

Elementos Fundamentales para la Planeación de Proyectos Colaborativos en Internet

2010-05-01

Elementos Fundamentales para la Planeación de Proyectos Colaborativos en Internet

La adecuada planeación de Proyectos Colaborativos Escolares en línea, incide directamente en el éxito o fracaso en la realización de estos. Para aumentar las posibilidades de éxito en ellos, se proponen cinco elementos que deben estar presentes en cualquier proyecto de este tipo.

La adecuada planeación de Proyectos Colaborativos Escolares en línea, incide directamente en el éxito o fracaso en la realización de estos. Para aumentar las posibilidades de éxito en ellos, se proponen cinco elementos que deben estar presentes en cualquier proyecto de este tipo.

-

ELEMENTOS FUNDAMENTALES PARA LA PLANEACIÓN DE PROYECTOS COLABORATIVOS EN INTERNET

La adecuada planeación de Proyectos Colaborativos Escolares en línea, incide directamente en el éxito o fracaso en la realización de estos. Para aumentar las posibilidades de éxito en ellos, se proponen cinco elementos que deben estar

presentes en cualquier proyecto de este tipo: Interacción, conexión con el currículo escolar, plataforma/herramientas para trabajo colaborativo, herramientas informáticas de apoyo y estrategias que evidencien tanto aprendizajes de los estudiantes como colaboración entre ellos.



De los cinco elementos antes citados, a continuación se describen en detalle los cuatro que tienen que ver con la fase de Planeación de Proyectos Colaborativos: a) Interacción, b) Conexión con el currículo (objetivos), c) Estrategias y d) Herramientas informáticas de apoyo. El último elemento constitutivo de todo proyecto colaborativo (Plataformas / Herramientas colaborativas) se trata en el documento complementario "Herramientas de Trabajo para Proyectos Colaborativos". Recomendamos decididamente, a todos los docentes interesados en realizar proyectos de este tipo, consultar y utilizar la herramienta interactiva "[Planeador de Proyectos Colaborativos](#)", alojada en Eduteka que les facilitará enormemente este proceso.

**

A) TIPOS DE INTERACCIÓN **

Al momento de tomar la decisión de realizar un Proyecto Colaborativo, al hablar del tipo de interacción se hace referencia tanto a la forma de agrupar a los estudiantes participantes, como a los roles que cada uno debe asumir dentro del grupo.

Respecto a la forma de agruparlos, la primera posibilidad es individual (estudiante a estudiante). En esta, cada estudiante de una clase, se comunica con un par perteneciente a una clase de otra Institución Educativa (IE). La segunda, es grupo a grupo; cada clase se divide en grupos pequeños de 5 ó 6 estudiantes y cada grupo se

comunica con un grupo similar y correspondiente de otra escuela. Una tercera configuración, es clase a clase; en esta, el aula de clase completa de una escuela se comunica con otra aula de clase completa de otra escuela. Por último, tenemos la configuración clase a experto, en la que estudiantes de toda la clase de una o más IE, se comunican con un experto en el tema objeto de estudio, para hacerle consultas específicas.

Estas son las cuatro configuraciones básicas de agrupación de estudiantes participantes en Proyectos Colaborativos Escolares en Internet. Sin embargo, pueden presentarse variantes para responder a necesidades educativas específicas de los docentes. Lo realmente importante, a la hora de agrupar los estudiantes, es asegurar que estos tengan que trabajar colaborativamente para elaborar el producto final solicitado, pues si no lo hacen, este no se pueda elaborar.

Una vez agrupados, debe dejarse muy claro el rol de cada uno de los participantes en el Proyecto (docentes y estudiantes). Bravo [1] propone los siguientes roles:

Coordinador: encargado de diseñar el Proyecto (temática, contenidos, cronograma, actividades, etc) y de convocar otros docentes a unirse a él con sus estudiantes (nosotros lo denominamos Docente Autor). Identifica factores de riesgo y/o seguridad. Promueve la participación y comprueba el cumplimiento del cronograma. Vela para que se alcancen los objetivos de aprendizaje propuestos y para que en los productos finales solicitados se evidencie la colaboración. Generalmente, este rol lo desempeñan los docentes de área/asignatura.

•

Administrador del entorno: diseña, crea selecciona y/o habilita el entorno Web o plataforma, mediante el cual van a interactuar los estudiantes a lo largo del proyecto (por ejemplo, [ePals](#)). Además, soluciona problemas de índole técnica y vela por el uso apropiado de las herramientas informáticas; rol que asume por lo general el docente de Informática.

•

Facilitador: estudiante que lidera cada grupo. Presenta a los miembros de su equipo con los del equipo de la otra IE. Modera la comunicación entre participantes durante el desarrollo del Proyecto y media en caso de presentarse algún conflicto. Informa

periódicamente al coordinador los avances del trabajo y le reporta cualquier anomalía, factor de riesgo o problema de seguridad que se presente. Además, organiza los participantes en comisiones y les asigna roles (relator y participantes).

•

Relator: estudiante que consigna las ideas principales de las discusiones y redacta resúmenes periódicos que, luego de revisarse por todos los miembros del equipo, se publican en el medio acordado para documentar el proyecto. Este rol se puede rotar entre los estudiantes participantes.

•

Participante: rol que corresponde al resto de estudiantes participantes en el equipo de trabajo. Colaboran con las actividades propuestas y ofrecen retroalimentación a las participaciones de los demás, comentan el contenido de los materiales y la documentación propuesta por los docentes, etc.

Este conjunto de roles aplica para todas las formas de agrupación de estudiantes ya planteadas, con excepción de la individual (estudiante a estudiante).

**

B) CONEXIÓN CON EL CURRÍCULO**

Los Proyectos Colaborativos en Línea impactan de manera diferente a cada una de las asignaturas del currículo escolar. Son muy adecuados para fortalecer y practicar una segunda lengua, para abordar temas fundamentales de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Religión y Arte. Adecuados también, para realizar proyectos interdisciplinarios, como elaboración de periódicos escolares y boletines.

Por lo tanto, los docentes deben identificar tanto el [Objetivo General de aprendizaje del Proyecto](#), como los Objetivos de aprendizaje específicos de cada Actividad. Estos objetivos ayudan a direccionar el planteamiento de las estrategias y la definición del producto final esperado; dos aspectos que deben quedar muy claros para estudiantes y docentes, con el fin de evitar a toda costa actividades sin sentido, meramente lúdicas o que puedan llevarse a cabo sin necesidad de que haya colaboración.

**

C) ESTRATEGIAS**

El “Producto Final”, solicitado a los estudiantes al inicio del Proyecto Colaborativo, es el faro que guía las Actividades de cada uno de los equipos de trabajo. Es importante que en éste se evidencien tanto los aprendizajes alcanzados en el tema de la asignatura con la cual se realiza el proyecto, como la colaboración dada entre estudiantes para elaborar dicho producto.

Sin embargo, la gama de productos que se puede solicitar es muy amplia y la colaboración que se da entre los estudiantes al elaborarlos, está fuertemente ligada a la estrategia que se utilice. A continuación se presentan algunos ejemplos de estrategias adaptados de Harris [2]:

-

Consultas: Contacto, vía correo electrónico, con expertos a los cuales los estudiantes hacen preguntas cuyas respuestas aclaren aspectos confusos del tema de estudio. Este tipo de estrategia evidencia la colaboración entre estudiantes tanto para ponerse de acuerdo en lo que van a preguntarle a los expertos y la forma en qué lo harán, como en el informe final que al respecto van a presentar.

-

Intercambio de Información: Los estudiantes buscan, seleccionan y organizan información sobre el tema de estudio propuesto y la intercambian con sus compañeros de la otra Institución Educativa. Esta información, preferiblemente debe ser de carácter local, no disponible en Internet o incluir algún grado de análisis que facilite su comprensión.

-

Bases de datos: La información recolectada con fines de intercambio se estructura y sistematiza en una base de datos para poder realizar consultas que respondan preguntas. Adicionalmente, las bases de datos se alimentan constantemente y de manera independiente, por los diferentes grupos de estudiantes.

-

Publicaciones digitales: Estudiantes de diferentes Instituciones Educativas trabajan apoyados en herramientas informáticas para elaborar, en conjunto, publicaciones digitales tales como boletines, revistas, periódicos, páginas Web, Wikis o Blogs. Esta estrategia ayuda a evidenciar colaboración cuando los estudiantes de cada Institución

actúan como corresponsales comunicando noticias y/o información local que enriquezca la publicación.

•

Trabajos de campo: Los estudiantes de cada Institución realizan expediciones para recolectar información o hacer observaciones respecto al tema propuesto en el proyecto y comunican a su contraparte los hallazgos. Es importante, una vez recopilados los datos suministrados por todas las instituciones participantes, elaborar un informe conjunto que incluya tanto el análisis como las conclusiones que se desprendan de los datos. Por ejemplo, recolección, análisis y conclusiones de información medioambiental (contaminación atmosférica, temperatura del agua, etc).

•

Solución paralela de problemas: A todos los grupos participantes se les presenta el mismo problema y se les da un tiempo prudencial para resolverlo. Posteriormente, cada grupo presenta y sustenta su solución para recibir retroalimentación de otros grupos, que amplíe la visión sobre el problema y las diferentes formas de enfrentarlo. En esta estrategia, las discusiones que se den en torno a las soluciones alcanzadas son fundamentales.

•

Creaciones secuenciales: Los estudiantes de cada institución realizan una creación artística o literaria que luego intercambian con un compañero virtual quien a su vez le hace su aporte personal (variaciones o complementos). Estas creaciones debe ser digitales y cada estudiante debe guardar una copia del archivo original recibido de su compañero virtual antes de agregar su aporte. Al final, se presenta un informe conjunto que refleje la manera en que los aportes mejoraron o empeoraron la creación original.

D) HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE APOYO

Elaborar algunos de los [productos solicitados](#) por los docentes, en el marco de un proyecto colaborativo en línea, puede requerir el uso de herramientas informáticas de apoyo. Ejemplo de esto son: editores de video o de audio, suites de oficina (procesador de texto, hoja de cálculo, presentador multimedia, base de datos), herramientas de aprendizaje visual, etc.

Este elemento se debe atender en la etapa de planeación ya que en ocasiones, para elaborar ciertos productos, se requiere software especializado y costoso, fuera del alcance de muchas escuelas. Lo ideal es que el producto final solicitado se pueda elaborar con software que esté al alcance de todos.

Estos cuatro elementos se deben tener en cuenta al momento de [planear cualquier Proyecto Colaborativo](#) y adicionalmente se les debe hacer seguimiento a lo largo de la realización del mismo con los estudiantes. Respecto al último elemento constitutivo de todo proyecto colaborativo (Plataformas / Herramientas colaborativas) se trata en el documento complementario "[Herramientas de Trabajo para Proyectos Colaborativos](#)".

**

NOTAS DEL EDITOR:**

[1] Bravo, O. (2007). Trabajo en colaboración mediado por las TIC. Caracas: Federación Internacional de Fe y Alegría. Extraído el 28 de noviembre de 2008 desde http://www.feyalegria.org/img/acrobat/libro_trabajo_colaboracion_14803.pdf

[2] Harris, J. (1995). Organizing and Facilitating Telecollaborative Projects. Extraído el 12 de mayo de 2009 desde <http://virtual-architecture.wm.edu/>

CRÉDITOS:

Documento elaborado por Eduteka.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Mayo 01 de 2010.

Última modificación de este documento: Mayo 01 de 2010.*