



1. Datos generales

1.1 Nombre del proyecto

Educación 2.0: construyendo redes para el aprendizaje colaborativo

1.2 Categoría

Proyecto colaborativo de intercambio educativo o profesional

1.3 Resumen ejecutivo

Una presencia en Internet ágil y dinámica, remite a una institución viva y productiva. Esta idea, proviniendo del mundo empresarial, expresa una visión del uso de Internet como espacio de trabajo. La comunidad educativa, necesita construir su propia manera de relacionarse con el ciberespacio, y puede hacerlo mirando las experiencias que se cursan en otros ámbitos.

La traspolación del uso de blogs y el conjunto de herramientas llamadas 2.0 al ámbito educativo puede configurar un buen punto de partida para establecer una forma de comunicación dinámica entre escuela y sociedad, al otorgarles la palabra a los distintos actores de la comunidad educativa reconociéndolos como sujetos culturales.

Desde esta perspectiva importa considerar particularmente la cuestión de la actualización de los contenidos, ya que con tales herramientas, el actor que cumple el rol de productor, también los gestiona. La aplicación de este concepto, permitiría que cada directivo gestionara y exhibiera el tipo de institución que lidera. Asimismo, cada curso podría nutrir este espacio con sus producciones y proyectos. En la Web 2.0 cada integrante de la comunidad construye colaborativa y cooperativamente el contenido de su competencia.

Por tratarse de una actividad generada en el ciberespacio, no quedará sujeta a los ciclos de presencialidad en el aula. Adicionalmente ofrecerá una ventana de monitoreo a los padres, referida a las actividades de sus hijos.

Inclusive los temas organizacionales podrían manejarse haciendo uso de estas herramientas. Las propuestas pedagógico-institucionales, de área o transversales encontrarán aquí un ambiente ideal para su socialización.

Un proyecto de estas características requerirá para su implementación, contemplar la capacitación a directivos, docentes y padres, para el manejo de estas herramientas.

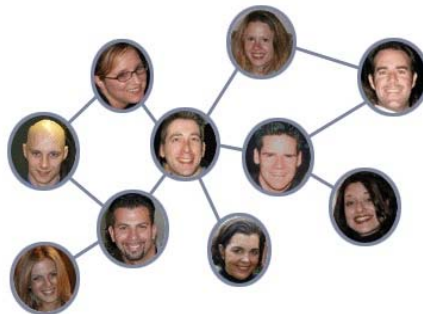
Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada

Los alumnos necesitarán una capacitación diferente a la de los docentes y directivos: además de cubrir las vacancias en sus prácticas 2.0, ésta deberá orientarse tanto al manejo y producción de información como al aprendizaje de valores.

Como consultoría especializada, nos proponemos impulsar cambios organizacionales gestionados en entornos colaborativos con apoyo de TICs. Si bien una intervención de este tipo requiere el desarrollo de competencias puntuales, la capacitación no puede reducirse al mero manejo de las herramientas. La cultura de apropiación de las tecnologías se sustenta en cambios de paradigmas generados por propuestas de inclusión curricular, estrategias didácticas y modelos de gestión institucional.

Creemos que en la educación actual existe una sobre valoración de la actividad de reflexión en detrimento de la praxis, entendida como aplicación particular de las teorías disponibles. La educación en todos los niveles ha sido orientada al desarrollo de habilidades reflexivas. Las herramientas y prácticas de la Web 2.0 pueden ser un medio poderoso para poner a los estudiantes a generar proyectos que les permitan desarrollar las competencias que necesitarán en su vida.

El desafío es mejorar la calidad educativa, la construcción del saber y el desarrollo de competencias pragmáticas, apoyándonos en el poder en las redes colaborativas e intentando desvincular este proceso de los modelos jerárquicos.



2. Contexto

2.1 Diagnóstico de la situación

A menudo, la incursión de una institución escolar en la web, se realiza intentando posicionarla frente a la comunidad con el objeto de mostrar sus valores identitarios, utilizando para ello un sitio de arquitectura estática, propio de la denominada web 1.0. Como estrategia de comunicación, este camino limita

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



cualquier espacio que permita exhibir los aspectos que la diferencian, en tanto establecimiento educativo, porque se circunscribe a replicar el modelo comunicativo institucional unidireccional utilizado por el mundo empresarial. Con el agravante de que este desarrollo se pone generalmente en manos de un profesional externo a la institución, al que se le proveen las indicaciones de lo que se espera como producto final y el contenido a publicar. Pronto los flujos de información quedan a medio camino entre el diseñador y los pedagogos, induciendo un efecto contrario al que se buscaba originalmente y agregando una carga de trabajo adicional como la que supone ocuparse de la producción de contenidos para publicar y su actualización.

Por este camino, el discurso de la institución queda rápidamente reducido a una serie de instantáneas, donde abundan las fotografías de situaciones áulicas, pero no consigue transmitir el verdadero proyecto pedagógico que se lleva adelante ni mostrar el pulso de la actividad cotidiana, impidiendo revalidar con esta práctica aquella premisa original de mostrarla como una institución viva y productiva. Una institución como referencia, donde se comenzará la implementación de este proyecto:

A los efectos de ilustrar y hacer más comprensibles los alcances del proyecto, transcribimos a continuación el informe diagnóstico realizado por nuestra consultora en la institución educativa Sacratísimo Corazón de Jesús de la Ciudad de Buenos Aires. La misma pertenece al Arzobispado, es una escuela pública de gestión privada que cuenta con el 100% de subvención de su personal de planta, por ello, la cuota es muy accesible para las familias.

Atiende a una población de nivel socioeconómico medio, perteneciente en su mayoría al barrio donde está ubicada. Los padres de alumnos de nivel inicial y primario, generalmente familias en las que ambos trabajan, eligen esta escuela por su contención, comodidad edilicia y extensión horaria para los más chicos. En el nivel medio, llegan además debido a sus dos especialidades.

El establecimiento ofrece:

- nivel inicial (salas de 2, 3, 4 y 4 - 5 años) con posibilidad de doble jornada, y una población estimada en 150 alumnos
- primario con doble jornada no bilingüe, una sección de cada grado, y una población estimada en 200 alumnos
- secundario con dos modalidades: bachiller con orientación contable y bachiller con orientación diseño y publicidad, dos secciones de cada año, y

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



una población estimada en 350 alumnos.

Cada nivel cuenta con su equipo de conducción, los cuales responden al representante legal.

El equipo de conducción del nivel inicial es su directora. Trabajan allí un docente y una auxiliar por sala, teniendo un total de 10 docentes y 8 auxiliares para cubrir la jornada completa, además de los profesores de las materias especiales como educación física, música, catequesis e informática.

En el nivel primario, el equipo de conducción tiene a su directora, vicedirectora y secretaria. Se ocupan allí a 7 docentes, uno para cada grado, una maestra auxiliar, profesores de materias especiales como plástica, tecnología, música, inglés, catequesis e informática.

En cuanto al nivel medio: un rector, una directora de estudios y un secretario completan su equipo de conducción y poseen una planta de docentes aproximada de 40 profesores, 4 preceptores y un bibliotecario.

Hay dos profesionales dedicados a la psicopedagogía, uno para nivel inicial y primario y otro para secundario.

Cuenta además con personal administrativo y de maestranza.

El departamento de Informática de toda la institución está compuesto por 2 docentes para nivel inicial y primario, 3 docentes para el nivel medio y una coordinadora.

En el caso del nivel inicial y primario, los alumnos asisten a un laboratorio de Informática junto con su docente de sala o grado y se realizan actividades y/o proyectos planificados previamente pertenecientes al currículo, acompañados por el profesor de informática en el rol de facilitador de la herramienta. Se forman así, parejas pedagógicas para el desarrollo de las tareas.

En el nivel medio, los alumnos asisten al laboratorio de Informática de dos maneras distintas: junto con sus profesores del área contable o del área de comunicación y diseño, y con el profesor de informática a cargo, desarrollan las actividades propuestas por el docente de área (nuevamente parejas pedagógicas), o asisten a las clases de Informática con un solo docente.

Hace aproximadamente 5 años la institución está realizando una inversión continua y permanente en equipamiento tecnológico.

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada

La escuela posee dos laboratorios con 15 máquinas multimedia cada uno, en red y con conectividad, y una computadora multimedia en cada aula de nivel secundario en red y con conectividad. Cada miembro del equipo de conducción tiene una PC, como así también la administración.

2.2. Justificación del proyecto

"Está surgiendo una nueva sociedad ante nuestros ojos. Y esta sociedad no es algo ajeno a nosotros. Está aquí, en nuestras vidas personales, en nuestras emociones, en las ansiedades que enfrentamos todos los días"
Anthony Giddens

El conjunto de redes, tecnologías y sistemas que conforman la Sociedad de la Información, encuentran en Internet su principal escenario de acción. La Web es relativamente joven y se mantiene en constante evolución.



En poco tiempo hemos pasado de una concepción estática en la que el usuario tenía un papel pasivo, a una web dinámica colaborativa y participativa, denominada Web social o 2.0, donde los usuarios se convierten en protagonistas activos, intercambiando, opinando, relacionándose, creando y recreando contenidos, lo cual ofrece importantes posibilidades de aplicación en el ámbito educativo.

A diferencia del formato anterior llamado 1.0, unidireccional, su desarrollo tecnológico la convierte en una verdadera plataforma de colaboración e interacción donde puede desplegarse la inteligencia colectiva y potenciarse cualquier resultado. Se trata, en definitiva de *que las nuevas tecnologías son "procesos para ser desarrollados" y no "herramientas para ser aplicadas"* (J.J. Bruner.2000)

Este proyecto propone la creación de un espacio de interacción entre lo social, lo educativo y lo tecnológico, aprovechando conjunto de redes, tecnologías y sistemas que conforman la Sociedad de la Información.

Cuando se hace referencia a una disciplina o dominio y se le adosa la partícula 2.0, se alude a la paleta de aplicaciones y entornos de trabajo que promueven la

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



interacción, la colaboración y la construcción de comunidades on-line. Emerge entonces, la posibilidad de hablar de Educación 2.0, implicando estas adecuaciones en el uso de las nuevas tecnologías.

El cambio que ofrece la Web 2.0 aplicada a la educación necesita apoyarse en una transformación profunda de los paradigmas de la comunicación, de la educación y de lo que significa *aprender*.

Se trata de promover transformaciones profundas destinadas a facilitar la expresión, producción y puesta en circulación de mensajes propios que favorecen la construcción de la identidad de los sujetos y los grupos humanos en los que éstos interactúan. Estas características singularizan el espacio que Javier Echeverría (2000) ha denominado *tercer entorno E3*, posibilitando la creación de escenarios para el estudio, la docencia, la interrelación, la diversión y la investigación.

El uso del software social pone al descubierto la posibilidad de construir conocimiento en forma colaborativa en forma asincrónica y no presencial, potenciando un rasgo medular de la subjetividad humana: los seres se constituyen y crean su mundo a partir del lenguaje, en la práctica de conversaciones. Las organizaciones, según Levine, Locke, Searls y Weinberger (1999) son conversaciones. Las personas aprenden conversando. La educación misma puede ser comprendida como una conversación.

La web social está mostrando esta poderosa posibilidad. Lo que constituye a las personas, y por ende a sus formas de conformar lazos sociales: empresas, mercados o instituciones como tales, es el lenguaje en acción, aquel dispositivo que nos permite con-versar, intercambiar saberes en forma simultánea.

Esto es posible porque una de las características del fenómeno que sostiene a la Sociedad de la Información es el descentramiento del saber.

"Descentramiento significa que el saber se sale de los libros y de la escuela, entendiendo por escuela todo sistema educativo desde la primaria hasta la universidad. El saber se sale ante todo del que ha sido su eje durante los últimos cinco siglos: el libro. Un proceso que casi no había tenido cambios desde la invención de la imprenta sufre hoy una mutación de fondo con la aparición del texto electrónico. Que no viene a reemplazar al libro sino a des-centrar la cultura occidental de su eje letrado, a relevar al libro de su centralidad ordenadora de los saberes, centralidad impuesta no sólo a la

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



escritura y a la lectura sino al modelo entero del aprendizaje por linealidad y secuencialidad implicadas en el movimiento de izquierda a derecha y de arriba a abajo que aquellas estatuyen."
(Barbero, 2003)

En muchos casos este nuevo formato de la Web está permitiendo que se desarrollen conversaciones que antes eran imposibles. El impacto de este fenómeno se relaciona con la posibilidad de expandir un aspecto central de lo social: la comunicación, la que se da entre pares, en el desarrollo de comunidades con identidades compartidas, o en grupos aprendientes, tal como lo afirma Javier Echeverría (2000) *"hay que diseñar ante todo nuevos escenarios educativos donde los estudiantes puedan aprender a moverse e intervenir en el nuevo espacio telemático"*

Un modelo como éste implementado en una escuela, no solamente pone a disposición de la organización una nueva tecnología sino, fundamentalmente, ofrece la posibilidad de transformar la conversación que esa comunidad desarrolla, impulsando cambios hacia el interior de la organización en sus acciones, y por ende en sus resultados.

El cambio demandará el aprendizaje de nuevas capacidades de acción, tal como lo refiere la Ley de Educación 26206 en su Capítulo Segundo, Aprendizaje a lo largo de toda la vida, art 8º,

"El concepto de educación tiene una amplitud que excede los límites de la escuela y del sistema escolar, abarcando todas las instancias formativas que provienen de los distintos actores sociales, de los medios de comunicación y de la utilización de las nuevas tecnologías, que se integran mediante la formación del pensamiento autónomo y la preparación de los/as alumnos/as para aprender por sí mismos."

Algo similar señala en la sección Fundamentos, donde afirma que el concepto de educación trasciende y excede los límites del sistema educativo:

"Este concepto abarca todas aquellas instancias formativas que provienen de distintos agentes, medios y tecnologías, e incluye la acción educativa de los medios de comunicación, las nuevas tecnologías y las prácticas comunicativas y lúdicas que inciden en la educación, concibiendo el sistema educativo con el más alto grado de permeabilidad y flexibilidad"

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



Las barreras entre la escuela y el mundo exterior empiezan a caer a medida que profesores y alumnos establecen conexiones directas. Las prácticas escolares plasmadas en bitácoras por sus propios actores son capaces de mostrar al mundo lo que verdaderamente ocurre dentro de la organización escolar, reflejando el ritmo con que esto sucede, expresado en la misma ley, punto 8.3. de Fundamentos:

"A partir del concepto que la educación es más que el sistema escolar, se estimula la creación de industrias culturales, especialmente las relacionadas con las nuevas tecnologías, que contribuyan con el sistema educativo"

3. Diseño general

3.1 Objetivos

Objetivo general:

Impulsar, asesorar y acompañar a diferentes instituciones de la comunidad educativa en el armado, diseño y evaluación de redes colaborativas que, basadas en el uso de weblogs, puedan constituirse en formas dinámicas de comunicación entre escuela y sociedad. Aun cuando las configuraciones particulares de herramientas y dispositivos a utilizar, sean definidos según las necesidades que presente cada contexto de aplicación, en todos los casos, el objetivo comunicacional que se persigue es el de otorgar la palabra a los distintos actores de la comunidad educativa reconociéndolos como sujetos culturales.

Objetivos específicos:

Se espera que los docentes y directivos participantes logren:

- Conocer y utilizar herramientas web 2.0
- Evaluar sus posibilidades de inclusión didáctica
- Integrar las herramientas a su práctica cotidiana
- Planificar proyectos áulicos con inclusión de TIC
- Analizar y criticar experiencias de otros docentes e instituciones
- Incorporar los medios de comunicación y tecnologías digitales existentes tales como PCs, cámaras, celulares, pen-drives, entre otros, como herramientas de producción de contenido
- Publicar las experiencias y producciones en bitácoras de aula e institucionales

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



-
- Comprender que estas publicaciones son *beta perpetua*, es decir, están sujetas a procesos de mejoramiento continuo
 - Generar espacios de comunicación e intercambio
 - Promover el trabajo colaborativo entre pares
 - Promover el trabajo colaborativo entre sus alumnos, desempeñándose como facilitador de proyectos
 - Evaluar su producción, la de sus compañeros y la de sus alumnos, como así también realizar comentarios críticos sobre lo actuado con el fin de enriquecer las publicaciones
 - Crear en la web su propia identidad institucional
 - Diseñar, poner en marcha y ajustar un sistema de prácticas de publicaciones que permita garantizar la protección de las identidades en la Web, de alumnos, docentes, directivos y padres.

Se espera que los alumnos participantes logren:

- Conocer y utilizar herramientas web 2.0 como mediadoras de su aprendizaje
- Incorporar los medios de comunicación y tecnologías digitales existentes tales como PCs, cámaras, celulares, pen-drives, entre otros, como herramientas de producción de contenido
- Publicar las experiencias y producciones en bitácoras de aula
- Comprender que estas publicaciones son *beta perpetua*, es decir, están sujetas a procesos de mejoramiento continuo
- Generar espacios de comunicación e intercambio
- Desempeñarse colaborativa y cooperativamente en su grupo de trabajo
- Evaluar su producción, la de sus compañeros y realizar comentarios críticos sobre lo actuado con el fin de enriquecer las publicaciones

3.2 Población objetivo

Directivos, docentes, alumnos y familias de escuelas públicas y/o privadas, de niveles inicial, primario y medio, que cuenten con equipamiento informático y conectividad, ubicadas en cualquier sector del espectro socioeconómico.

Este proyecto es replicable en cualquier institución educativa, de todos los niveles, en empresas, ONGs, movimientos políticos y cualquier otra organización con rasgos de horizontalidad y en donde la expectativa comunitaria sea mantener democratizada la circulación de la información.

3.3 Fundamentación pedagógica

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



"La voz pública es un modo de unir las competencias sobre los medios y el compromiso cívico. Los jóvenes que participan en redes sociales on-line acceden a otros espacios de lo público, ya que no solo consumen sino también crean en ambientes digitales: buscan, adoptan, se apropian, inventan formas de participar en la producción cultural"
Howard Rheingold

La cuestión introducida en el punto 2.2 respecto a *qué se espera que alumnos y profesores aprendan*, alcanza aquí su verdadera dimensión. Importa contextualizar el problema aun sabiendo que la estrecha amplitud histórica del fenómeno TICs aplicado a la educación, nos impide generalizar respecto a la obtención de resultados.

Por eso mismo resulta pertinente preguntarnos hasta qué punto es posible configurar un corpus pedagógico que dé sustento y fundamento a este proyecto, cuando en realidad no contamos con las herramientas epistemológicas que pudieran articular un saber sobre algo que apenas estamos aprendiendo a conocer.

El peligro más importante que afrontamos es paradigmático: deslizarnos hacia la creencia de que podríamos enseñar cosas realmente innovadoras, utilizando estrategias y recursos antiguos. Si este fuera el caso, corremos el riesgo de aplicar patrones utilizados para enseñar competencias que ya nos resultan obsoletas, o cuanto menos, que ya no nos resultan relevantes.

Frente a esta disyuntiva, optamos por una mezcla ecléctica de saberes, mediatizados por la breve experiencia que tenemos como educadores, frente a la magnitud del desafío.

Son sus pilares, desde la milenaria sabiduría oriental que proverbializaba aquel [...] *cuando hago, aprendo* [...], pasando por la Pedagogía del Conocimiento, Enseñanza para la comprensión (EpC), Aprendizaje basado en proyectos (ABP), el pensamiento de la escasez de Cristina Corea e Ignacio Lewkowicz hasta las teorías sobre construcción colectiva del conocimiento.

"Poner la comprensión ante todo" (Perkins 2006) es la estrategia propuesta para poder realizar actividades que requieran promover destrezas de razonamiento de alto nivel.

¿Cómo se aprende a publicar contenido en la Web? Publicando. ¿Cómo se aprende a desarrollar habilidades comunicacionales? Dialogando, conversando. La

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada

implementación de un blog institucional, colaborativo y cooperativo, promueve una escuela inteligente, ya que cada uno de sus actores podría realizar una buena tarea, reflexionar, producir, prestar atención a lo que está haciendo, observar lo que están haciendo los demás, pensar con creatividad sobre los puntos débiles y trabajar sobre eso.

"Si la comprensión de un tema implica la elaboración de desempeños de comprensión, entonces la parte central del aprendizaje para la comprensión debe ser realizar dichos desempeños. Los estudiantes deben pasar gran parte de su tiempo en actividades que les pidan que generalicen, que encuentren nuevos ejemplos, que realicen aplicaciones, y que lleven a cabo otros desempeños de comprensión. Y deben hacer dichas tareas de manera reflexiva, con una retroalimentación que les permita un mejor desempeño." (Op. Cit)



El nuevo escenario de colaboración abierta que se está articulando en Internet, implica un nuevo paradigma de trabajo, aprendizaje y gestión. La Web 2.0 facilita la conformación de una red de colaboración de individuos, denominada por O'Reilly *arquitectura de la participación*. El autor también afirma que la arquitectura se conforma alrededor de personas y no de tecnología, que la estructura reticular se potencia a medida que más personas la usan y que las nuevas tecnologías potencian el intercambio y colaboración entre usuarios.

Consideramos entonces, las siguientes tendencias para una deseable transformación cultural en el ámbito de la educación:

- **Tecnologías 2.0.** Las nuevas herramientas de colaboración y comunicación abren posibilidades casi ilimitadas de mejora de la efectividad. Seguramente los miembros de la comunidad educativa deberán apropiarse de estas nuevas herramientas para poder desarrollar su actividad de forma efectiva.
- **Habilidades 2.0.** El mundo que subyace detrás del concepto 2.0 encierra el riesgo de hacer creer a los usuarios que lo central es la tecnología empleada. Lejos de eso, lo medular del fenómeno es la expansión de las posibilidades de conversación que implica. Su aprovechamiento requerirá

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



dar un nuevo significado a las habilidades de comunicación y liderazgo, y al mismo tiempo, desarrollar nuevas destrezas para moverse en espacios virtuales con efectividad.

- **Prácticas 2.0.** La transformación no se realizará sólo con la apropiación de nuevas tecnologías y el entrenamiento en las habilidades requeridas. Hay un desafío mayor: el cambio de hábitos que requieren las nuevas prácticas de gestión, trabajo y aprendizaje. En este punto es donde un proceso de **coaching 2.0**, orientado a producir el aprendizaje y la apropiación de los espacios virtuales en la acción gerencial cotidiana, jugará un rol central para evitar la vuelta a las viejas estrategias y la pérdida de la oportunidad de dar un salto cualitativo en efectividad.
- **Valores 2.0.** La apropiación de nuevas herramientas tecnológicas, el entrenamiento en su uso y el cultivo de las nuevas prácticas que se hacen posibles, encontrará tempranamente obstáculos si no se cambian además valores y creencias que resultan antagónicos respecto al nuevo paradigma. Resulta entonces necesario enfocar esta nueva visión del hacer en la colaboración permanente, la apertura, la transparencia, el protagonismo personal y la responsabilidad.

Los aspectos descritos son desafíos emergentes para el mundo de la educación. Ellos encierran también la posibilidad de producir un gran impacto en la efectividad de las iniciativas educativas.

3.5 Uso de TIC

Tecnologías no creadas con fines educativos como PC, scanner, impresora, celulares, MP3, cámaras de fotos y filmadoras encuentran en este proyecto una utilización con fines pedagógicos, al resignificarle el propósito con el cual fueron creadas.

Herramientas web 2.0 como Blogger, Wordpress, YouTube, Flickr, Evoca, Slide, SlideShare, Scribd y Feevy facilitarán este proceso. Las distintas herramientas de software social disponibles posibilitan el desarrollo de conversaciones y trabajo colaborativo, permitiendo la creación y modificación de contenidos educativos.

Dispositivos y herramientas de este tipo permitirán, a todos los actores de la comunidad educativa, registrar y documentar los pasos desarrollados en los proyectos áulicos e institucionales que se lleven a cabo, para su posterior publicación en la Web utilizando plataformas de blogs que permiten gestionar

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



conjuntos de artículos en formato cronológico, publicar posts, indexar, colaborar, compartir, moderar, dar libertad con responsabilidad, subir imágenes, video, audio...

Todos los recursos TIC disponibles pueden resultar útiles, a condición de que no se pierdan de vista dos cuestiones fundamentales:

- a) que tienen capacidad de ejercer un atractivo adicional sobre los intereses de los alumnos, pero no por ello dejan de ser instrumentos que permiten vehicular un aprendizaje determinado,
- b) que la mayoría de estas herramientas no fueron desarrolladas con fines educativos, por lo cual su adaptación significa un obstáculo adicional que es necesario considerar cuidadosamente en el momento de la implementación

4. Identificación de fortalezas y debilidades

Los puntos fuertes que sostienen este proyecto y la estrategia planteada son:

- Las herramientas sociales disponibles, gratuitas y de uso libre, con actualización permanente por comunidades de programadores
- La tecnología con la que cuenta cada escuela
- El atractivo adicional que éstas ejercen sobre los alumnos así como su conocimiento y habilidad en el manejo muchas de ellas
- Disponibilidad de enorme cantidad de contenidos educativos libres en la web
- Facilidad para conectarse e intercambiar con actores de experiencias similares que se cursen en otros puntos del planeta
- Posibilidad de ser productores de contenido propio y publicarlo en la web
- El marco jurídico institucional que plantea la nueva Ley de Educación 26206 (Título VII. Educación, Nuevas Tecnologías y Medios de Comunicación)
- Nuestra experiencia en este campo disciplinar y en este tipo de intervenciones

Los puntos débiles que pueden afectar la viabilidad del proyecto son:

- Ausencia de políticas o políticas erráticas por parte de la autoridad educativa
- Falta de proximidad de la mayoría de los adultos respecto de estas herramientas
- Posible dependencia de los coaches en el proceso de trabajo sobre el cambio de prácticas
- Baja permeabilidad institucional en las escuelas frente a proyectos con asesoría externa

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



-
- Resistencia de los docentes a cambiar hábitos muy arraigados
 - Escasa experiencia existente en trabajos colaborativos
 - Poca carga horaria de los docentes de nivel medio en cada escuela
 - Inexistencia de espacios y tiempos de planificación institucional
 - Bajo compromiso de los directivos para gestionar dichos espacios y tiempos

5. Diseño detallado y operativización

5.1 Tiempo total estimado del proyecto

Este proyecto comienza con una duración de 1 año lectivo durante el cual se realizará el diagnóstico, se acordarán los objetivos y plazos estimados y se dará comienzo a la implementación.

Durante todo este proceso, el asesoramiento y la evaluación periódica de logros será permanente, dando cumplimiento al compromiso entre las partes involucradas respecto a la importancia de mantener una comunicación constante en el tiempo, ágil y dinámica, que sirva - además- para plantear y o repensar un canal efectivo de interacción entre escuela y sociedad.

5.2 Diseño detallado del proyecto

Partiendo de la premisa de que la Web 2.0 y las nuevas prácticas de colaboración en redes virtuales develan la necesidad de fortalecer las habilidades de comunicación, en las instituciones donde se aplique, será necesario llevar a cabo las siguientes etapas para su operativización:

1. Diagnóstico y alcances: 1 mes

- Realizar un diagnóstico inicial que determine el nivel de inclusión de TIC
- Identificar las fortalezas y debilidades de la institución en cuanto a sus habilidades comunicacionales
- Acordar con los directivos los alcances, etapas y plazos de implementación en cada caso.
- Detectar los grupos o individuos más dinámicos en cada nivel, para planificar con ellos y los directivos, un formato de experiencia piloto para cada uno

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



2. Capacitación: 2 meses

- Formular e implementar planes de capacitación en los diferentes niveles destinados a impulsar los cambios organizacionales y culturales que aseguren la incorporación y profundización de las nuevas prácticas que estas herramientas requieren
- Organizar jornadas intensivas de capacitación en servicio para directivos y docentes, para el conocimiento de las herramientas Web 2.0, la adquisición de habilidades para su manejo y su posible inclusión como tecnología educativa
- Identificar a los posibles docentes por nivel educativo, líderes de proyecto, con el perfil adecuado para que luego de una capacitación, funcionen como tutores entre sus pares
- Realizar jornadas de extensión orientadas a introducir a los alumnos en el proyecto e involucrar a sus familias.
- Estimar los conocimientos previos de los alumnos en herramientas Web 2.0
- Debatir las responsabilidades que emergen de participar en un blog colaborativo institucional
- Establecer entre todos netiquets
- Fortalecer la investigación docente sobre cómo incluir las TIC en sus proyectos áulicos mediante coaching permanente
- Visualizar la importancia de implementar la forma de llevar un registro fotográfico, fílmico y/o sonoro de las experiencias ocurridas dentro del ámbito escolar, para luego ser publicadas

3. Diseño y construcción: 6 meses

- Diseñar y construir, de acuerdo a las condiciones infraestructurales existentes, plataformas de intercambio y aprendizaje basadas en redes de blogs: blogs de aula, de docentes, de nivel
- Esquematizar y construir un blog institucional, en forma conjunta con la institución, adaptado a sus necesidades, donde todos sus miembros encuentren su espacio de pertenencia
- Planificar el uso inteligente de los recursos disponibles en la organización
- Acordar con los directivos los contenidos de la presentación del blog institucional, los contenidos por nivel y frecuencia de publicación
- Publicar los contenidos institucionales en los blogs por niveles, por parte de los directivos
- Publicar los contenidos en los blogs de aula, por parte de los docentes y sus alumnos
- Presentar a las familias las publicaciones, aprovechando reuniones de padres, y su posibilidad de realizar comentarios.

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



4. Coaching: 3 meses

- Generar los mecanismos necesarios para movilizar la adopción de estas nuevas prácticas para lograr una transformación cultural duradera en la organización, mediante intervenciones de coaching
- Estimar periódicamente los logros alcanzados
- Fortalecer la investigación docente sobre cómo incluir las TIC en sus proyectos áulicos mediante coaching permanente
- Realizar los ajustes necesarios

5.2.2. Descripción de los recursos humanos, tecnológicos, de infraestructura y materiales básicos que serán necesarios para el desarrollo del proyecto.

Recursos humanos necesarios:

Asesor externo, coach que acompañará en el transcurso del proyecto, directivos, docentes y alumnos de la institución educativa. Eventualmente familiares dispuestos a sumarse.

Recursos tecnológicos necesarios:

PC, celulares, mp3, cámaras de fotos y filmadoras, conectividad

Materiales necesarios:

Planillas para el diagnóstico inicial

Matriz de planeamiento TIC, Adaptación de ICT planning matrix - NCTE - Irlanda

Matriz estándares nacionales para la educación en TIC e indicadores de desempeño para docentes, propuestos por ISTE

Rúbricas de evaluación

Tutoriales, publicaciones, artículos y videos relacionados con la temática, posteados en un blog de consulta permanente para los docentes y directivos

5.2.3. Cronograma de actividades

La evolución temporal de las etapas descriptas no es secuencial, superponiéndose los procesos, según el siguiente diagrama:

etapa 4



etapa 3



etapa 2



Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



etapa 1

1 2 3 4 5 6 7 8
meses

Los procesos en una institución escolar poseen interrupciones dadas por los ciclos lectivos, por lo que este gráfico sólo representa el 1º año de la puesta en práctica del proyecto.

Recursos humanos necesarios:

Asesor externo, coach que acompañará en el transcurso del proyecto, directivos, docentes y alumnos de la institución educativa.

Recursos tecnológicos necesarios:

PC, celulares, mp3, cámaras de fotos y filmadoras, conectividad

Materiales necesarios:

Planillas para el diagnóstico inicial

Matriz de planeamiento TIC, Adaptación de *ICT planning matrix* - NCTE - Irlanda

Matriz estándares nacionales para la educación en TIC e indicadores de desempeño para docentes, propuestos por ISTE

Tutoriales, publicaciones, artículos y videos relacionados con la temática, posteados en un blog de consulta permanente para los docentes y directivos

6. Evaluación del proyecto

"No es posible hablar de la evaluación de los aprendizajes al margen de los procesos de enseñanza y aprendizaje que los han generado." ... "Una condición fundamental para el diseño de programas de evaluación, es que tienen que ser consistentes con los proyectos de enseñanza y aprendizaje de la institución ya que sólo alcanzan su propósito de servir como dispositivos para el perfeccionamiento de los resultados de la educación cuando se convierten en juicios de autoevaluación, tanto para los alumnos como para los docentes y las autoridades de la escuela y del sistema." (Camilloni, 1998)

Sabiendo que este proyecto es un proceso de construcción permanente, la evaluación también lo será, lo que permitirá ir realizando los ajustes correspondientes durante su recorrido. En algunos tramos la perspectiva del

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



camino recorrido, mostrará mejor los resultados que la evaluación por competencias adquiridas.

Para diseñar los instrumentos de evaluación necesarios para las diferentes etapas del proyecto, se tomarán decisiones sobre los supuestos pedagógicos desarrollados en la Fundamentación (punto 3.3).

La etapa 1 podrá evaluarse utilizando como base la *Matriz de planeamiento TIC* y la *Matriz estándares nacionales para la educación en TIC e indicadores de desempeño para docentes, propuestos por ISTE*, adaptada a cada institución en particular. La interpretación de la información obtenida, será la base para el ajuste del diseño e implementación de las siguientes etapas (en el gráfico, eval. 1).

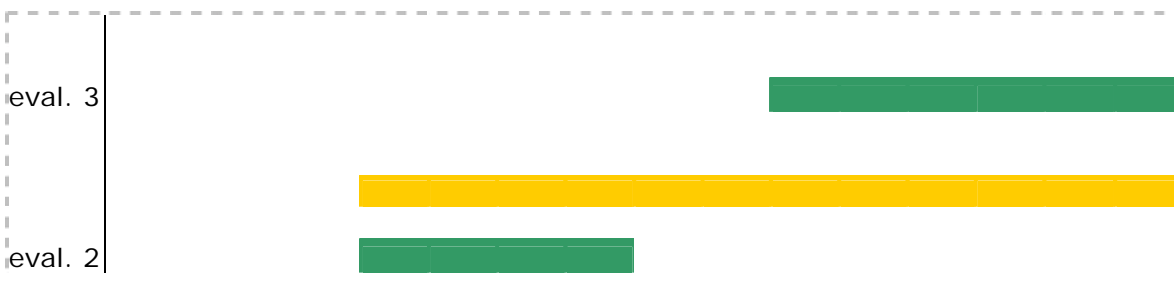
El transcurso de la etapa de Capacitación (2) se superpone con la de Diseño y construcción (3), para lograr una construcción colaborativa y compartida de la red de blogs a lograr por parte de los actores mismos de la comunidad, sin perder la visión que este tipo de publicaciones son beta perpetua. En este caso, la evaluación será de proceso y observable (en el gráfico, eval. 2)

Durante la publicación de contenidos (etapa 3), las rúbricas son el instrumento de evaluación elegido para emitir juicios de valor sobre los caminos recorridos, tanto para la labor de los docentes como de los alumnos (en el gráfico, eval. 3). Los criterios seleccionados serán de gran importancia para recoger, analizar e interpretar la información buscada con el fin de realizar los ajustes necesarios durante el proceso. Son ejemplos de estas rúbricas:

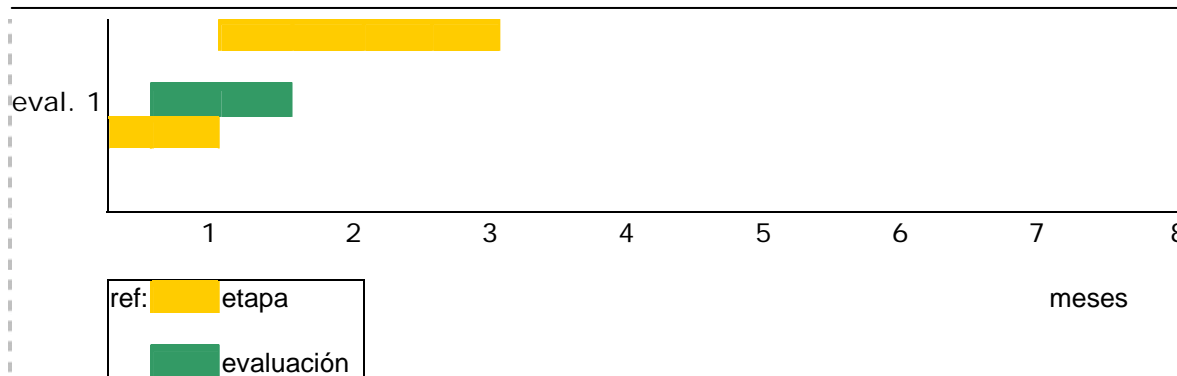
<http://www.scribd.com/doc/534542/Rubrica-Destrezas-de-Trabajo-Colaborativas>

<http://www.scribd.com/doc/432046/Rubrica-para-la-evaluacion-del-trabajo-practico-Barbara>

El siguiente diagrama intenta explicar los momentos de evaluación ubicados cronológicamente con las etapas de desarrollo del proyecto:



Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



Al finalizar, una evaluación servirá tanto como para evaluar los logros alcanzados en el año, como para realizar una prospectiva para el siguiente. Se indicarán nuevamente las Matrices anteriores para lograr una comparación con la situación inicial y una reunión final para la devolución, síntesis y cierre.

Confiamos en que estas herramientas ayuden a la comunidad educativa a descubrir el Tercer Espacio, según lo denomina Javier Echeverría, como un ámbito fértil y lleno de posibilidades, donde es posible sostener prácticas enriquecedoras de aprendizaje y comunicación, estructuradas aquí como nichos conversacionales, por intereses comunes y no únicamente por estamentos sociales o etarios.

7. Bibliografía fuentes y recursos

Bibliografía:

AUSUBEL, NOVAK, HANCIAN (1983) *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. 2º ed. Trillas, México

BURBULES, N. (2001) *Educación. Riesgos y promesas de las nuevas tecnologías*. Granica, Barcelona

BRUNER, J. (2003) *Educación e Internet ¿La próxima revolución?* Fondo de Cultura Económica Buenos Aires

CASTELLS, M. (1997) *La Era de la Información Economía, sociedad y cultura*. Vols. 1, Cap. 1 y 5 Siglo veintiuno editores, México

Daniel Krichman
 Juan Carlos Lucas
 Gabriela Tejada



CAMILLONI, A., CELMAN, S., LITWIN, E., PALOU DE MATÉ, M. (1998) *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*, Cap. 3. Paidós, Buenos Aires.

DENNING, P.J. (1996) *Business Designs for the New University*. *Educom Review* 31.6, pag. 20-30

ECHVERRÍA, J. (2000) *Educación y tecnologías telemáticas*. *Revista Iberoamericana*, N° 24
Disponible en:
<http://www.rieoei.org/rie24a01.htm>

FOUCAULT, M. (1988) *El pensamiento del afuera*. Pre Textos - Valencia

LEVINE, LOCKE, SEARLS & WEINBERGER (1999) *Manifiesto del Tren de las claves- 95 tesis*
Disponible en:
<http://www.cluetrain.com>

Ley de Educación Nacional 26.206/2006, Dto. 1938/2006,
Disponible en:
<http://www.fmmeduacion.com.ar/Sisteduc/Leyes/0leyes.htm>

LEWKOWICZ, I. (2004) *Pensar sin Estado*. Paidós, Buenos Aires

O'REILLY, T. (2005). *What Is Web 2.0*
Disponible en:
<http://www.oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

PERKINS D., BLYTHE T. (2006) *Ante todo, la comprensión*. *Revista digital Eduteka*
Disponible en:
<http://www.eduteka.org/AnteTodoCompension.php>

SENGE P. (2004) *La quinta disciplina*. Granica, Buenos Aires

Recursos:

Matriz de planeamiento TIC, Adaptación de *ICT planning matrix* - NCTE - Irlanda
Disponible en: http://www.iipe-buenosaires.org.ar/seminariotic/pdf/matriz_planeamiento.pdf

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada



Matriz estándares nacionales para la educación en TIC e indicadores de desempeño para docentes, propuestos por ISTE

Disponible en: <http://www.eduteka.org/estandaresmaes.php3>

Rúbricas de evaluación

Disponibles en: <http://www.4teachers.org/?lang=SP>

Web 2.0 - Arquitectura de participación y negocios

Disponible en: http://www.francispisani.net/2006/04/web_20_arquitect.html

Daniel Krichman
Juan Carlos Lucas
Gabriela Tejada