

# Unidad 4

**Figura 9 Entre Pares en Colombia**

## Introducción

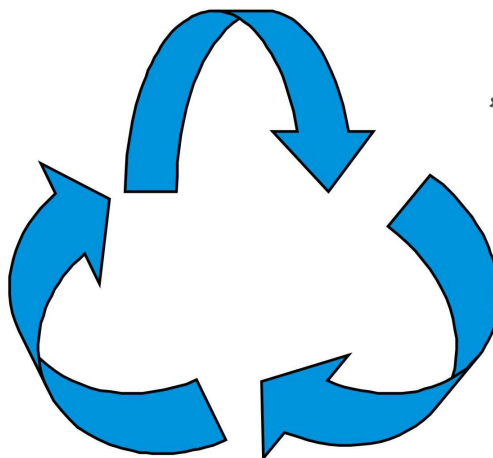
- × Programa Entre Pares
- × Entre Pares en Colombia
- × Presentación de los participantes
  - × Establecer normas

## Unidad 6

- × Compartiendo experiencias
- × Publicación de historias de éxito en una revista en línea

## Unidad 5

- × Apoyo y colaboración en línea
- × Herramientas de comunicación.
  - × Foro
  - × Chat
  - × Correo Electrónico
- × Recursos para la asesoría



## Unidad 1

- × Roles y responsabilidades del facilitador y del asesor
  - × Rol del Facilitador
  - × Rol del Asesor
- × Gestión del facilitador en su región

## Unidad 2

- × Herramientas para la asesoría
- × Construcción plan de asesoría
  - × Herramientas de asesoría
  - × Crear un Portafolio
  - × Navegación de recursos

## Unidad 4

- × **Trabajo Colaborativo**
- × **Navegación ,análisis, comprensión y participación en proyectos colaborativos**

## Unidad 3

- × Weblesson
  - × Navegar por Weblesson
  - × Crear, enriquecer y publicar una Weblesson

# **Unidad 4 - Trabajo colaborativo**

## **DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD**

Los participantes comprenderán y obtendrán información sobre la importancia del trabajo colaborativo en el aula y en la Web.

## **OBJETIVO**

Identificarán estrategias, beneficios, diferentes formas y proyectos, relacionados con el trabajo colaborativo como herramientas de incorporación de las TICs, que permitan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

# Unidad 4 - Actividad 1 - Contextualización y práctica de proyectos colaborativos en el aula

## DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

Mediante esta actividad los participantes identificarán los elementos básicos del trabajo colaborativo, sus condiciones fundamentales, beneficios y formas de planificación relacionada con proyectos colaborativos.

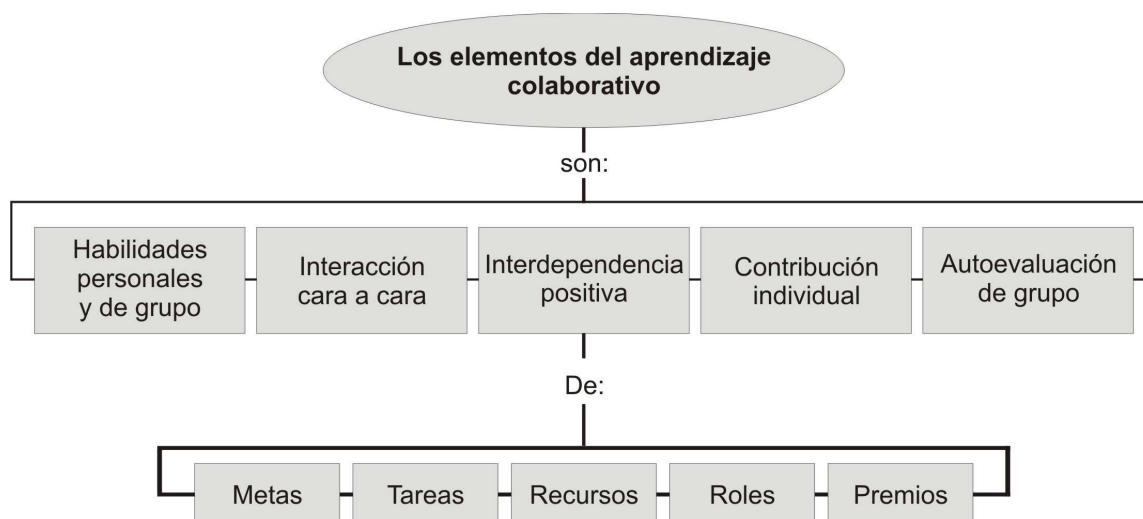
### Instrucciones para la actividad

- ⇒ Presentación sobre trabajo colaborativo en Power Point
- ⇒ Realizar el taller de práctica de trabajo colaborativo (Zootic)
- ⇒ Análisis de proyectos colaborativos en la Web.

## APRENDIZAJE COLABORATIVO/COOPERATIVO

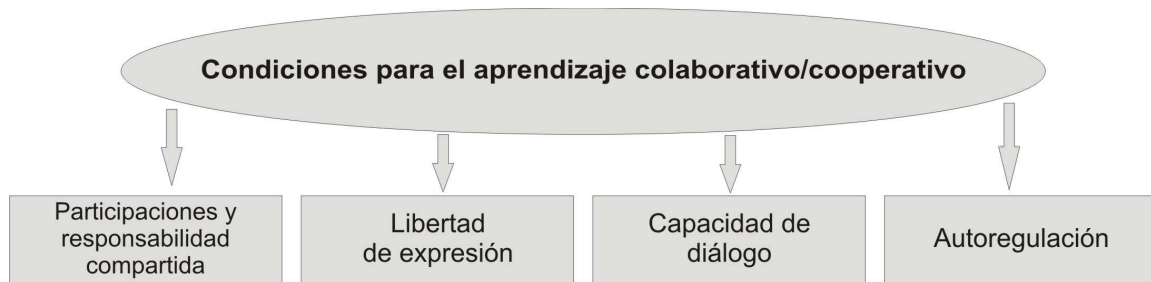
Elementos básicos del aprendizaje colaborativo/cooperativo

**Figura 10 Aprendizaje colaborativo<sup>14</sup>**



Condiciones fundamentales para el aprendizaje colaborativo/cooperativo

**Figura 11 Condiciones fundamentales para el aprendizaje colaborativo**



### **Planificación del proceso de aprendizaje colaborativo**

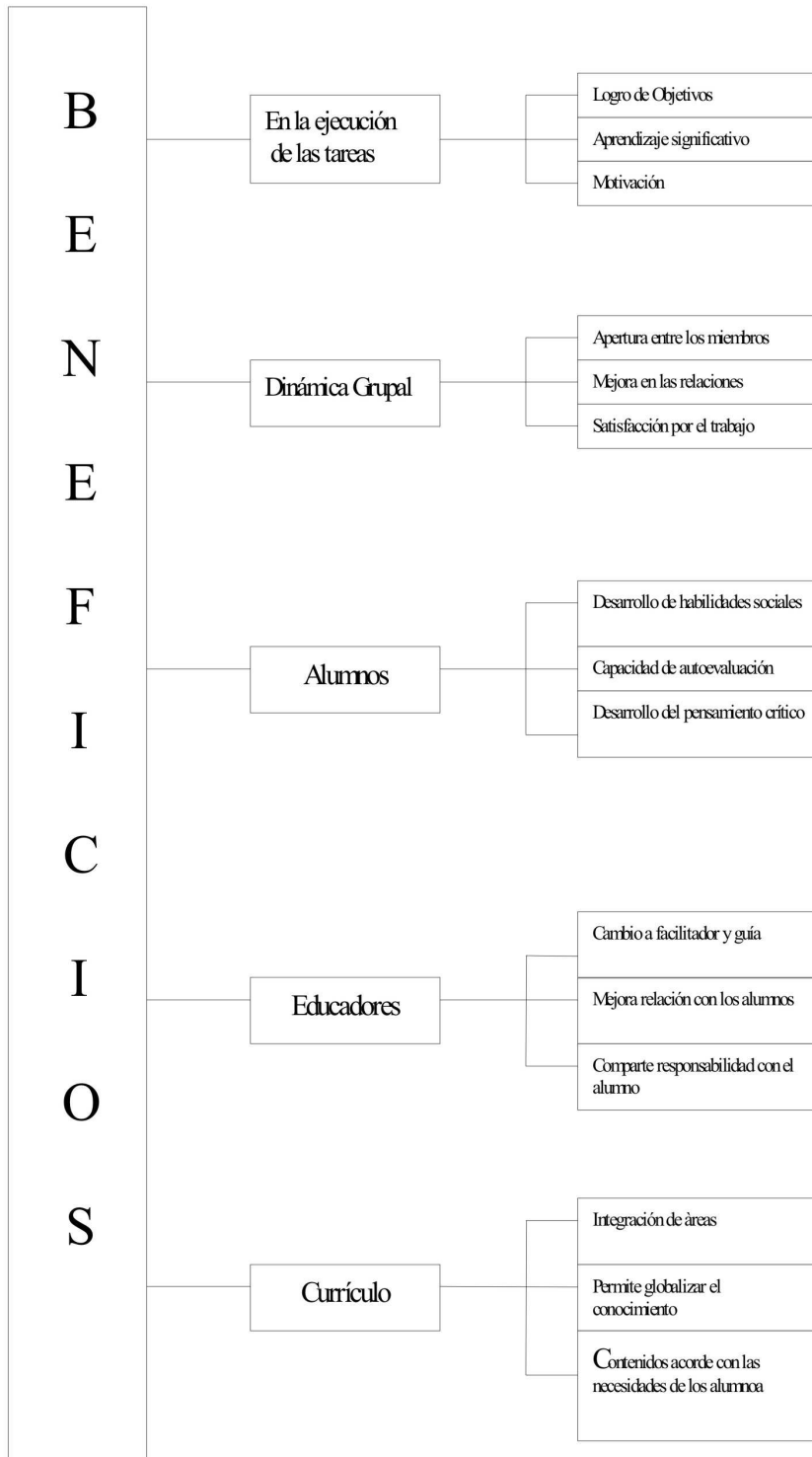
- ⇒ Identificar tema
- ⇒ Concretar objetivos
- ⇒ Desarrollar los contenidos
- ⇒ Seleccionar las estrategias y procedimientos
- ⇒ Seleccionar los recursos apropiados
- ⇒ Ordenar las actividades, repartir responsabilidades
- ⇒ Preparar las líneas de evaluación y establecer cronograma.

### **Beneficios del aprendizaje colaborativo/cooperativo**

Siendo muy cuidadosos con la planificación y ejecución del trabajo cooperativo se puede esperar logros significativos con relación a diferentes ejes:

- ⇒ En ejecución de tareas
- ⇒ Con relación a la dinámica grupal
- ⇒ En cuanto al nivel de los alumnos
- ⇒ El de los educadores
- ⇒ A nivel curricular.

**Figura 12 Beneficios del trabajo colaborativo**



## **Aprendizaje colaborativo/cooperativo mediado por el computador**

Estrategia pedagógica que permite que alumnos y docentes construyan su aprendizaje en conjunto con otros, utilizando tecnologías de información y comunicación.

¿Qué tipo de aportes puede realizar estos entornos virtuales y que contribuyan a enriquecer el aprendizaje colaborativo/cooperativo?

Multidireccionalidad la comunicación en estos entornos es multidireccional permitiendo relaciones:

Uno a uno:	correo electrónico, <i>chat</i> , videoconferencia
Uno a grupos:	lista de distribución
Uno a muchos:	servidores de información con el Word Wide web
Grupo a grupo	noticias en la red

Interactividad ilimitada: constante retroalimentación entre los participantes

Multiformato: Intercambio de muchos formatos de audio, video, imágenes etc.

Flexibilidad temporal: Proceso de comunicación donde se permite la simultaneidad o no –simultaneidad

## **El método de proyectos**

### **Proyectos pedagógicos:**

Conjunto de actividades programadas para alcanzar objetivos propios de la formación integral de las personas que participan de él, se caracteriza porque no se desarrolla en un tiempo y con una secuencia temática rígida (MEN).

El método de proyectos y su valor pedagógico

⇒ Como aprendizaje significativo

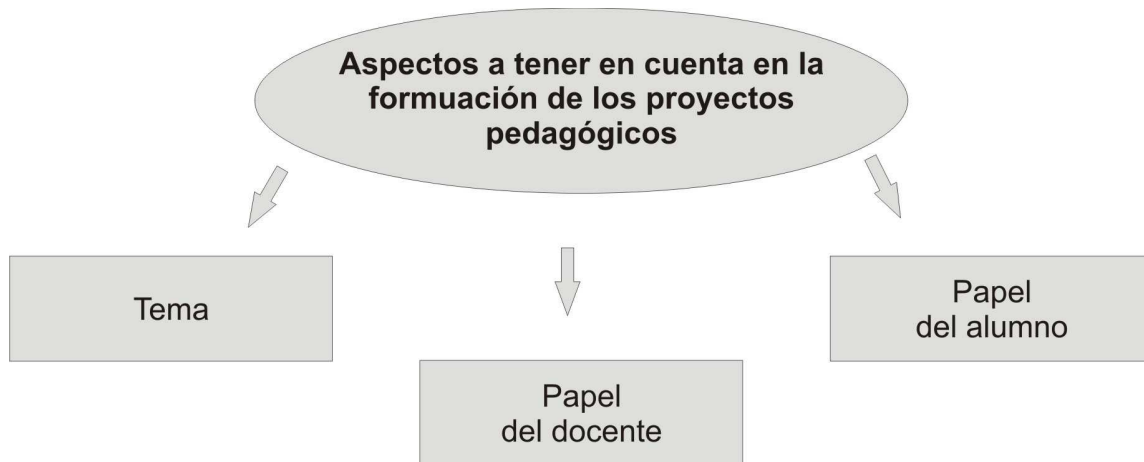
⇒ En el trabajo en equipo

⇒ Integración curricular

⇒ Evaluación

Aspectos a tener en cuenta en la formulación de los proyectos pedagógicos

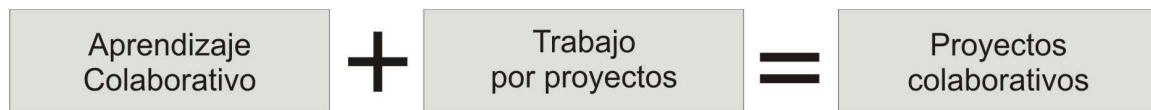
**Figura 13 Aspectos para la formulación de proyectos**



**Proyectos Colaborativos:**

Los proyectos colaborativos son una estrategia que integra los principios del trabajo por proyectos con los de aprendizaje colaborativo.

**Figura 14 Integración de proyectos colaborativos**



En este orden de ideas se puede decir que un proyecto colaborativo es un conjunto de actividades planeadas y organizadas en torno a un tema central, en el cual la construcción del conocimiento es tarea colectiva, cuidando responsablemente de los logros cognitivos de quienes participan en él.

## Principios pedagógicos para un ambiente de aprendizaje con TICs<sup>15</sup>

**Tabla 24 Principios pedagógicos para un ambiente de aprendizaje con TICs<sup>16</sup>**

<p><b>Principio 1</b> En un ambiente de aprendizaje con TIC es pedagógicamente aconsejable incluir como contenido y objetivos las habilidades necesarias para aprender con eficiencia en ese entorno.</p>	<p><b>Principio 2</b> En un ambiente de aprendizaje con TIC es deseable que los estudiantes participen en la concreción de los objetivos, con la intención de que los hagan propios.</p>	<p><b>Principio 3</b> Un ambiente de aprendizaje con nuevas tecnologías debe permitir al profesor y al alumno elegir secuencias alternativas y tiempos flexibles para abordar las actividades de aprendizaje.</p>
<p><b>Principio 4</b> Un ambiente de aprendizaje con TIC debe reunir las tres condiciones necesarias para el aprendizaje significativo (Ausubel 1976): significatividad psicológica y disposición para aprender significativamente.</p>	<p><b>Principio 5</b> Un ambiente de aprendizaje con TIC debe propiciar la contrastación de ideas y la colaboración constructiva entre los alumnos y con el profesor.</p>	<p><b>Principio 6</b> En un ambiente de aprendizaje con TIC se debe atribuir al alumno un papel activo en las actividades de aprendizaje.</p>
<p><b>Principio 7</b> Los aprendizajes propuestos en un ambiente de aprendizaje con TIC deben ser funcionales.</p>	<p><b>Principio 8</b> La evaluación en un ambiente de aprendizaje con TIC debe permitir al estudiante comprender los objetivos, es decir, lo que se espera de él; anticipar las acciones necesarias para alcanzarlos; hacer propios los criterios con los que puedan juzgar, él y otros, los resultados de su aprendizaje, sobre todo durante el proceso.</p>	<p><b>Principio 9</b> La integración de TIC en un ambiente de aprendizaje facilita la regulación del aprendizaje, al permitir que la información de retorno llegue oportunamente al alumno y al posibilitar la co-evaluación, evaluación por pares y corresponsabilidad grupal sobre los resultados de un trabajo colaborativo.</p>
<p><b>Principio 10</b> La telemática facilita el dejar memoria ordenada y compartida del proceso de aprender, para facilitar su revisión y su regular avance.</p>	<p><b>Principio 11</b> Los diez principios anteriores no tienen validez para el ambiente de aprendizaje que usted diseñe y ponga en práctica, a menos que los someta a reflexión sistemática, es decir, a investigación evaluativa.</p>	<p>Miguel Ángel González Castañón</p>



## ZOOTIC

### El Zoológico<sup>17</sup>

#### OBJETIVOS:

Propiciar la comunicación entre los participantes usando el correo electrónico de forma lúdica, mediante la estrategia de trabajo colaborativo.

Diseñar un Zoológico virtual entre todos empleando el correo electrónico, el cual de acuerdo con el número de subgrupos, tendrá los espacios para los siguientes animales: primates, felinos, aves, reptiles, anfibios...

#### Compromisos y responsabilidades:

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO: de acuerdo con el número total de participantes, el grupo se divide en subgrupos de cinco personas, a cada grupo se le asigna una de las especies para que entre todos, diseñen los aspectos relacionados con ella, los integrantes de grupo tendrán los siguientes roles y funciones:

**El líder** será el encargado de promover la comunicación entre los miembros del grupo, articular y sistematizar los trabajos enviados por sus compañeros y a su vez debe mantener comunicación permanente con los líderes de los otros equipos con el fin de articular entre ellos la estructura del zoológico para ser presentado en clase en la herramienta que ellos escojan.

**El diseñador del hábitat de la especie**, debe pensar en los espacios físicos en donde vivirán, comerán y jugarán los animales, de acuerdo con el número de individuos y especies que tendrá la parte del zoológico que les correspondió. Una vez que tenga lista su propuesta, la debe enviar a los miembros de su equipo para que la conozcan y complementen si es del caso.

**El alimentador**, se encargará, de pensar en lo relacionado con la alimentación y la nutrición de los animales, tipo, cantidad, horarios. Una vez que tenga lista su propuesta la debe enviar a los miembros de su equipo para que la conozcan y complementen si es del caso.

**El veterinario**, se debe encargar de lo relacionado con la higiene y salud de los animales, baño, vacunas, limpieza, aseo del hábitat etc... Una vez que tenga lista su propuesta la debe enviar a los miembros de su equipo para que la conozcan y complementen si es del caso.

**El transportador**, se encargará de definir cuáles especies y cuántos individuos harán parte del grupo de animales que les fue asignado, se encargará del transporte de la especie dentro y fuera del zoológico, el tipo de transporte requerido, sus costos entre otros. Una vez que tenga lista su propuesta la debe enviar a los miembros de su equipo para que la conozcan y complementen si es del caso.

Pautas para esta actividad:

- ⇒ El trabajo se realizará TODO POR CORREO ELECTRÓNICO.
- ⇒ No se debe hablar durante la actividad
- ⇒ El líder será el encargado del producto final de su equipo y realizará una presentación de su grupo animal en *Power Point*
- ⇒ El líder a la vez conformará un grupo con los otros líderes, los que se encargarán de articular todo el trabajo final del zoológico
- ⇒ Este producto podrá ser construido en *Power Point* o en otra herramienta.
- ⇒ Se le debe dar un nombre al Zoológico, para ello, realizar una lluvia de ideas entre el equipo.
- ⇒ Presentación y análisis del trabajo colaborativo (PNI)
- ⇒ Duración: 1 hora.

# Unidad 4 - Actividad 2 - Proyectos colaborativos en internet

## DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

Análisis y comprensión de la estructura y comparación de un proyecto colaborativo en la Web

### Instrucciones de la actividad

- ⇒ Revisar los componentes más comunes en la estructura de un proyecto colaborativo en la Web.
- ⇒ Analizar algunos proyectos colaborativos de acuerdo con las orientaciones dadas por el Facilitador
- ⇒ Establecer una comparación entre proyectos evaluados y la estructura que se presenta

## ESTRUCTURA DE PROYECTOS

Casi siempre hay un portal que lo difunde y da las indicaciones para su inscripción

- ⇒ Formulario de inscripción
- ⇒ Un usuario y una contraseña que van confirmadas al correo personal
- ⇒ Una dirección del proyecto

Una vez entramos encontramos

- ⇒ Modulo de presentación
- ⇒ Foro de novedades
- ⇒ Foro de presentación

Creación del Perfil

- ⇒ Etapas
- ⇒ Actividades para realizar y entregar:
- ⇒ Para docentes
- ⇒ Para estudiantes
- ⇒ Para estudiantes y docentes

Recursos

- ⇒ Chat
- ⇒ Foros de discusión de dudas
- ⇒ Recursos para mandar/montar
- ⇒ Documentos guías para leer
- ⇒ Wiki
- ⇒ Diario

Otros

Evaluación  
Foros de evaluación

Navegación de proyectos colaborativos

Colombia Aprende <http://www.colombiaaprende.edu.co>  
Red Telar <http://www.telar.org>  
Educar Chile <http://www.educarchile.cl>  
Red Escolar – México <http://redescolar.ilce.edu.mx>

En parejas navegar y analizar algunos de los proyectos de los siguientes portales educativos latinoamericanos.

De los proyectos evaluados se selecciona uno y se presenta al grupo.  
De acuerdo con el siguiente derrotero:

- ⇒ ¿De qué se trata?
- ⇒ ¿Mantiene la estructura?
- ⇒ ¿Qué tiene de nuevo?
- ⇒ ¿Qué tiene de interesante?
- ⇒ ¿Qué actividades hay que hacer?
- ⇒ ¿Qué actividades realizará el profesor?
- ⇒ ¿Qué actividades realizarán los estudiantes?
- ⇒ ¿Qué recursos maneja?
- ⇒ ¿Cómo evalúa?
- ⇒ Otros

Nota: posiblemente se debe inscribir en algunos de ellos para poder entrar a verlos.

## **Lo que hay detrás de un proyecto en la Web**

Presentación de algunas experiencias de proyectos colaborativos en la Web.

# Cierre de la Unidad

## DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

El instructor revisa el cumplimiento del objetivo de esta Unidad:

Identificarán estrategias, beneficios, diferentes formas y proyectos, relacionados con el trabajo colaborativo como herramientas de incorporación de las TICs, que permitan mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

La Tabla 25 Tabla de cierre de la Unidad 4 muestra los avances que logró mediante las actividades de esta Unidad.

**Tabla 25 Tabla de cierre de la Unidad 4**

Sesión	Conocimientos y habilidades adquiridas	Etapas del ciclo de la Asesoría
4	<p>En esta Unidad usted obtuvo información acerca de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Navegación, análisis, comprensión y participación en proyectos colaborativos.</li> <li>- Trabajo colaborativo en el aula y la Web.</li> <li>- Los elementos y herramientas a considerar para estructurar un proyecto de trabajo colaborativo.</li> </ul> <p>Desarrolló habilidades para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar y elaborar un proyecto colaborativo en el que se integre el uso de la tecnología.</li> <li>- Seleccionar recursos y herramientas que promuevan el aprendizaje significativo y la organización de la información.</li> <li>- Identificar temas</li> <li>- Concretar objetivos</li> <li>- Desarrollar los contenidos</li> <li>- Seleccionar las estrategias y procedimientos</li> <li>- Preparar las líneas de evaluación y establecer cronograma</li> </ul>	<p>Preparar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer un modelo para las actividades de aprendizaje.</li> <li>- Compartir lecciones y recursos.</li> <li>- Crear o adaptar materiales.</li> <li>- Revisar o desarrollar habilidades tecnológicas.</li> <li>-</li> <li>- Implementar</li> <li>- Demostrar una lección o impartirla en forma conjunta.</li> <li>- Aplicar o ajustar.</li> </ul> <p>Analizar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reunirse con los demás participantes para trabajar en forma colaborativa</li> <li>- Reflexionar sobre proyectos colaborativos que ayuden a mejorar su práctica docente</li> </ul>



## Evaluación de la Unidad 4

Su retroalimentación acerca de la Unidad 4 es muy importante para nosotros. Por favor, responda las siguientes preguntas que nos ayudarán a evaluar y mejorar el programa Entre Pares.

Evalúe las actividades de la Unidad indicando qué tan de acuerdo está con los enunciados propuestos.

**Tabla 26 Evaluación de la Unidad 4**

Actividad	Completamente de acuerdo	De acuerdo con observaciones	En desacuerdo
<b>Las actividades del curso me permitieron:</b>			
El conocimiento de teorías sobre trabajo colaborativo			
Participar en un proyecto colaborativo			
Contextualización y práctica de proyectos colaborativos en el aula, (Zootic).			
Navegación de proyectos colaborativos en Internet.			
Valió la pena realizar actividades para ejercitar, tanto las habilidades de comunicación y colaboración, como la forma de dar y recibir retroalimentación.			
Las actividades de esta sesión me prepararon para trabajar con los docentes de mi escuela.			
Los Facilitadores proporcionaron la información en forma clara y organizada.			
Hubo una combinación adecuada de exposiciones y de actividades prácticas.			

Dudas durante la Unidad



Comentarios y sugerencias:



