINAS WEB .....   | 13        |
| FOROS .....   | 13        |
| USO DE SOFTWARE EDUCATIVO.....  | 14        |
| <b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....   | <b>18</b> |

## INTRODUCCIÓN

Es innegable el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en la educación. Los procesos de enseñanza se ven fortalecidos con la posibilidad de contar con estas poderosas herramientas –sustentadas en las redes informáticas– que nos permiten potenciar el interés de los-as niños-as en el aprendizaje de los contenidos curriculares.

Hoy podemos contar con variedad de propuestas concretas de trabajo para el aula y el-la docente.

De manera coherente con el espíritu mismo de las TICs, su utilización motiva el intercambio y las instancias de reflexión compartida empleando medios como las páginas web; los weblogs; el correo electrónico; los foros electrónicos; etc.

Muchas experiencias de trabajo docente se desarrollan en marcos de colaboración e innovación, pero en ocasiones el escaso conocimiento que se tiene de las formas de expresión y códigos propios de las TICs genera ciertas resistencias en su difusión e intercambio en la web. Es decir que muchos maestros-as desarrollan experiencias similares con o sin uso de las TICs, pero la cultura que se ha creado alrededor de este campo de conocimiento a veces aísla a los actores en vez de vincularlos entre sí.

Este documento de trabajo pretende ahondar en la variedad de estrategias disponibles, realizando distinciones conceptuales entre aquellas que se enmarcan como propuestas de trabajo colaborativo y las estrategias con uso de TICs que desarrollan otro tipo de competencias cognitivas, habilidades y actitudes en los-as alumnos-as.

## EL USO COTIDIANO DE LAS TICs EN LA ESCUELA

Uno de los objetivos centrales del Proyecto Aulas en Red – Escuelas con Intensificación en TICs es lograr que exista un uso cotidiano de las TICs en las escuelas que posibilite una alfabetización digital al mismo tiempo que una mejora en la enseñanza y en el aprendizaje a través de la utilización de las redes informáticas y el potencial que ellas ofrecen.

En este sentido, podemos señalar que las TICs pueden ser utilizadas en el marco del desarrollo de:

- Proyectos telemáticos desarrollados por docentes
- Desarrollo de propuestas didácticas por áreas con uso de TICs (como por ejemplo el uso de software educativo específico)
- Proyectos colaborativos

En todos los casos se trata de diseñar una propuesta didáctica orientada al desarrollo de estrategias adecuadas para una apropiación significativa de los contenidos curriculares por parte de los-as alumnos-as.

Para ello es necesario pensar de manera integrada y coherente un Proyecto Institucional que refleje cómo se desarrolla la intensificación en el uso de las TICs por ciclos y grados.

Planteamos entonces la necesidad de desarrollar un eje articulador dentro de dicho Proyecto, en donde las TICs se consideren una herramienta y un soporte para la mejora de la calidad de la enseñanza.

## Proyectos telemáticos

El desarrollo de propuestas de enseñanza con uso de TICs se plasma en diferentes formatos. Es posible desarrollar actividades “esporádicas” dentro de un proyecto didáctico más general; focalizar el uso de las TICs en alguna área en particular o bien desarrollar un proyecto más amplio en el que las TICs ocupen un lugar fundamental. Tal es el caso de los proyectos telemáticos, que Barberá define de la siguiente manera:

“Es una actividad de aprendizaje que se caracteriza por el progresivo desarrollo virtual o mixto –virtual y presencial- de un centro de interés o problema que se ha de resolver en un grupo. Normalmente en la determinación de la temática del proyecto intervienen los alumnos y la problemática central del proyecto les sirve de eje organizador de la actividad.

*Características y requisitos:* Se caracteriza por la resolución en periodos extensos de tiempo y por la integración de diferentes áreas curriculares; además durante su desarrollo se dan intercambios comunicativos virtuales.”<sup>1</sup>

Los proyectos telemáticos pueden plantear la cuota de trabajo virtual o presencial en diferentes grados, de acuerdo con la problemática seleccionada y los contenidos y estrategias propuestos.

Desde la perspectiva de los contenidos curriculares, el proyecto telemático (así como otros proyectos didácticos) implica la necesidad de establecer un recorte significativo y relevante que vincule los contenidos que problemas de investigación que resulten de interés para el alumnado.

## Trabajo colaborativo

Existe una convicción entre los-as docentes respecto del potencial del trabajo en grupos. Han sido probadas múltiples estrategias y dinámicas de trabajo que han posibilitado una mejora en la enseñanza. Pero los nuevos enfoques trabajan un concepto superior de esta idea de trabajo en equipo.

Esto nos remite a la definición de **trabajo colaborativo**. Entre la literatura sobre el tema pueden situarse algunos de los primeros desarrollos sobre este concepto en textos de Johnson (1993).

Estas definiciones fueron retomadas y trabajadas desde múltiples vertientes. Algunas de ellas encontraron coherencia entre la concepción de trabajo con redes propia de las TICs y esta idea de colaboración.

“La colaboración surge de reconocer que hay asuntos que no se pueden hacer solos. Uno de estos asuntos es la generación del conocimiento y del aprendizaje, producto del ejercicio de construcción del saber (...)

Los proyectos colaborativos son fruto de la colaboración que surge entre los diversos agentes del proceso enseñanza/aprendizaje: el profesor y cada alumno de un curso, entre diversos cursos de un mismo colegio, o cursos de diversos colegios y/o países (...)

El fundamento básico de la colaboración es la construcción colectiva de un punto de convergencia, donde los objetivos o propósitos individuales de cada participante

---

<sup>1</sup> BARBERÁ, E. (2004) **La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje**. Ed. Paidós. España.

encuentran un espacio de realización, en consonancia y complementación con los objetivos o propósitos de los otros participantes (...)

Un Proyecto Telemático Colaborativo es un espacio de vivencia cultural educativa."<sup>2</sup>

Se va construyendo una cultura de trabajo colaborativo a través de la realización de grupos de discusión e intercambio de experiencias y conformación de grupos por correo electrónico. Se intenta trabajar sobre la idea del trabajo en red entendida no solamente como soporte electrónico sino como la configuración de redes "humanas", redes de intercambio de experiencias; redes de intercambio de información para la anticipación de problemas; etc.

Para que pueda plasmarse una propuesta dentro de esta concepción, es necesario plantear algunas características que distinguen del trabajo colaborativo:

- > Como **objetivos**, la cooperación se desarrolla para lograr la expertez en el contenido y desarrollar habilidades de trabajo en equipo.
- > En cuanto a la **forma de trabajo**, se trata de compartir metas, recursos, logros; entender el rol de cada integrante y comprender que el éxito de uno-a es el éxito de todos-as. Se busca desarrollar la responsabilidad individual en la tarea asignada a cada quien. Todos-as deben comprender la tarea de los demás integrantes y que la suma del todo (trabajo) es mayor que la suma de las partes (tareas realizadas individualmente). Se trata de construir conocimiento de manera colectiva, sobre la base de una interdependencia por la cual cada integrante del grupo requiere del otro en este proceso constructivo.
- > En cuanto a la **comunicación** se trata de compartir materiales e información relevante; ayudarse mutuamente y analizar las conclusiones y reflexiones de cada uno para lograr pensamientos y resultados de mayor calidad.
- > Se promueve la **resolución conjunta de problemas**; se desarrolla el liderazgo y la toma de decisiones.
- > Se implementan **estrategias de autoevaluación** tendientes a analizar las acciones del equipo; el desarrollo de las actividades e identificar posibles cambios que requiera el trabajo futuro.

Podemos encontrar múltiples definiciones específicas respecto del **aprendizaje colaborativo**. Dentro de las primeras definiciones de trabajo colaborativo mencionaremos las de **Jhonson** (1993):

"El aprendizaje colaborativo puede definirse como el conjunto de métodos de instrucción o entrenamiento para uso en grupos, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social.) En el aprendizaje colaborativo cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje, así como el de los restantes miembros del grupo (Johnson, 1993.) (...)"

"No todos los grupos son grupos colaborativos" (Johnson & F. Johnson, 1997.) El hecho de colocar personas sentadas en un mismo salón, decirles que son un grupo colaborativo y advertirles que deben colaborar, no los convierte en un grupo colaborativo. Aunque los equipos de estudio, comités, *task forces*, departamentos y concilios, entre otros, son grupos, no constituyen necesariamente grupos colaborativos".

"Lo más importante en la formación de grupos de trabajo colaborativo es vigilar que los elementos básicos estén claramente estructurados en cada sesión de trabajo. Sólo de esta manera se puede lograr que se produzca tanto el esfuerzo

---

<sup>2</sup> En **Proyecto telemático** "Mi lugar en el mundo"

colaborativo en el grupo, como una estrecha relación entre la colaboración y los resultados.”<sup>3</sup>

Desde otras perspectivas:

**Driscoll y Vergara** (1997), explicitan que para que exista un verdadero aprendizaje colaborativo, no sólo se requiere trabajar juntos, sino cooperar en el logro de una meta que no se puede lograr individualmente. Señalan que son cinco los elementos que caracterizan el aprendizaje colaborativo:

- 1) **responsabilidad individual:** todos los miembros son responsables de su desempeño individual dentro del grupo
- 2) **interdependencia positiva:** los miembros del grupo deben depender los unos de los otros para lograr la meta común
- 3) **habilidades de colaboración:** habilidades necesarias para que el grupo funcione en forma efectiva, como el trabajo en equipo, liderazgo y solución de conflictos
- 4) **interacción promotora:** los miembros del grupo interactúan para desarrollar relaciones interpersonales y establecer estrategias efectivas de aprendizaje
- 5) **proceso de grupo:** el grupo reflexiona en forma periódica y evalúa su funcionamiento, efectuando los cambios necesarios para incrementar su efectividad

**Salinas** (2000) define brevemente el término y señala que aprendizaje colaborativo es la adquisición de destrezas y actitudes que ocurren como resultado de la interacción en grupo.

Para **Panitz** (1997), la premisa básica del aprendizaje colaborativo es la construcción del consenso, a través de la cooperación de los miembros del grupo. Señala que en el aprendizaje colaborativo se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo; mientras que en la cooperación la interacción está diseñada para facilitar el logro de una meta o producto final específico por un grupo de personas que trabajan juntas.

**Gros** (2000) agrega que, en un proceso de aprendizaje colaborativo, las partes se comprometen a aprender algo juntos. Lo que debe ser aprendido sólo puede conseguirse si el trabajo del grupo es realizado en colaboración. Es el grupo el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo, las tareas a realizar. La comunicación y la negociación son claves en este proceso.

**Dillenbourg** (1999:1) prefiere dilatar una posible definición del concepto “porque existen tantas definiciones como personas” y expresa que la definición más amplia pero “insatisfactoria” del término aprendizaje colaborativo es la situación en la cual una o más personas aprenden e intentan aprender algo en forma conjunta. Luego comenta: “Esta definición es parcial porque es difícil delimitar a qué nos referimos con una o más personas (grupo). ¿Se refiere a una pareja, un pequeño grupo, una clase, una comunidad?” Y en relación al término aprendizaje, se pregunta si esto quiere decir “¿seguir un curso, estudiar un material de curso, resolver un problema en forma conjunta?”<sup>4</sup>

Cuando se repasan estas definiciones se comprende el origen de algunas interpretaciones confusas respecto del concepto. No alcanza con “hacer algo juntos-as” o trabajar en equipos para hacerlo colaborativamente.

---

<sup>3</sup> <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/>

<sup>4</sup> <http://contexto-educativo.com.ar/2003/4/nota-02.htm>

El trabajo colaborativo resulta un proceso de construcción colectiva de conocimiento, en donde la sumatoria de las partes no conduce de manera mecánica al resultado final. Existen entonces diversas estrategias de trabajo colaborativo.

## ESTRATEGIAS DE TRABAJO COLABORATIVO

- Proyectos colaborativos en línea
- Círculos de Aprendizaje
- Webquest
- Wiki
- Weblogs

### Proyectos colaborativos en línea

Los **proyectos colaborativos en línea** consisten en la oferta de propuestas de trabajo en la Web, donde el-la docente puede inscribirse para participar de la misma con sus alumnos y alumnas y compartir la experiencia con grupos de otros países / provincias / escuelas.

Si bien tienen una estructura determinada y respetar el calendario es prioritario, su flexibilidad radica en que deja que cada docente planifique acciones para llevar a cabo las actividades propuestas en el proyecto, pero acordes con su grupo escolar (por ejemplo una actividad propuesta en un proyecto colaborativo puede ser escribir un cuento, lo que no indica es cuál debe ser la estrategia de escritura que el docente le planteará a sus alumnos-as).

Algunos ejemplos en esta línea son los Proyectos colaborativos en línea de Red Escolar de México:

<http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/proyectos/indexproyec.htm>

### Círculos de aprendizaje<sup>5</sup>

Una forma de implementar estrategias de trabajo colaborativo es a través de los **Círculos de Aprendizaje**, desarrollados por Margaret Riel e implementados en diversos ámbitos del mundo como la Red Escolar de México.<sup>6</sup>

Los **círculos de aprendizaje** representan una modalidad de trabajo por la que cual se aborda el tratamiento de un cuerpo de contenidos desde las distintas perspectivas desde las que puede trabajarse. De ese modo los-as alumnos-as investigan, cotejan fuentes, analizan información y logran llegar conclusiones luego de un trabajo colectivo en donde cada miembro del grupo resulta decisivo para el proceso de aprendizaje. Genera un alto compromiso por parte de cada alumno, contribuye a desarrollar autonomía y autoestima, así como permite un alto nivel de profundización en los contenidos.

Esta estrategia permite asimismo que el-la docente pueda analizar su práctica y ampliar sus posibilidades de desempeño profesional. Pueden desarrollarse tanto dentro del propio grupo como con otros grupos, de la misma escuela o de otras escuelas.

<sup>5</sup> KOZAK Débora y Novello Jorge (2003). Documento sobre trabajo colaborativo y círculos de aprendizaje, Coordinación del Proyecto Aulas en Red, Re.Por.Te., Secretaría de Educación G.C.B.A.

<sup>6</sup> <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/>  
<http://www.contenidos.com/comunidad/ptelematicos/milugar/index.html>

Para los-as alumnos-as significa trabajar en un ambiente colaborativo con compañeros-as de diversos contextos (barrios; regiones; países), dando por supuesto su lugar a las experiencias presenciales de la propia aula. Todo esto proporciona un panorama más amplio en relación con las condiciones a las que están acostumbrados en sus aulas.

Se diferencia el aprendizaje cooperativo del aprendizaje colaborativo. Suele considerarse que el sólo hecho de trabajar en grupos es colaborar o cooperar. También se generan ciertas confusiones respecto del lugar de la discusión o el debate relación con la idea de colaborar o cooperar. En ocasiones colaborar se comprende solamente como la fase de acuerdos y por lo tanto la problematización resulta poco promovida por parte de los-as docentes.

En la modalidad de círculos debe quedar clara cuál es la finalidad principal y cuál es la última tarea por realizar. Esta finalidad, conocida por todos los miembros del equipo, debe poder traducirse en objetivos concretos.

“El éxito del equipo únicamente se conseguirá si todos los miembros del mismo equipo asimilan los objetivos que se están planteando y aprenden como equipo. Los miembros se enseñan entre sí, y se aseguran de que todos los miembros dominen el contenido.”<sup>7</sup>

La puesta en práctica de los Círculos de Aprendizaje resultó un ámbito propicio para experimentar una implicación efectiva de la cooperación en el aprendizaje.

Este desarrollo se plantea enfatizando el trabajo con la que denominamos “red interna” del aula de 7mo. Dentro de ella cada maestro-a propone a su grado la conformación de estaciones de trabajos –representadas por pequeños grupos- que llevan a cabo proyectos de círculos de aprendizaje utilizando sólo el entorno de la red interna, para luego pasar al trabajo en círculos con otros contextos y utilizando el soporte de Internet.

Apuntan a que los-as alumnos participen en la elaboración de proyectos, trabajen con otros grupos escolares y establezcan un intercambio fluido de información y resultados que es vital para la marcha de sus propios proyectos. Un calendario determina tiempos de entrega.

## Ejemplos y propuestas

<http://www.conectando.org.sv/Circulos.htm>

[http://www.cpuente.cl/detalle\\_noticia.html?id=37523&id\\_seccion=76](http://www.cpuente.cl/detalle_noticia.html?id=37523&id_seccion=76)

<http://senl.senl.edu.mx/circulos/>

## WebQuests

Según uno de sus creadores, Tom March, una webquest es:

“una estructura andamiada de aprendizaje que emplea links a recursos válidos de Internet y una tarea auténtica para motivar la investigación sobre una pregunta abierta, central y esencial, desarrollar “individual expertise” y participación colaborativa en un proceso grupal que apunta a transformar la información adquirida en comprensión más sofisticada. Las buenas WebQuests inspiran a los

---

7 GUITERT M. y JIMÉNEZ F. en Duart – Sangrá [comp] (2000) **Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. Aprender en la virtualidad**. Barcelona Gedisa.

Re.Por.Te

Secretaría de Educación- GCBA



alumnos a establecer relaciones más ricas con el mundo real y a reflexionar sobre sus propios procesos metacognitivos (...)

Una WebQuest es un tipo de actividad didáctica basada en presupuestos constructivistas del aprendizaje y la enseñanza que se basa en técnicas de trabajo en grupo por proyectos y en la investigación como actividades básicas de enseñanza/aprendizaje. Su mecánica es relativamente simple y nos remite a prácticas bien conocidas y asentadas de trabajo en el aula.

En una WebQuest se divide a los alumnos en grupos, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas. Para ello seguirán un proceso a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesor, durante el cual los alumnos realizarán una amplia gama de actividades como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de la Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, elaborar hipótesis, valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producir textos, dibujos, presentaciones multimedia, objetos físicos, manejar aparatos diversos, entrevistar a sus vecinos, etc. Durante el proceso, el profesor les propondrá el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de Internet, comunes a todos los miembros del grupo y/o específicos al rol desempeñado en el grupo y, cuando sea necesario, una serie de ayudas o andamios de recepción, transformación y producción de información que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto final. Además, los alumnos conocerán de antemano las pautas o rúbrica mediante la cual será evaluado su trabajo, tanto el producto final como el proceso de su elaboración.”<sup>8</sup>

De acuerdo con el tipo de actividades que proponga, una **webquest** puede ser una de las estrategias privilegiadas para el desarrollo de trabajo colaborativo y autónomo entre alumnos-as.

Cada uno de los pasos de la webquest debe ser diseñado cuidadosamente, atendiendo a promover a través de las acciones que se plantean la puesta en marcha de determinadas competencias y habilidades cognitivas individuales y colectivas por parte de los alumnos-as.

Una webquest que no atienda a estos recaudos puede terminar considerándose una serie de pasos mecánicos en donde la tarea se descompone sin lograr un sentido final.

Existen numerosas propuestas de webquest en Internet, muchas de ellas de dudosa calidad. Bernie Dodge –uno de sus principales cultores- ha desarrollado un banco de webquest con propuestas provenientes de diferentes contextos. La mayoría se encuentran en idioma inglés, sin embargo otros sitios hispanoamericanos han promovido su desarrollo, publicación y difusión.

Algunos sitios:

<http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Professional.html> (inglés)

[http://www.eduteka.org/tema\\_mes.php3?TemaID=0011](http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemaID=0011) (español)

<http://www.isabelperez.com/webquest/> (español e inglés)

---

<sup>8</sup> ADELL, J. “ **Internet en el aula: las WebQuest.**” d’Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I.

## Wiki

Dentro de las diversas formas de producción colaborativa, encontramos estrategias y soportes que posibilitan la constitución de comunidades virtuales en las que los usuarios participan de manera interactiva y espontánea.

El contenido de dichos espacios se define por la propia propuesta que genera y sustenta la comunidad que le da origen y adquiere un perfil y regulaciones propias de un grupo que comparte intereses y –en muchos casos- valores.

La denominación **wiki** alude a la siguiente definición:

“La forma abreviada wiki denomina a la aplicación de informática colaborativa que permite crear colectivamente documentos web usando un simple esquema de etiquetas y marcas, sin que la revisión del contenido sea necesaria antes de su aceptación para ser publicado en el sitio web en Internet.

Dada la gran rapidez con la que se actualizan los contenidos, la palabra «wiki» adopta todo su sentido. El documento de hipertexto resultante, denominado también «wiki» o «WikiWikiWeb», lo produce típicamente una comunidad de usuarios. Muchos de estos lugares son inmediatamente identificables por su particular uso de palabras en mayúsculas, o texto capitalizado; uso que consiste en poner en mayúsculas las iniciales de las palabras de una frase y eliminar los espacios entre ellas, como por ejemplo en EsteEsUnEjemplo. Esto convierte automáticamente a la frase en un enlace. (...)

El objetivo de un wiki es democratizar la creación y el mantenimiento de las páginas, al eliminar el «síndrome de un único webmaster o administrador».

El gran potencial del wiki radica en que no es necesario aprender a utilizar complicadas etiquetas para escribir de forma sencilla documentos y establecer enlaces desde el sitio web (...).

¿Para qué es un wiki? En principio, un wiki se usa para cualquier cosa que sus usuarios deseen. El formato se presta a la colaboración, colaboración que involucra a cualquier persona, quien puede hacer lo que quiera con las páginas.”<sup>9</sup>

Los wiki representan un excelente ejemplo de construcción colectiva y colaborativa. Plantea la interdependencia de conocimiento puesto que los aportes se construyen sobre la base de lo que otros-as han aportado.

Otro rasgo identificador de esta estrategia es su estructura hipertextual. De este modo permite la navegación de acuerdo con el interés específico de cada lector.

El sitio más conocido y primer referente sobre el tema es el de la Enciclopedia Wikipedia:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>

## Weblogs

También conocidos como “blogs”, son diarios en línea que construyen desde la propuesta inicial de su autor-a convocando la participación e interacción con otros.

---

<sup>9</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

Pueden construirse dentro de una modalidad colaborativa o simplemente concebirse como espacios interactivos entre particulares.

Un **weblog**, también llamado blog o bitácora, es un sitio web donde se recopilan cronológicamente mensajes de uno o varios autores, sobre una temática en particular o a modo de diario personal, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Los weblogs pueden comenzar por la propuesta de una persona en particular que registra sus intereses, pensamientos, propuestas, etc. pero puede a su vez constituirse en un espacio de trabajo conjunto que en ocasiones se transforma en colaboración. De allí que los consideremos como parte de las posibles estrategias de trabajo colaborativo.

Algunos ejemplos:

<http://www.blogia.com/portada/index.php>

<http://weblog.educ.ar/educacion-tics/>

## OTRAS ESTRATEGIAS PARA EL USO COTIDIANO DE LAS TICs EN LA ENSEÑANZA

No todos los proyectos de trabajo que promueven el uso cotidiano de las TICs se desarrollan dentro del marco de propuestas colaborativas. Sin embargo, se constituyen en excelentes estrategias de vinculación con los diferentes recursos que ofrecen estas tecnologías.

Algunas de las estrategias más relevantes son:

- Cazas de tesoro
- Trabajos de investigación y búsqueda de información en Internet
- Desarrollo de páginas web
- Uso de software educativo

### Cazas de tesoro<sup>10</sup>

Son estrategias útiles para adquirir información sobre un tema determinado y practicar habilidades y procedimientos relacionados con el acceso a la información a través de Internet. Es importante destacar que su finalidad central es la del trabajar con la información disponible en la web.

Se trata de hojas de trabajo o una página Web con una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet en las que los alumnos han de buscar las respuestas. Al final se debe incluir la "gran pregunta", cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas, la cual exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda.

Permiten mejorar la comprensión lectora de los-as alumnos-as y facilitan la búsqueda de información en Internet. Desde el punto de vista de los procesos cognitivos, despliegan habilidades de análisis y síntesis de información por lo que podrían situarse en un nivel por debajo de las *webquests* ya que no acostumbran a proponer a los-as alumnos-as la resolución de ningún problema ni la exposición de conclusiones finales.

<sup>10</sup> <http://www.aula21.net/cazas/index.htm>

Algunos ejemplos y propuestas:

<http://www.tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/adell.pdf>

[http://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jparedes/practica/tesoro.html](http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jparedes/practica/tesoro.html)

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/juanramonjimenezbeas/tercerciclo/actividadestercerciclo/Caza%20Quijote.html>

### Trabajos de investigación y búsqueda de información en Internet

Con la aparición de Internet se ha abierto el acceso sencillo a una enorme cantidad de información, de diferente calidad y rigurosidad. Es frecuente en este contexto observar la confusión entre *buscar información* e *investigar*, a través de la propuesta que se da a los/as alumnos-as de "investigar en Internet".

La primera distinción relevante debe situarse entre **información** y **conocimiento**. Para construir conocimiento es necesario contar con información adecuada, pero tener la información disponible no implica por sí mismo que se produzca conocimiento.

Para precisar una definición de *investigación* en el marco escolar, es necesario pensar en términos de problemas.

"(...) el trabajo con problemas es un proceso complejo, que comprende distintos momentos; la exploración de nuestro entorno, el reconocimiento de una situación como problema, la formulación más precisa del mismo, la puesta en marcha de un conjunto de actividades para su resolución, la frecuente reestructuración de las concepciones implicadas, la posible consecución de una respuesta al problema, etc. Creemos que el término investigación es el más apropiado para designar el conjunto de los procesos."<sup>11</sup>

Partir de problemas implica definir un objeto a investigar, determinar un recorte que se constituirá en el "qué" de la investigación. Una vez establecido, el "cómo" investigar –es decir la metodología- deberá ser coherente con el objeto seleccionado. Existen diversas metodologías de investigación.

En todos los casos la búsqueda de información se constituye en una de las tantas fases de la investigación. Este proceso debiera remitir al uso de múltiples fuentes en donde Internet fuera considerada una de ellas, aunque no necesariamente la central.

La búsqueda de información en Internet debería estar acompañada del trabajo con los alumnos sobre dos aspectos básicos:

- Aprender a desarrollar categorías de búsqueda pertinentes y efectivas (y en el caso de la búsqueda en Internet se suma el desarrollar un aprendizaje de los aspectos instrumentales que acompañan dicha acción)
- Aprender a determinar la validez y fiabilidad de la información obtenida. En el caso de Internet, existe un gran volumen de información de calidad dudosa que es necesario analizar.

Una vez que se ha obtenido la información por diferentes fuentes, se está en condiciones de organizar los datos y proceder a su análisis e interpretación.

---

<sup>11</sup> GARCÍA, J. y GARCÍA, F. (1993) **Aprender Investigando. Una propuesta metodológica basada en la investigación.** Ediciones Díada. Barcelona. España.

El proceso de investigación puede concluir con la formulación de nuevas hipótesis o el desarrollo de conclusiones, por lo que es posible llegar a distintos tipos de resultados.

Algunos ejemplos y propuestas:

[http://www.buenosaires.edu.ar/areas/educacion/niveles/primaria/programas/aulasenred/experiencias\\_2003/web\\_esc20\\_14/index.htm](http://www.buenosaires.edu.ar/areas/educacion/niveles/primaria/programas/aulasenred/experiencias_2003/web_esc20_14/index.htm)

### Desarrollo de páginas web

Esta actividad puede ser encarada de manera institucional por el equipo docente; el equipo de conducción con o sin la asistencia del personal especializado. Pero también puede pensarse en una producción de tipo colaborativa con la intervención de los/as alumnos/as e inclusive la comunidad educativa.

Las páginas web pueden tener carácter personal o institucional de acuerdo con los objetivos que se propongan.

Suele ser una herramienta útil para comunicar a la comunidad el proyecto institucional de cada escuela e inclusive para publicar la marcha y los resultados de las acciones de un grado o curso.

Existen diversos formatos y lenguajes para su construcción, y su puesta *on line* requiere de contar con un servidor que la aloje.

En la caso del Proyecto Aulas en Red – Escuelas con Intensificación en TICs, la Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires brinda el servicio a las escuelas de su dependencia y aloja los sitios a través de su portal ([www.buenosaires.edu.ar](http://www.buenosaires.edu.ar))

Algunos ejemplos y propuestas:

<http://www.buenosaires.gov.ar/educacion/escuelas/escuelas/primaria/de14esc02/default.htm>

<http://www.buenosaires.gov.ar/educacion/escuelas/escuelas/primaria/de16esc03/default.htm>

<http://faculty.ed.uiuc.edu/burbules/>

### Foros

Los foros son espacios virtuales de debate o discusión que se constituyen por comunidades de práctica e intereses comunes, o bien por temáticas que se plantean de manera puntual.

Pueden estar alojados dentro de un sitio web o establecerse por correo electrónico mediante la creación de un grupo de usuarios en donde las comunicaciones se establecen entre todos quienes lo constituyen.

Algunos ejemplos y propuestas:

[http://www.buenosaires.gov.ar/educacion/foros/?menu\\_id=8408](http://www.buenosaires.gov.ar/educacion/foros/?menu_id=8408)

[http://www.educar.org/tallertic/topic.asp?TOPIC\\_ID=61#](http://www.educar.org/tallertic/topic.asp?TOPIC_ID=61#)

## Uso de software educativo

Los programas "educativos" no son buenos o malos en sí mismos, sino que muchas veces son utilizados de manera acrítica, careciendo de relación y coherencia con los fundamentos pedagógico-didácticos que se trabajan para la enseñanza de los contenidos en el aula.

El exceso de utilización de programas "enlatados" con tareas predeterminadas, conduce a descontextualizar las experiencias didácticas y por lo tanto presupone que en cualquier circunstancia los-as alumnos-as aprenden del mismo modo. En estos casos no se aplica el análisis estratégico al uso de software.

Un programa en sí mismo no podrá resolver la relación pedagógica entre docente y alumno-a. El-la maestro-a debe realizar un análisis de la herramienta que selecciona y establecer su pertinencia en función de los contenidos y las competencias que se propone trabajar.

Partamos de la base que algunos software denominados "didácticos" plantean de por sí fundamentos de carácter lineal y mecanicista, estrictamente vinculados con la ejercitación individual.

Este tipo de programas presentan varias limitaciones:

- Resultan incoherentes con el resto de los fundamentos didácticos que se aplican a la enseñanza
- Permiten solamente el trabajo de tipo monousuario de un-a alumno-a con la máquina
- Obstaculizan la interacción requerida para trabajos colaborativos
- Producen aprendizajes "de baja calidad" (memorísticos; imposibles de replicar o transferir a otros contextos).

Cabe señalar que los programas pueden responder a estos principios así como también nos encontramos con software (didáctico o no) de gran utilidad para el desarrollo de la enseñanza tales como los programas de geometría dinámica; los juegos de simulación y juegos de rol; etc.

Algunos ejemplos:

*Geometría dinámica*

<http://platea.cnice.mecd.es/~mcarrier/enlaces.htm>

<http://www.cabri.com/v2/index.htm>

<http://www.sinewton.org/gdinamica.htm>

*Juegos de simulación y juegos de rol*

<http://contexto-educativo.com.ar/2001/1/nota-06.htm>

En nuestra experiencia, ha sido de gran ayuda el desarrollo de *instrumentos de evaluación crítica de software*. Un ejemplo de estos instrumentos es la plantilla que ha desarrollado Begoña Gros<sup>12</sup>.

<http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm>

Sobre esta base, en nuestro proyecto hemos adaptado dicho instrumento para su utilización en nuestro entorno. A continuación consignamos el instrumento.

---

<sup>12</sup> GROS, B. (2002) *Ficha de evaluación de programas educativos de ordenador*. Universidad de Barcelona. España.



Proyecto Aulas en Red – Escuelas con Intensificación en TICs  
Año 2004

Instrumento para Facilitadores

PLANTILLA PARA EVALUAR SOFTWARE  
(Adaptación de la plantilla original de Begoña Gros)

Título .....  
Autor..... Editorial/Empresa.....  
Idioma.....  
Nivel /curso para el que se propone .....  
Objetivo.....

1) Áreas curriculares con las que se pueden vincular los contenidos del software

Lengua ..... Matemática ..... Cs. Nat. .... Cs Soc. ....  
Otras.....

2) Qué funciones cumplen la imagen, el sonido y el color?

.....

Qué destacarías?.....

.....

Se hace necesario para el alumno...

Generar ideas, hipótesis, predicciones.....  
Desarrollar el razonamiento .....  
Buscar información      Dentro del programa  
   Fuera del programa

Resolver problemas .....  
Realizar operaciones.....  
Establecer planes.....  
Organizar recursos.....  
Identificar alternativas.....  
Evaluar ideas, hipótesis.....  
Evaluar el propio trabajo.....

3) El programa evalúa a los alumnos? .....

Es adecuada y suficiente la evaluación en relación a los objetivos y contenidos?  
.....

Cómo evalúa?.....

Se pueden guardar o imprimir las evaluaciones?.....

Permite al docente recuperar el proceso de aprendizaje de los alumnos?  
.....

4) Responde el programa a la diversidad del alumnado ? .....

Existen diferentes niveles de dificultad ? .....

Cómo se gradúan esos niveles?.....

Es adecuada la graduación ?.....

Respeto el programa los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos?  
.....

5) Tipo de interacción prioritaria que propone:

> Programa-alumno:



Motivadora..... Informativa..... Demostrativa..... Explicativa.....  
 Ensayo/error..... Habilidad Motriz.....

Abierta a la intervención del alumno.....  
 Qué actitudes provoca el programa en el alumno?:  
 Competitividad..... Colaboración.... Dependencia.....  
 Otros.....

> *Programa-Maestro-Alumno:*

Rol de maestro: Guía-mediador..... Consultor ..... Observador .....  
 Otros .....

> *Programa-alumno-alumno según agrupamiento*

Individual.... Parejas.... Grupo pequeño.... Grupo grande.....  
 Otros .....

## 6) Estrategias de aprendizaje que permite desplegar el programa:

Motivación personal con tareas de interés para el alumno: .....  
 Descubrimiento personal .....  
 Exploración guiada por el programa.....  
 Enseñanza dirigida por el programa.....  
 Adquisición de habilidades de procedimiento .....  
 Memorización de conceptos .....  
 Otras.....

## 7 ) Cuándo usar el programa ?

Motivación.....  
 Conocimientos Previos .....  
 Introducción a un tema .....  
 Apoyo o herramienta para implementar un proyecto de aula.....  
 Ampliación de contenidos .....  
 Repaso .....  
 Evaluación.....  
 Otros .....  
 Número de clases /sesiones.....

## 8 ) Aspectos más destacados del programa

## 9) Aspectos más deficitarios

## 10) Valoración final (pensar el programa en relación con la propuesta del Proyecto de Escuela con Intensificación en TICs)

## Bibliografía

ADELL, J. "**Internet en el aula: las WebQuest.**" d'Educació i Noves Tecnologies Universitat Jaume I.

BARBERA, E. (2004) **La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje.** Ed. Paidós. España.

Párrafos del **Proyecto telemático** "Mi lugar en el mundo"

GARCÍA, J. y GARCÍA, F. (1993) **Aprender Investigando. Una propuesta metodológica basada en la investigación.** Ediciones Díada. Barcelona. España.

GROS, B. (2002) *Ficha de evaluación de programas educativos de ordenador.* Universidad de Barcelona. España.

GUITERT M. y JIMÉNEZ F. en Duart – Sangrá [comp] (2000) **Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. Aprender en la virtualidad.** Barcelona Gedisa.

KOZAK D. y NOVELLO J. (2003). Documento sobre trabajo colaborativo y círculos de aprendizaje, Coordinación del Proyecto Aulas en Red, Re.Por.Te., Secretaría de Educación G.C.B.A.



### Autoridades

|   |                              |
|---|------------------------------|
| JEFE DE GOBIERNO  | Dr. Aníbal Ibarra            |
| VICE JEFE DE GOBIERNO   | Lic. Jorge Telerman          |
| SECRETARIA DE EDUCACIÓN   | Lic. Roxana Perazza          |
| SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN  | Lic. Flavia Terigi           |
| SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN<br>DE RECURSOS Y ACCIÓN COMUNITARIA | Lic. Rey                     |
| DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN                                    | Prof. Haydeé C. de Caffarena |
| DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN<br>SUPERIOR                        | Lic. Graciela Morgade        |
| DIRECTOR ÁREA EDUCACIÓN PRIMARIA                                  | Prof. Carlos Domingo Prado   |
| DIRECTORA ÁREA EDUCACIÓN ESPECIAL                                 | Prof. Silvia Dubrovsky       |
| DIRECTORA ÁREA FORMACIÓN DOCENTE                                  | Prof. Marta Aleksevicius     |
| COORDINADOR GENERAL RE.POR.TE                                     | Lic. Fernando Tascón         |

### COORDINACIÓN DEL PROYECTO

Lic. Débora Kozak

### EQUIPO DE TRABAJO

Graciela Álvarez

Nora Aznar

Marisa di Giuli

Edgardo Pagani

Liliana García Domínguez

### DIGRAMACIÓN Y DISEÑO

Liliana García Domínguez