

UNIDAD 7: ORIENTACIONES PARA ENSEÑAR Y APRENDER EN RED

Objetivos:

- Analizar las características del nuevo escenario educativo.
- Familiarizarse con los fundamentos teóricos de las comunidades virtuales de aprendizaje y el aprendizaje cooperativo.
- Repasar los elementos del trabajo grupal y el acompañamiento docente.
- Conocer entornos informáticos que facilitan aspectos del aprendizaje en red en el aula.

Contenidos:

- Características del nuevo paradigma educativo.
- Las comunidades virtuales de aprendizaje.
- El aprendizaje cooperativo.
- El trabajo grupal.
- Entornos informáticos para enseñar y aprender en red.

Lecturas recomendadas:

Cabero Almenara, Julio, **El ciberespacio: el no lugar como lugar educativo**, Universidad de Sevilla. Publicado por Eductec '95 y disponible en:

<http://www.uib.es/depart/gte/cabero.html>

Zañartu Correa, Luz María, **Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de diálogo interpersonal y en red**, publicado en Quaderns digitals. Revista Nuevas Tecnologías y Sociedad Nº27, disponible en <http://www.quadernsdigitals.net>

Lucero, María Margarita, **Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo**. Publicado en Revista Latinoamericana, OEI disponible en formato pdf: http://www.rieoei.org/tec_edu18.htm

ACTIVIDAD 1: ENSEÑAR Y APRENDER EN RED

Nuevo escenario educativo

Enseñar y aprender en red es uno de los profundos cambios que supone la introducción de las TIC en el ámbito educativo.

A partir de ahora aprender en colaboración y en grupo también debe plantearse en el contexto de las redes y debe valorarse, más que nunca hasta ahora, en un escenario muy cambiante en el que **todos deberemos redefinirnos antes o después**.

La integración de la que venimos hablando en este curso implica además una apuesta por el **cambio en la metodología de enseñanza-aprendizaje**. Estamos empezando a descubrir la punta del iceberg de este cambio y como coordinadores TIC estamos invitados a liderarlo.

¿Estáis listos para ello? Esta unidad pretende brindaros algunas herramientas...

Antes de sumergirnos directamente en esta unidad repasad de nuevo la actividad de la unidad anterior sobre Proyectos Colaborativos.

Existen muchas otras actividades didácticas donde poner en práctica lo que ahora veremos... pero los Proyectos Colaborativos o Telemáticos, como también se les conoce, son un modelo por excelencia del trabajo en equipo.

Enseñar y aprender en red nos lleva a una nueva dimensión en el **paradigma educativo**. Presentamos algunas características de este nuevo escenario:

- El **conocimiento** es construido conjuntamente por profesores y alumnos.
- El **alumno** es un constructor activo, descubridor y creador del propio conocimiento.
- El **aprendizaje** es social, requiere de un entorno de comunidad para generar una motivación intrínseca que permita aprender a aprender.
- Los **intercambios** se realizan a través de relaciones personales entre alumnos, entre docentes, y entre profesores y alumnos.
- El **contexto** de aprendizaje está basado en la cooperación en clase y debería pensarse seguidamente en un paso más allá, con otros grupos y comunidades de escuelas.

Quizás los cambios de **actitud** más notorios tengan que ver con la relación estructurada entre los docentes y los alumnos:

- Una relación horizontal, en cuanto profesorado y alumnado comparten el desafío de aprender a través de la interacción y de la exploración, valiéndose para esto de medios interactivos, activos y expositivos.

- Articular esfuerzos, de manera colaborativa, entre los que generan y los que utilizan el conocimiento en la red.
- La familiaridad con que nuestros alumnos se relacionan con la tecnología, en contraposición a nuestros reparos y temores, nos exigen un esfuerzo, no para convertirnos en expertos informáticos, pero sí para perder el miedo a los ordenadores y estar convencidos que no haremos daño al equipamiento por nuestras pocas destrezas. El mejor aprendizaje de la tecnología es utilizándola cuando se la necesita y buscando soluciones a partir de los obstáculos que se nos presenten.

Estos cambios de actitud nos permitirán comenzar a disfrutar de una aldea global de aprendices, con recursos también globales, pero ajustados a las necesidades y al “sabor” específico, a veces incluso local, que nos regala cada experiencia, cada nueva actividad.

En esta unidad vamos a presentar algunos elementos que nos permitirán orientar al profesorado hacia este cambio metodológico a través de:

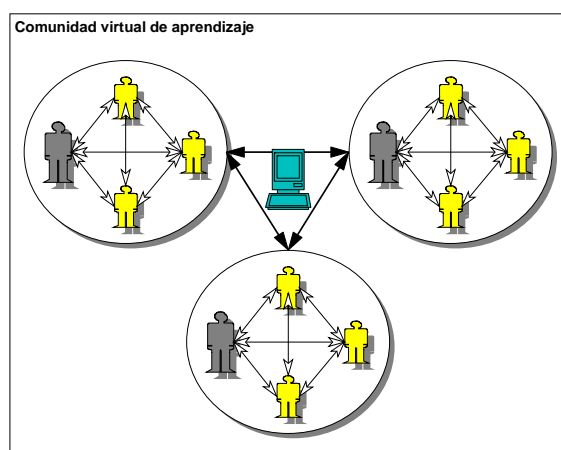
- el concepto de “comunidad virtual de aprendizaje”,
- los aspectos fundamentales del trabajo cooperativo,
- las características del trabajo en grupo con PC como mediador,
- y algunas de las herramientas informáticas que tenemos a disposición para llevar a cabo actividades en red.

El objetivo de la unidad es ofrecer unas primeras pautas y herramientas para acompañar al profesorado en la metodología que se vislumbra a partir del trabajo “en redes”.

Las comunidades virtuales de Aprendizaje

En este nuevo escenario educativo surgen las comunidades virtuales de aprendizaje que se caracterizan por:

- un grupo de personas que interactúa en torno a una tarea conjunta;
- compartir una meta común: aprender;
- y utilizar redes de ordenadores para comunicarse y procesar la información.



El aula, como espacio físico y cultural común, de trabajo e interacción se puede complementar con otro contexto virtual participativo.

Las Comunidades Virtuales de Aprendizaje se caracterizan por el hecho de que un grupo de personas comparten una tarea común por medio de una red informática.

Con este nuevo entorno ampliamos el proceso de enseñanza – aprendizaje del espacio tradicional de la clase al espacio virtual que nos proporciona la red.

Las **comunidades virtuales** desde el punto de vista tecnológico se sostienen en plataformas diseñadas especialmente para promover la interactividad entre sus miembros y para registrar los intercambios que se producen. Se presentan como un sitio web que, previa identificación de usuario y contraseña, permite acceder -como mínimo- a un espacio común de noticias, un foro o chat y posibilita la publicación de contenidos.

Generalmente los sitios web de los Proyectos telemáticos son un buen ejemplo de este tipo de plataformas.

A la hora de integrarnos en estas comunidades es importante sostener una **participación activa** a través de mensajes, respuestas o comentarios a los demás participantes, así lograremos un espacio virtual con vida.

Recordemos que el medio escrito será nuestra forma de hacernos presentes en estos grupos de aprendizaje. Al igual que en todo intercambio educativo, será vital mantener una actitud de colaboración y respetar las ideas de los otros.

La tarea que se realiza dentro de una comunidad de aprendizaje debe contemplar:

- una **meta clara y compartida por todos**;
- el **respeto** mutuo;
- una **comunicación** fluida y constante;

para ello será necesario:

- **confiar** en el desarrollo del trabajo que realizarán otros miembros del grupo;
- disponer de ambientes **formales** e **informales** para que se produzca el intercambio.

Finalmente, el promotor de estos espacios (el docente o coordinador), tendrá el desafío de generar entre los miembros una **sensación de pertenencia** a la comunidad. Se trata de recrear la pertenencia a un lugar físico y generarla con relación a una comunidad virtual.

Saber y sentir que, aunque las demás personas no coinciden en tiempo y lugar, están contigo y forman parte de tu comunidad de intereses y proyectos, puede ser la clave que permite sostener el esfuerzo adicional que implica el uso de las tecnologías.

Una comunidad virtual de aprendizaje se construye alrededor de una tarea en común. La herramienta tecnológica y el contacto con personas de otros lugares son sólo medios, el centro de la comunidad siempre debe ser la tarea. El objetivo de esta tarea es producir conocimiento en torno a un tema válido para los miembros de la comunidad.

Aprendizaje cooperativo



El **aprendizaje cooperativo** refiere a la adquisición individual del conocimiento, habilidades o actitudes que son producto de la interacción en grupo. Es un modelo de aprendizaje en el que pequeños grupos de estudiantes se relacionan y colaboran para resolver problemas.

Por lo tanto, el docente que pretenda estimular la cooperación en un grupo de trabajo, alentará a sus alumnos a que conceptualicen su actividad, a que no quede en mera repetición de procedimientos. La consigna permanente será **'hablar'** de lo que se está haciendo para poder intercambiar con otros. De esta manera, cooperar con un compañero implica verbalizar los problemas que enfrentan, las estrategias de solución, ponerlos en el plano de lo explícito. Así los saberes individuales se tornan asequibles para los demás.

Cuando se trata de promover un aprendizaje cooperativo la tecnología se constituye en un buen soporte que, dada la falta de comunicación gestual o visual, obliga a quienes se comunican a dejar todo por escrito y explicitado. Esta "verbalización" forzada se convierte en una ventaja que promueve la conceptualización de nuestras acciones.

Numerosas investigaciones realizadas en la década del 70 y 80 han demostrado que la cooperación entre pares tiene una influencia positiva en cuanto a la motivación, el rendimiento y la productividad del grupo. Hoy podemos afirmar que cada alumno aprende en forma más eficaz cuando lo hace en un contexto de colaboración e intercambio con sus compañeros.

En este sentido el trabajo cooperativo tendrá que comenzar a ser parte fundamental de nuestra dinámica, si entendemos que la enseñanza actual se está convirtiendo en un proceso global, en el que el estudiante tiene acceso a múltiples recursos de información y a otras comunidades de usuarios.

Las comunidades de aprendizaje virtual, valiéndose de esta concepción, fundan sus cimientos en la cooperación.

A modo de síntesis, punteamos algunas de los beneficios que puede ofrecer el trabajo cooperativo a los estudiantes en una comunidad virtual:

- Los altos niveles de **interacción** que se pueden llegar a generar entre los participantes del grupo.
- El **desarrollo de habilidades cognitivas** relacionadas con el análisis, la exploración, el discernimiento, la distinción y comprensión de los recursos.
- El **desarrollo de habilidades comunicacionales** que les permitan ser más explícitos en sus intenciones, planes y metas.
- Permitir la **sinergia** en la ejecución de tareas, destacando la importancia de todos y cada uno de los aportes que realizan los miembros del equipo.
- La **organización** y estructuración de las acciones a desarrollar dentro del grupo de trabajo.
- La **promoción del pensamiento crítico**.
- El acceso a la **diversidad** que facilita la interacción con distintos alumnos y modos de pensar.

Práctica 1

Si desarrollas en tu centro, de modo presencial o virtual, actividades que fomentan este tipo de aprendizaje, expón a tus compañeros tus experiencias, poniendo el énfasis en las ventajas e inconvenientes que encuentras.

Si no has tenido estas experiencias ¿consideras que la cooperación puede ser positiva para promover aprendizajes?.

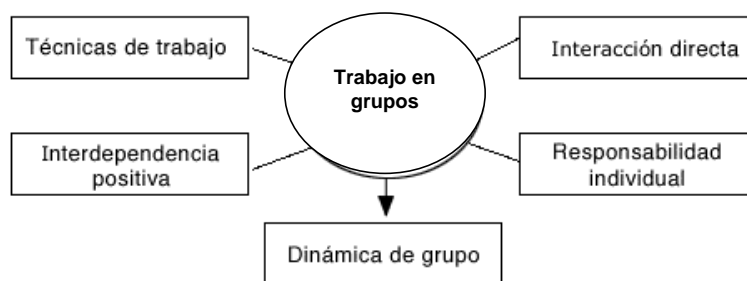
¿Cuáles serían, en tu opinión, los temas más adecuados?

ACTIVIDAD 2. EL TRABAJO GRUPAL

En una comunidad virtual el objetivo es que a través de la cooperación y la colaboración se produzcan nuevos aprendizajes. Aparece entonces el interrogante de **¿cómo traduciremos esto hacia el interior del aula? ¿Cómo trabajaremos con los alumnos?**

Sin duda la respuesta está en el trabajo grupal. Todos hemos tenido alguna experiencia coordinando pequeños grupos de trabajo, con o sin ordenadores de por medio, esta será sumamente valiosa para *enseñar y aprender en red*.

Os invitamos a refrescar algunas características de esta modalidad de trabajo que seguramente ya conocéis. Nos centraremos en los elementos constitutivos del trabajo en grupos:



- **Las técnicas de trabajo** en pequeños grupos deben ser conocidas por los alumnos para trabajar en común, aprender a comunicar sus ideas, dar apoyo al grupo y tratar los conflictos que se generen.

Es fundamental que los alumnos aprendan a trabajar en pequeños grupos. El profesor debe ofrecer a lo largo del desarrollo de los proyectos las técnicas necesarias para aprender a convivir y mejorar el trabajo grupal.

- **Interacción directa** entre los alumnos. La interacción supone la oportunidad de encontrarse en áreas de interés común, e influir en los otros en sus conocimientos y habilidades.

Será fundamental que exista un propósito común, intereses que reúnan los esfuerzos individuales de todos sus miembros, y que haga viable el potencial de cada uno.

- **La interdependencia positiva** se logra cuando las acciones de cada uno de los miembros del grupo son esenciales para el éxito común. La colaboración genera sinergia, lo que implica que el todo es mejor que las partes. En consecuencia las aportaciones de todos y cada uno de los miembros del grupo resultan imprescindibles para conseguir los objetivos propuestos.
- **Responsabilidad individual** que se desarrolla cuando se ofrecen oportunidades a cada uno de los alumnos de aportar contribuciones importantes para el grupo. Hay que pensar estrategias de acción para que todos los integrantes del grupo puedan

compartir sus habilidades personales y así lograr que también participen del mismo sentimiento de responsabilidad hacia la tarea que realizan.

- **Dinámica de grupo** facilita a los estudiantes reflexionar sobre su funcionamiento, recibir un 'feedback' y pensar en las próximas acciones que quieran realizar.

El trabajo en grupo requiere que los estudiantes comuniquen sus ideas, se escuchen recíprocamente, analicen soluciones alternativas y aporten diferentes perspectivas.

Para ello se espera que desarrollen progresivamente actitudes que les permitan:

- Participar activamente en la búsqueda y tratamiento de la información.
- Estar en disposición de comunicarse y expresarse a través de las herramientas tecnológicas utilizadas para la tarea.
- Aceptar positivamente críticas y tomar decisiones
- Estar predispuestos a examinar y cuestionar tanto las ideas propias como las de otros.

Estos elementos del trabajo grupal ayudan a definir y establecer las condiciones necesarias para que se produzca un aprendizaje cooperativo.

La asignación de roles

Una vez que el docente ha conformado los grupos de trabajo es necesario distribuir las tareas y asignar los roles. De esta forma se promueve la interdependencia entre los miembros del grupo, el desarrollo de las habilidades del trabajo cooperativo y la responsabilidad personal.

La asignación de responsabilidades no debe significar ninguna organización jerárquica, por tanto no deberá generar comparación entre la mayor o menor importancia de los distintos roles. Resulta particularmente positivo que los roles sean rotativos de tal forma que todos los miembros del grupo conozcan todas las tareas.

Para distribuir las tareas, se proponen una serie de roles con el detalle de sus funciones:

<u>FACILITADOR</u>	<u>COMUNICADOR</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda al resto del grupo en la comprensión de la actividad. • Modera las discusiones. • Favorece la participación de todos y la comunicación entre los integrantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta y pide orientación al profesor. • Contacta con los otros comunicadores. • Es portavoz del grupo. • Informa al grupo de los mensajes recibidos. • Envía los mensajes que el grupo ha generado.

<u>MATERIALES</u>	<u>SECRETARIO</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Organiza la limpieza y el orden. • Elabora el listado de los materiales necesarios para realizar cualquier actividad. • Es responsable de la búsqueda y devolución de los materiales. • Busca las fuentes de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma nota de los datos que se obtienen en las observaciones o discusiones del grupo. • Hace los resúmenes o informes, utilizando los programas adecuados. • Colabora con el comunicador, cuando hay que enviar o recibir mensajes.

Esta distribución, además de realizarse, en los trabajos de pequeño grupo organizados dentro de la clase y / o el centro, será también perfectamente válida en el contexto de una comunidad virtual.

Una posibilidad para realizar esta distribución es entregar, de forma aleatoria, unas tarjetas plastificadas en las que figure el rol y las responsabilidades que cada miembro del equipo debe asumir. Si es necesario, un rol puede ser compartido entre más de un estudiante.

Será fundamental que el docente recuerde estas funciones al inicio de la actividad o tarea, y periódicamente hasta su total comprensión e interiorización.

Momentos de la actividad grupal

El docente está encargado de coordinar, orientar y acompañar a los alumnos durante el desarrollo de su tarea grupal y de facilitarles, las herramientas y estrategias necesarias para promover situaciones en las que se pueda lograr el aprendizaje cooperativo.

Un docente facilitador **acompaña** en los distintos momentos por los que atraviesa un grupo con objetivos comunes y centrado en la tarea de aprender. Resumimos la actividad grupal en 3 momentos para precisar las posibles intervenciones y ayudas:

- a) qué hacer
 - b) cómo hacerlo
 - c) hacerlo
- a) En el momento en que el grupo se encuentra definiendo **qué hacer**, el docente debería:
- Contribuir en la aclaración de la consigna;
 - promover la participación activa del conjunto de los integrantes del grupo;
 - asegurarse que todos los integrantes comprendan la consigna antes de pasar al siguiente nivel;

- reducir la incertidumbre, transmitiendo la suficiente cantidad de información;
 - reducir el margen de errores, promoviendo la explicitación y evitando supuestos.
- b) Una vez definido el *qué hacer*, será necesario definir el **cómo hacerlo**. En esta etapa es posible que sólo algunos participantes se animen a sugerir formas de abordar el problema, pero será fundamental que la selección se haga con el consenso de la mayoría. El docente en esta etapa se encargará de:
- Plantear preguntas que obliguen al grupo a anticipar y definir la forma de encarar la tarea;
 - aportar elementos para una planificación eficaz;
 - velar por el cumplimiento de las funciones asignadas a cada integrante;
 - promover la resolución de problemas democráticamente y
 - estimular el razonamiento y la reflexión.
- c) Finalmente, el **hacerlo**, realizarlo, el nivel operativo. Si se respetaron los momentos anteriores, no deberían surgir equívocos o problemas en este último nivel. No obstante, en esta etapa sería conveniente que el docente se ocupara de:
- Legitimar los roles asignados y las responsabilidades individuales dentro del grupo;
 - avalar la calidad del trabajo o plantear preguntas que desvelen la necesidad de realizar ajustes;
 - contribuir a que los alumnos no pierdan el foco de la tarea;
 - alertar sobre el manejo del tiempo para asegurar que las tareas se cumplan en los tiempos previstos.

Práctica 2

Plantea en el foro, de modo sintético, la descripción de alguna actividad de trabajo en grupo llevada a cabo por ti o que tu conozcas y resalta los aspectos más positivos de la misma. Enumera también alguna de sus debilidades si las tuviera.

ACTIVIDAD 3.LOS GRUPOS DE TRABAJO DE ELKARREKIN

En el portal de Elkarrekin existen grupos de trabajo bien experimentados y dotados de herramientas adecuadas. Están a vuestra completa disposición, así que vamos a presentaros su dinámica, funcionamiento...

Los grupos de trabajo, funcionamiento.

Objetivo: Dar una primera visión general del concepto de Grupo de trabajo en Elkarrekin, sus posibilidades y funcionamiento.




Lo que hay que saber:

Los grupos de trabajo son la parte esencial del trabajo colaborativo entre el profesorado en esta Comunidad Virtual. Cada uno de los grupos está formado por profesoras y profesores con un determinado interés común. Cada grupo tiene un moderador que se encarga de la gestión del grupo (altas de usuarios, etc.) y de su dinamización.

Cuando un usuario habitual de Elkarrekin (si se ha dado de alta en algún grupo) entra en la parte privada, ve el grupo (o los grupos) a los que pertenece (también los ve al pulsar la opción

Grupos del menú):

El nombre del grupo (de los dos grupos en el ejemplo) aparece en negrilla. Y las herramientas (de uso exclusivo para los miembros del grupo) de que dispone son:

- Uno o varios foros, cuyos títulos aparecen debajo del título del grupo.
- Una carpeta 
- Una agenda 
- Un chat 

Para solicitar el alta en un determinado grupo

- Hacer clic en la opción "Grupos" del menú de la izquierda:
- Seleccionar la opción "unirse a un grupo":

Última conexión: 29/05/2005 - 18:59 darse de baja de los grupo/s unirse a un grupo

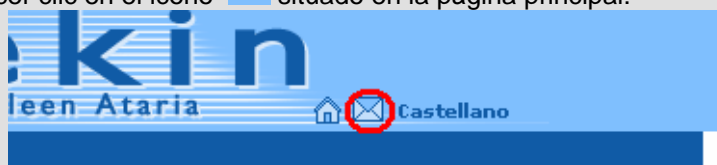
- Marcar la casilla situada a la izquierda del grupo o grupos en los que esté interesado (obsérvese que hay un grupo para que los nuevos usuarios puedan hacer las pruebas que deseen. El primero en la lista):



- Y pulsar "Aceptar"
- Si el moderador del grupo al que se ha solicitado la entrada considera que ello no es posible, remitirá un correo explicativo. Si el moderador del grupo le acepta, el usuario verá el grupo cuando entre en Elkarrekin.

Para solicitar un grupo nuevo. Cuando un usuario/a (o varios que se han puesto de acuerdo) desee(n) crear un grupo nuevo, el que va a ser moderador del grupo debe enviar un mail solicitándolo:

- Hacer clic en el icono situado en la página principal:



- Y escribir el correo indicando en él:
 - o Nombre del grupo
 - o Nombre y dirección de correo electrónico del moderador.

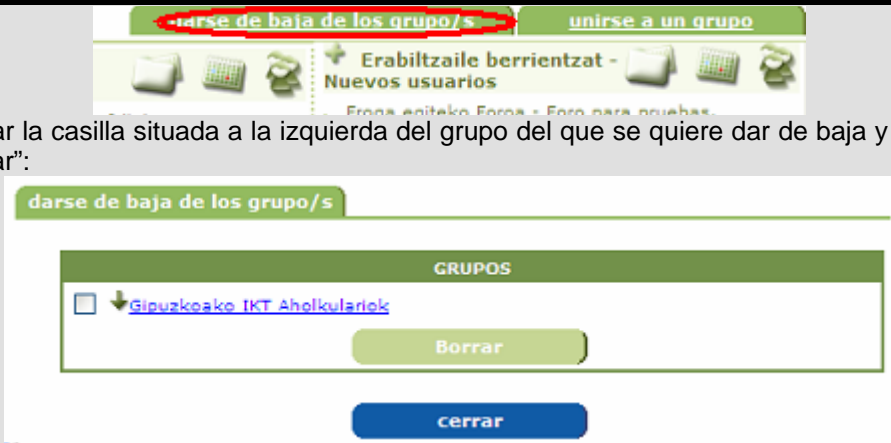
Por correo electrónico se confirmará la puesta en marcha del grupo e instrucciones para su funcionamiento.

Para darse de baja en un grupo

- Una vez en la parte privada de Elkarrekin, seleccionar la opción "Grupos" del menú privado:



- Hacer clic en "Darse de baja de los grupo/s":



- Marcar la casilla situada a la izquierda del grupo del que se quiere dar de baja y pulsar "Borrar":

A partir de este momento ese grupo ya no le aparecerá al usuario.

Utilización de los grupos.

Objetivo: Familiarizarse con el concepto de grupo en elkarrekin y con su utilización con todo lo que ello significa: trabajo colaborativo entre el profesorado con intereses comunes a través de Internet, utilidad y eficacia de ese trabajo, etc.

Lo que hay que saber:

Cuando un usuario de Elkarrekin accede a la parte privada (o al pulsar la opción del menú), ve el grupo (o los grupos) a los que pertenece:



El nombre del grupo aparece en negrilla. Y las herramientas (de uso exclusivo para los miembros del grupo) de que dispone son:

- Uno o varios foros, en letra normal bajo el nombre del grupo.

- Una carpeta



- Una agenda



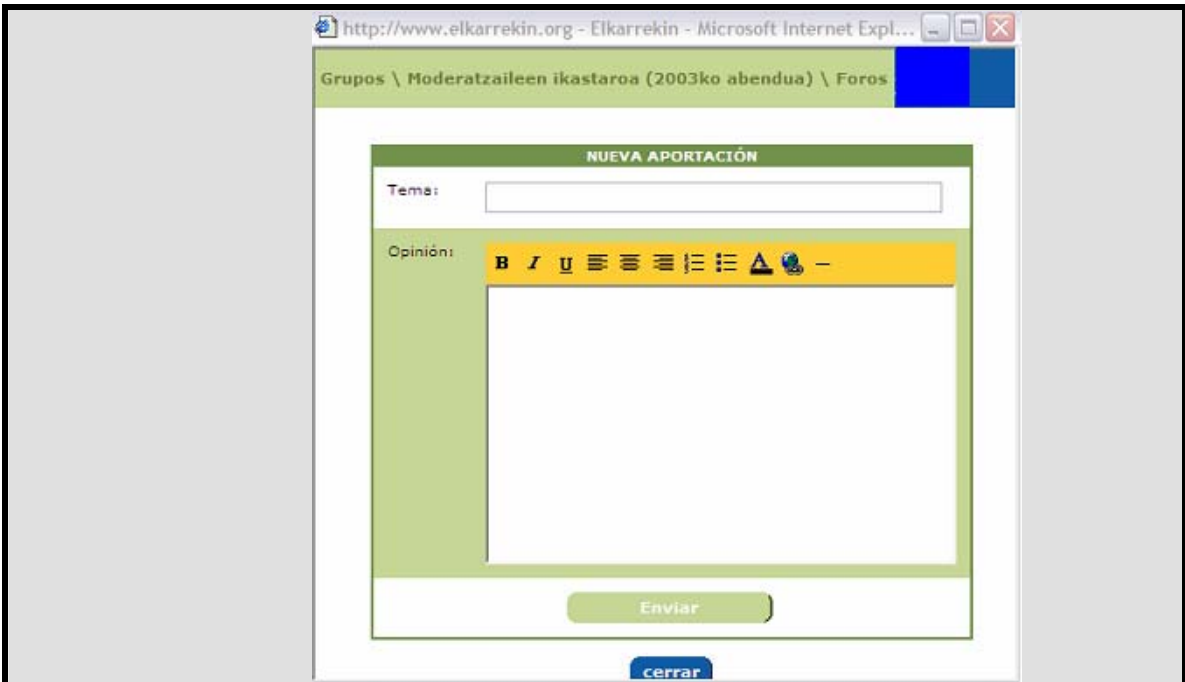
- Un chat



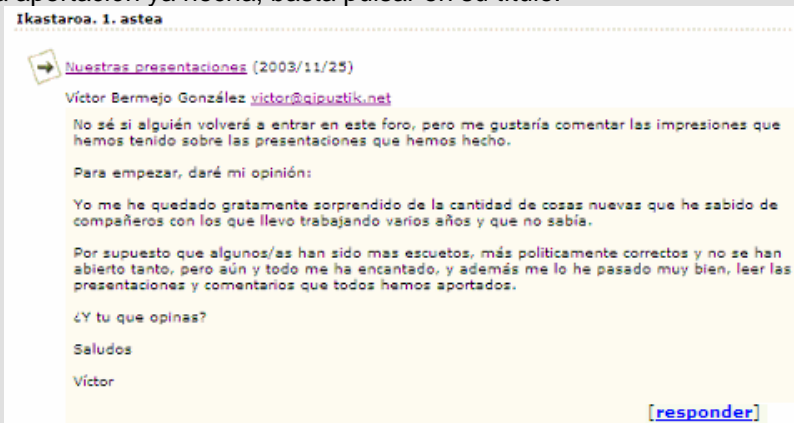
Para utilizar el foro hacer clic sobre su nombre:



- Para hacer una aportación, pulsamos: **[Nueva aportación]** y rellenamos los dos campos:




- Para leer una aportación ya hecha, basta pulsar en su título:



- Pulsando en [\[responder\]](#) respondemos a la intervención.

Las carpetas sirven para que los miembros del grupo pongan a disposición de los demás documentos de trabajo o cualquier tipo de fichero. El moderador del grupo es el responsable de decidir si todo el trabajo se hace en una sola carpeta o se organiza en varias. Los miembros del grupo pueden “bajarse” los ficheros y “subir” los que deseen.

- Para acceder a las carpetas, pulsar en .



- Si no existen carpetas veremos directamente los ficheros, si existen carpetas, basta pulsar sobre el nombre de una carpeta para entrar en ella:



- Cuando se pincha sobre el nombre de un fichero se ve un pequeño resumen de su contenido y un link para bajárselo:




- Para “subir” un fichero y ponerlo a disposición de los demás miembros del grupo, pinchar en:

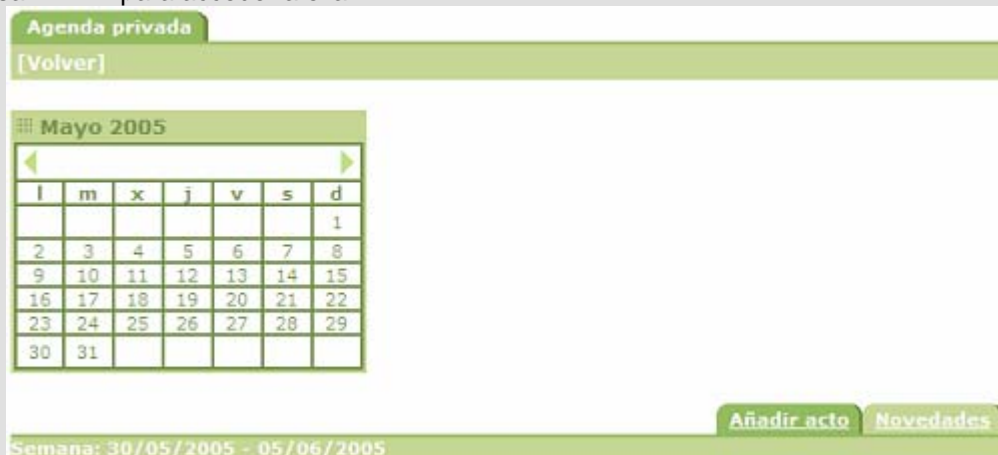


- Y rellenar la ficha correspondiente:

- o Como se ve, es posible incluir un fichero, un link o ambas cosas.

La agenda (sólo una en cada grupo), como su nombre indica, sirve para reflejar en ella los acontecimientos que son importantes para el grupo, tanto internos como externos.

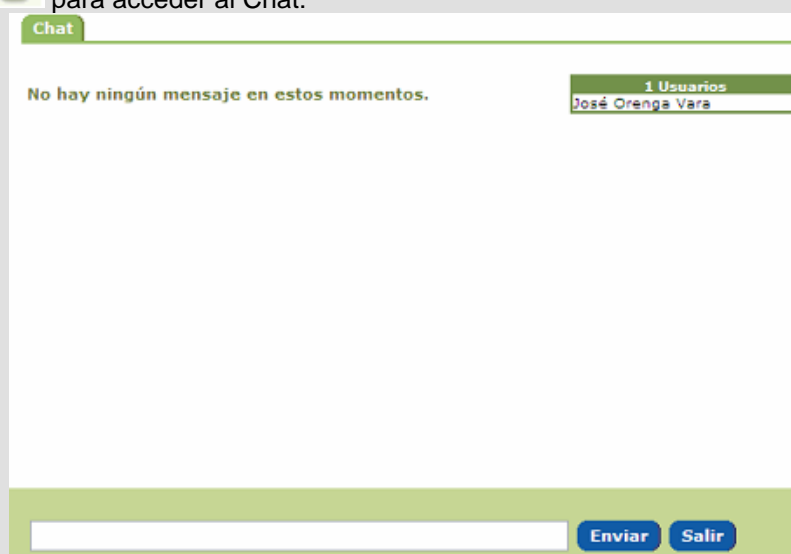
- Pulsar  para acceder a ella:



- Al pulsar sobre un día se ven los actos de ese día.
- La opción **Añadir acto** sirve para introducir un nuevo acto en la agenda.

El Chat sirve para mantener “conversaciones” entre los miembros del foro. Evidentemente, es necesario acordar un día y hora para realizar un Chat, puesto que todos los intervinientes están “en línea”.

- Pulsar en  para acceder al Chat:



Basta escribir la intervención y pulsar **Bidali**. En la zona blanca aparecerán las intervenciones de todas las personas que están en el Chat (miembros del grupo).

Papel del moderador de un grupo

Objetivo: Una breve introducción-reflexión sobre el papel crucial que juega el moderador de un grupo.

Lo que hay que saber:

En elkarrekin, el moderador de un grupo tiene un doble papel:

- Gestionar las necesidades del grupo:
 - Altas, bajas e incidencias de los usuarios del grupo
 - Decidir si el grupo debe tener o no cada uno de los cuatro instrumentos básicos (foros, carpetas, agenda y Chat)
 - Organizar y vigilar el día a día de cada uno de ellos. Altas, bajas e incidencias de los usuarios del grupo
- Dinamizar el trabajo del grupo. Esta es sin duda la tarea más importante, pues de ella depende su buen funcionamiento y el que sea verdaderamente útil para los usuarios.

Aquí tenéis una magnífica oportunidad de enriquecer vuestro bagaje y conocimientos, a la vez que aportáis a otros compañeros. Si tenéis oportunidad, no la dejéis pasar.

ACTIVIDAD 4: ENTORNOS INFORMÁTICOS PARA ENSEÑAR Y APRENDER EN RED

Las aulas equipadas con ordenadores personales, conectados en red, y a Internet, presentan ciertos desafíos organizativos y metodológicos a los profesores que pretenden usarlas.

¿Cómo organizar las actividades en una clase equipada con PC? ¿Cómo puede el profesor organizar y dirigir la clase si cada alumno tiene un ordenador que, a veces, más que ayudarle le puede distraer? ¿Cómo puede el docente atraer la atención hacia su explicación mientras los alumnos se resisten a dejar de teclear y mover el ratón? ¿Cómo evitar que el profesor se sienta como un colibrí volando de PC en PC tras las llamadas de sus alumnos?

Un aspecto vital en nuestros primeros pasos será ser plenamente conscientes de que cualquier novedad significativa implica nervios, incertidumbre, desorientación y tendencia a la dispersión... No es el aula de tecnología... El efecto novedad se irá desvaneciendo con el tiempo, con lo positivo y negativo que implica.

El aula tecnológica es un recurso ambivalente. Ofrece ventajas en cuanto permite nuevas formas de trabajo, proporciona nuevas herramientas para explorar y resolver problemas y ofrece a los alumnos la oportunidad de adquirir habilidades en el uso de ordenadores, entre otras.

Pero también puede implicar algún pequeño riesgo; ser un espacio perturbador en el grupo clase al tratarse un elemento nuevo que acapare la atención del alumno y lo aleje del profesor.

Así que deberemos proporcionar al docente facilidades para integrar ese nuevo objeto en el aula, para que mantenga el control de la clase:

¿Habéis vivido una situación en la que cada alumno puede estar concentrado en actividades diversas con su PC mientras el docente se esfuerza por organizar y controlar la clase?.

La característica vital del ordenador individual es que está de cara y al servicio de su usuario: el alumno.

Pero **existen sencillas y cómodas soluciones**. Vamos a presentaros algunas.

En este escenario puede ser clave utilizar programas que permiten al profesor guiar y controlar la clase desde su propio PC de manera ágil y sencilla. El objetivo de este tipo de programas es ayudar al profesor sin “revolucionar” ni sustituir la forma clásica de impartir una clase normal. **Sencillamente permiten controlar todos y cada uno de los ordenadores desde el ordenador que manipula el docente.**

El espacio físico del aula y la “pizarra” son un buen medio para que el profesor enseñe y los alumnos aprendan. La presencia, la voz y los gestos del profesor son recursos inmejorables para el aprendizaje: la red de PC “ampliada” puede ser una herramienta pedagógica útil para múltiples usos del profesorado que se atreve a ir a un aula tecnológica.

UltraVNC

<http://ultravnc.sourceforge.net/>



Programa multiplataforma de uso libre y en inglés. Permite de manera ágil y sencilla el control remoto de otras PCs a través de una conexión TCP/IP.

VNC (Virtual Network Computing)

<http://www.vnc.com>



La compañía inglesa RealVNC ofrece un programa multiplataforma de control remoto de un ordenador a otro. Se presenta en tres versiones: libre, personal y empresarial (estas dos últimas con licencia).

Edebénet

<http://www.edebedigital.com>



Se trata de un programa diseñado por profesores con experiencia escolar en el uso de ordenadores en el aula. Se ha pensado como un programa sencillo de utilizar, adaptado a la actividad docente en una clase, que aporta el control del aula al profesor para que pueda concentrarse en su tarea docente, sin desviar su atención ni la de los alumnos por el manejo del programa.

Si deseas experimentar con la **versión de pruebas de edebenet** sólo debes descargarla. Te recomendamos que lo hagas si tienes la infraestructura necesaria.

<http://www.edebedigital.net/edebenet/>

Ejercicio global

Algunos piensan que con la introducción de las TIC en el mundo educativo es necesario reformular también la actividad docente.

¿Crees necesario realizar un cambio metodológico coherente y asociado a la introducción de las TIC?

¿Qué opinas de que se siga enseñando igual que hasta ahora, pero con ordenadores?