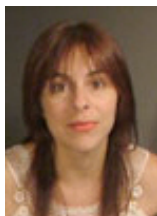


Título: WebQuests, Wikis y Blogs un trío que se las trae! Presentados en dos experiencias didácticas realizadas en la Escuela Secundaria Argentina.

Autoras: Mg. Carina Grisolfá y Lic. Claudia Marisa Pagano

Carina Grisolfá

carinagrisolia@speedy.com.ar



Master en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (Universidad de Jaén-España). Diplomada Universitaria en Diseño y Gestión de Proyectos de E-learning y Educación a Distancia (UNSAM-Argentina). Diplomada en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Posgrado "Adopting Pedagogies for Learners at a Distance" Open University del Reino Unido. Ha dictado numerosos cursos de capacitación como Capacitadora Regional dependiente de la Dirección de Capacitación de la Provincia de Bs As, Argentina. Coordinadora de tutores y tutora de cursos online para Profesores de Inglés de Educación Primaria y Secundaria en el Portal abc de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Bs As, Argentina. Tutora del Portal Educativo de las Américas –Organización de los Estados Americanos (OEA). Directora Académica de A-virtual.net, Centro de Formación Docente. Ha disertado y participado en varios Congresos Nacionales e Internacionales tanto presenciales como online. Ha publicado varios artículos y handbooks. Obtuvo el 1º Premio a la Calidad Educativa, categoría Replicabilidad del Premio Educ.ar-Intel 2006 con el Proyecto: "La WebQuest en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera" otorgado por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, Argentina. Obtuvo el 1º Premio con la obra Inglés 5 de Educación Secundaria, en el Segundo Concurso Público destinado a la producción de textos escolares en el marco del Programa Provincial Educativo "Textos Escolares para Todos", noviembre de 2007.

Claudia Marisa Pagano

cpagano@speedy.com.ar



Desde 1992 es docente de TIC e Informática, y ha concursado para cargos jerárquicos del nivel medio de escuelas de gestión pública. Referente Pedagógico en TIC regional dependiente de la Dirección Provincial de Educación Secundaria de la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Bs. As. Directora académica y tutora virtual del Centro de Formación Docente A-virtual.net. Tutora Virtual del Portal Educativo de las Américas (DHD-OEA) desde Septiembre 2006 a la actualidad. Es Licenciada en Gestión Educativa (Univ. CAECE), Analista de Sistemas de Computación y Diploma Superior en Ciencias Sociales con Mención en Educación y Nuevas Tecnologías de (FLACSO –Argentina). Ha aprobado los niveles I y II del Curso de Formación Docente, Seminario de Posgrado "Subjetividades mediáticas y educación". Cursó el Posgrado "Enseñanza para la Comprensión" de Wide World Harvard Graduate School of Education. Es miembro del Equipo de Coordinación del Observatorio para la CiberSociedad. Becaria de la Fundación Universitaria Iberoamericana para la realización del Master en Diseño, Gestión y Dirección de Proyectos, cursa la Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías en FLACSO. Ha disertado como ponentes, conferencista y tallerista en varios Congresos Nacionales como Internacionales tanto

presenciales como Online. Ha publicado varios artículos y handbooks relacionados con la vinculación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en revistas especializadas como Novedades Educativas, QuadernsDigitals.Net, RUSC y en la sección Webcreatividad del Portal Educ.ar del Ministerio de Educación y Cultura de la Nación.

Resumen:

La escuela actual implica ser docentes competentes en el uso de las TICs, lo que significa saber, querer hacer y poder hacer *cambios* en nuestra práctica docente incorporándolas periódicamente. Las experiencias áulicas desarrolladas con el aprendizaje interactivo con TICs denotan que la influencia de las tecnologías en las estrategias didácticas brinda un grado mayor de motivación en los alumnos, y por lo tanto un mejor avance con los contenidos teniendo en cuenta los conocimientos previos de ellos y su realidad. He aquí dos experiencias donde se utilizó la Web 2.0 realizadas en diferentes cátedras con adolescentes de la Educación Media.

Palabras Claves:

TICs, Web 2.0, aprendizaje interactivo con TICs, blogs, wikis,

1. Introducción

Si consideramos los alumnos de la escuela secundaria, podemos decir que han nacido en la década de los teléfonos celulares e Internet. Según Marc Prensky son "*nativos digitales*", es por eso que la tiza y el pizarrón no son suficientes a la hora de dar clases. Como docentes de los nativos digitales debemos innovar nuestra práctica, es decir desaprender, romper usos y costumbres, dejar de lado la seguridad que nos brinda la rutina para explorar nuevos métodos, técnicas y maneras de incluir las tecnologías en nuestras aulas y generar aprendizajes interactivos con TICs para alumnos del siglo XXI.

La escuela actual implica que seamos docentes competentes en el uso de las TICs, lo que significa saber, querer hacer y poder hacer *cambios* en nuestra práctica docente incorporándolas periódicamente.

Esta perspectiva pedagógica orientada a los nativos digitales basada en el aprendizaje interactivo con TICs tiene como principios pedagógicos la centralidad en los alumnos, la integración de las tecnologías (Web 2.0) con contenidos y conocimientos.

2 Marco Teórico

2.1 El Aprendizaje Interactivo con TICs (AIT)

El Aprendizaje Interactivo con TICs (AIT) como perspectiva de enseñanza, constituye una nueva mirada a la práctica pedagógica de la escuela actual. Las experiencias áulicas desarrolladas con el AIT denotan que la influencia de las tecnologías en las estrategias didácticas brinda un grado mayor de motivación en los alumnos, y por lo tanto un mejor avance con los contenidos teniendo en cuenta los conocimientos previos de ellos y su realidad.

Según Don Tapscott (citado en Duarte & Sangrà) hemos pasado del aprendizaje lineal al aprendizaje interactivo con hipermedia, de la instrucción a la construcción del aprendizaje, del aprender centrado en el experto profesor al aprender centrado en la persona que aprende, del absorber contenidos y conocimientos al aprendizaje de cómo aprender y cómo navegar, del aprendizaje masivo al aprender personalizado, del aprendizaje aburrido por falta de actividad al aprendizaje divertido y desafiante, del aprender que define al profesor como un transmisor al aprender que tiene al profesor como un facilitador, del aprender interactuando solamente con materiales didácticos al aprender interactuando también con otras personas conectadas en red de forma sincrónica o asincrónica.

De esta forma, las TICs se convierten en un medio que tiene como aspectos relevantes la flexibilidad, interactividad y la vinculación del alumno en una verdadera comunidad virtual y colaborativa. Lo que hace definir un modelo de actuación pedagógica centrada en el alumno que marca las pautas de acción para que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo. Se trata de

una educación activa donde el alumno se convierte en co-constructor del entorno, en el cual el aprendizaje tiene lugar con la mediación de las TICs.

2.2 La Web 2.0

2.2.1 Concepto de Web 2.0

Podemos afirmar que la Web 2.0 ha quebrado las paredes alrededor de los jardines de la Web 1.0. Lejos quedaron los tiempos de la primera Web, con fondos grises y poca o nula interacción con el usuario; lo actual es la llamada Web 2.0, caracterizada por propiciar la interacción entre sus usuarios, quienes en aras de usar el servicio, al final generan el contenido.

Se puede decir que el término Web 2.0, acuñado por Tim O'Reilly en el año 2004, se define por oposición ya que intenta diferenciarse de una presunta Web 1.0. Uno de los precursores de la Web 2.0 es Google cuando lanza Gmail, su servicio de correo gratuito con una capacidad insospechada para su tiempo; desde entonces, son miles los productos tecnológicos que la integran.

La Web 2.0 engloba conceptos más allá de la tecnología, pues la característica fundamental de este tipo de servicios es el "capital social" generado por los usuarios y sus interacciones, en otras palabras, es una actitud hacia esas tecnologías y las aplicaciones y servicios Web. Un servicio Web 2.0 debe tener miles o millones de usuarios para ser considerado como tal y es, precisamente, este "capital social" lo que le otorga valor.

La Web 2.0 hace referencia a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la interacción colectiva para proporcionar servicios colaborativos en red dando al usuario control de sus datos.

Otra característica de las aplicaciones Web 2.0 es que a menudo se presentan en versión beta, se encuentra en constante etapa de pruebas y mejoras ya que se considera que los usuarios son parte fundamental y deben fungir como co-constructores del producto, debido a que se desarrolla de manera abierta e introduce nuevas funcionalidades periódicamente.

El concepto Web 2.0 revoluciona el medio y la manera cómo concebíamos a Internet. La premisa es transitar de una Web estática hacia otra de aplicaciones destinadas a los usuarios, con el objetivo de que este tipo de servicios sustituya de forma gradual a las aplicaciones de escritorio en muchas de sus tareas.

En ocasiones se ha utilizado el término Web 2.0 como análogo a [Web semántica](#). Sin embargo ambos conceptos, aun siendo afines, no son iguales, sino más bien complementarios. La Web 2.0 tiene como principal protagonista al usuario humano que escribe artículos en su [blog](#) o colabora en un [wiki](#). La web semántica, sin embargo, está orientada hacia el protagonismo de procesadores mecánicos y concebida para que las máquinas hagan el trabajo de las personas a la hora de procesar la información publicada en la Web.

Según De la Torre (2006), los principales rasgos de la Web 2.0 frente a la Web 1.0 son los siguientes:

Web 1.0 (1993-2003) Muchas páginas Web bonitas para ser vistas a través de un navegador.		Web 2.0 (2003-) Multitud de contenidos compartidos a través de servicios de alta interactividad
Lectura	Modo	Escritura compartida
Página	Mínima unidad de contenido	Mensaje - Artículo - Post
Estático	Estado	Dinámico
Navegador	Modo visualización	Navegador, Lector RSS
Cliente - Servidor	Arquitectura	Servicio Web
Webmasters	Editores	Todos
"geeks"	Protagonistas	Aficionados

El RSS es un sencillo formato de datos que es utilizado para syndicar (re-difundir) contenidos a suscriptores de un sitio Web. El formato permite distribuir contenido sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer estos contenidos RSS (agregador). A pesar de eso, es posible utilizar el mismo navegador para ver los contenidos RSS. Las últimas versiones de los principales navegadores permiten leer los RSS sin necesidad de software adicional.

Gracias a los agregadores o *lectores de feeds* (programas o sitios que permiten leer fuentes Web) se puede obtener resúmenes de todos los sitios que se desee desde el escritorio del sistema operativo, programas de correo electrónico o por medio de aplicaciones Web que funcionan como agregadores.

La idea final es tener un auténtico sistema operativo basado en Web (Web OS), donde el acceso a la información no dependa de una sola computadora. Es decir, evolucionar de los Sitios Web a la Plataforma Web.

2. 2. 2. La Web 2.0 en el Aula

La Web 2.0 implica colaboración, trabajo en red, interactividad, redes sociales... Por ello las riquezas y posibilidades educativas que se abren ante esta nueva tendencia son enormes.

Analizando el funcionamiento de un aula integrada por “nativos digitales”, las principales aplicaciones de la Web 2.0 podrían servir de apoyo a las siguientes tareas de la escuela: a la producción de trabajo de los alumnos, al docente, y la función socializadora de la escuela.

Como apoyo a las tareas de los alumnos, podemos citar a Wikipedia, no sólo es una enciclopedia de actualización constante sino que consta de significativos proyectos como lo es Wiki diccionario con sinónimos, Wiki libros, Wiki citas, Wiki bibliotecas, Wiki noticias, Wiki imágenes, Wiki especies, y Wiki universidad.

También Google entre sus servicios de Web 2.0, presenta Wikimapia, un sistema wiki que muestra los mapas permitiendo a cualquier usuario insertar información a cualquier región o localidad del planeta. (www.wikimapia.org).

Como apoyo al docente, la Web 2.0 ofrece gran cantidad de recursos para ilustrar aplicaciones, proponer ejercicios de aplicación, optimizar la dinámica de la clase, etc. Entre los servicios más utilizados se encuentran SlideShare el cual es un espacio gratuito donde los usuarios pueden enviar las presentaciones Powerpoint u OpenOffice que quedan almacenadas en formato Flash para ser visualizadas Online. (www.slideshare.net).

Además los docentes cuentan con varios servicios relacionados con videos, el tradicional YouTube, con su versión TeacherTube (www.teachertube.com) exclusivo para docentes, Google Videos (www.videos.google.es) y una alternativa DailyMotion (www.Dailymotion.com), entre otros.

La Web 2.0 en su función socializadora, teniendo en cuenta la interacción con otras personas y la participación en proyectos colaborativos, nos brinda múltiples servicios para utilizarlos con los alumnos. Entre ellos se encuentran los específicos para la comunicación, Google Talk (www.googletalk.com), Skype (www.skype.com), Blogger (www.blogger.com), Wikimailxmail (www.wiki.mailxmail.com) que permite crear y alojar páginas Wikis, y en audio, el más conocido es Podcast, por ejemplo, Educasting, proyecto que permite la creación de podcasts educativos (www.educasting.info).

Lo destacado de estos servicios es la continua aparición y actualización constante de los mismos.

2. 2. 3. Manos a la obra con la Web 2.0

1) PROYECTO Internet: Un viaje al interior de la Web con la mirada de la EpC.¹

“La comunicación a través de Internet” es el eje de la asignatura TIC y, puede ser de gran interés para Lengua, Inglés, entre otras asignaturas. Los adolescentes al ser “nativos” de Internet, a menudo se los llaman “generación net”, se involucran con este medio de una manera natural y cotidiana, por lo que es más que motivador trabajar desde este tópico para ellos. Los Hilos Conductores son preguntas generales, mientras que las Metas focalizan una cuestión acerca de lo que sucede en la realidad de los alumnos. Teniendo en cuenta las cuatro dimensiones de la comprensión – contenido, métodos, propósitos y formas de comunicación – es mi parecer que las metas de comprensión explícitas, dan cuenta de la flexibilidad para transformar las creencias intuitivas de los adolescentes a la hora de hablar de virus informáticos (conocimiento). En cuanto a la dimensión de método, construir y validar el conocimiento en el dominio, se trata aquí de mantener un sano escepticismo hacia sus propias creencias que llevan a desarrollar argumentos o explicaciones coherentes acerca del uso de la información que está contenida en la Web. La dimensión Praxis, tiende a reinterpretar el impacto de la Web en los adolescentes y su contexto. En ella los estudiantes reconocerán sus propios intereses y propósitos del uso de la Web. La dimensión formas de comunicación, que

¹ El presente proyecto corresponde a la evaluación final aprobada del curso en línea “Enseñanza para la Comprensión” tomado por la docente Claudia Marisa Pagano en Wide Word Harvard en Mayo 2007.

permite comunicar a otros el conocimiento logrado, establece que los estudiantes desarrollen comprensión acerca de la comunicación por medio de la Web, reinterpretando el impacto de la Web en sus vidas.

Tanto los Hilos Conductores como las Metas de Comprensión **están claramente articuladas** y están estrechamente relacionados entre sí, para aclarar la pertinencia disciplinaria de los conceptos y las relaciones que les permitan a los estudiantes, padres y colegas comprenderlos. Asimismo, están refinados y suficientemente pulidos para compartirlos públicamente. Por otro lado, las experiencias de aprendizaje están secuenciadas para “enganchar” a los aprendices con el contenido y construir la comprensión progresivamente, utilizando desempeños de **exploración** (Utilización de motores de búsqueda. Navegación por diferentes sitios Web. Comunicación a través del correo electrónico y Chat) y continuar construyendo la comprensión a través de desempeños de **investigación guiada** (Realización de una investigación acerca de virus informáticos utilizando una WebQuest) que los preparen para el **desempeño final de síntesis** (Como usuarios críticos de Internet, elaborar un blog para subir las investigaciones realizadas utilizando Internet.)

Los destinatarios de este proyecto son alumnos de 4º año del Colegio Nacional Superior de Chacabuco, Bs As. para la asignatura TIC.

Sub Proyecto 1: WebQuest “Los Virus Informáticos”

Definición de una Webquest: consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema, una guía del proceso de trabajo y un conjunto de recursos preestablecidos accesibles a través de la WWW. Dicho trabajo se aborda en pequeño grupo y deben elaborar un trabajo (bien en papel o en formato digital) utilizando los recursos ofrecidos de Internet. Como indica J. Adell (2002) una WebQuest es una actividad didáctica atractiva para los estudiantes y que les permite desarrollar un proceso de pensamiento de alto nivel.

Se trata aquí de formar pequeños grupos de alumnos que en base a la WebQuest presentada por el docente elaborarán la investigación sobre los virus informáticos. Cada grupo envía por correo electrónico el documento elaborado al docente que evalúa a través de una plantilla de rúbrica. Luego con fecha convenida con los alumnos cada grupo expone en forma oral dicha investigación.

Sub Proyecto 2: Blog llamado AlumnosTics.

En esta etapa se diseñó un blog de la asignatura TIC con la ayuda del docente, para que cada grupo realice su posteo del resumen de la investigación del sub-proyecto 1 como también imágenes y información de la asignatura. Se trabajó con los servicios que brinda la Web 2.0, Blogger (para la creación del blog), Slide (para editar el álbum fotográfico) y YouTube (para insertar un video).

Generar compromiso de actualizar y responder a los comentarios de otros alumnos. Estos grupos se rotan semanalmente para responder en el blog.

Docentes de otras áreas podrán hacer uso del blog dando sus sugerencias a lo planteado.

Sub Proyecto 3: Mesa Redonda.

Cada grupo de alumno se concentró en una mesa redonda de debate de ideas y experiencias. El docente moderó la mesa redonda. Cada grupo reflexionó acerca de la experiencia de trabajar con y desde la información de la Web y sus herramientas para la comunicación.

2) PROYECTO Weekly News

Este proyecto intenta brindar oportunidades para generar escenarios de apropiación significativa de TICs en el aula de Inglés como Lengua Extranjera. Se trabaja desde el enfoque CLIL con énfasis en la “resolución de problemas” y “saber hacer cosas” permitiendo que los alumnos se sientan motivados, justamente, al poder resolver problemas y hacer cosas incluso en otras lenguas.

Este proyecto hace uso de dos servicios de la Web 2.0. Esto es, ofrece oportunidades para la investigación a través de una WebQuest en primer lugar y, luego oportunidades para la comunicación y el aprendizaje colaborativo a través de un Wiki al realizar la tarea final del proyecto.

La WebQuest

Es una herramienta útil para guiar a los alumnos en los procesos de búsqueda, selección y análisis de información para la resolución de problemas.

El trabajo con WebQuests aporta valor pedagógico:

- Favorece el trabajo con soportes multimedia.
- Propicia el acceso a fuentes de información variadas y diversas.
- Desarrolla habilidades de investigación, búsqueda, selección, evaluación y jerarquización de información en torno a objetivos previamente establecidos.
- Forma habilidades para la lectura hipertextual y la comprensión de textos.
- Promueve el uso adecuado y ético de información en torno al cumplimiento de objetivos, a la satisfacción de necesidades y a la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- Incentiva el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Favorece el pensamiento crítico y creativo
- Fomenta el desarrollo de habilidades metacognitivas y de evaluación de procesos.

El Wiki

Para una formación adecuada de las nuevas generaciones es indispensable que la escuela no sólo enseñe a investigar y organizar crítica y creativamente la información, sino también que dé las oportunidades de producir información y, consecuentemente, cultura. Para el desarrollo de la función comunicativa a partir del uso de las TIC en el ámbito escolar se ha seleccionado, para este proyecto, un formato específico de inmenso crecimiento en la actualidad: el wiki (del hawaiano wiki wiki, "rápido"). ¿Qué es un wiki? Es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de un wiki pueden así crear, modificar, borrar el contenido de una página web, de forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen del wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa.

El presente proyecto se encuentra en curso, siendo realizado por alumnos de 6º año de Secundaria del Colegio Nacional de la ciudad de Chacabuco. A través de la WebQuest "Weekly News", los alumnos gestionan la información que luego volcaran en el Wiki del mismo nombre, un semanario de noticias.

3. Conclusión

Sabemos que las escuelas son distintas, por su cultura institucional, sus actores, experiencias de trabajo, estilos de gestión, trayectorias profesionales, e intereses de sus alumnos. Una de las claves para la integración efectiva en torno al Aprendizaje Interactivo con TICs no puede desconocer esta diversidad si pretende ser significativa y satisfactoria. Desde esta perspectiva pedagógica, integrar los servicios de la Web 2.0 en el aula, implica focalizar en un cambio de prácticas, planificación, procesos de aprendizaje, adecuando a los contextos la posibilidad de dar respuestas a las necesidades en torno a proyectos individuales o colaborativos.

Según David Perkins, el proceso de enseñanza- aprendizaje trata de "volver salvaje lo domesticado", por lo que la perspectiva pedagógica basada en el Aprendizaje Interactivo con TICs utiliza los servicios de la Web 2.0 que están a nuestro alcance y ofrecerles a los alumnos su utilización de nuevas maneras o modos. Presentarles los nuevos contenidos partiendo de la realidad cotidiana del alumno y con una mirada tan real que ellos no se den cuenta que están dentro de un aula, en otras palabras se trata de referenciar su mundo haciéndoles conocer otras posibilidades de aprendizaje.

5. Bibliografía

Blythe, Tina y Comp. (2006): "La enseñanza para la Comprensión. Guía para el docente", 3ª edición Ed. Paidós, Argentina.

De la Torre, D. 2006. Web Educativa 2.0 .Revista Edutect, 20
<http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/anibal20.htm>

Grisolía, C. y Pagano, C. (2006): "La inclusión de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTICS) en los procesos de aprendizaje", Actas del III Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad, Catalunya, España
<http://www.cibersociedad.net/congreso.html>

Grisolía, Carina (2006): "La WebQuest en la enseñanza del Inglés", Revista Novedades Educativas Año 18 Nro 191 Nov 2006

Pagano, Claudia M (2008) : "La WebQuest, una estrategia didáctica actual", Ed. Lulu (POD), USA.

Prensky, M. (2001): "Digitals Natives, Digital Immigrants", On the Horizont NCB - University Press, Vol. 9 Nro 5, Oct. 2001

Ramírez Sánchez, R (2007): "La Web 2.0 hacia las aplicaciones en linea", Revista Enter@te - Año 6 Núm. 62, Publicación Mensual, 27 de Septiembre de 2007, UNAM

Sanchez Rivas, E. (2007) "La Web 2.0 y el Software Libre utilizados en el CEIP", Actas del I Congreso Internacional Escuela y TICs. 4º Forum Novadors, "Más allá del Software Libre", Univ. Alicante.

Stone Wiske, M., Rennebohm Franz, K. y Breit, L. (2006): "La enseñanza para la Comprensión con nuevas tecnologías", Ed. Paidós, Argentina.

Stone Wiske, Martha y Comp. (1999): "La enseñanza para la Comprensión. Vinculación entre la investigación y la práctica", Ed. Paidós, Argentina.

VVAA. Bibliografía del curso "Enseñanza para la Comprensión" Mayo 2007.