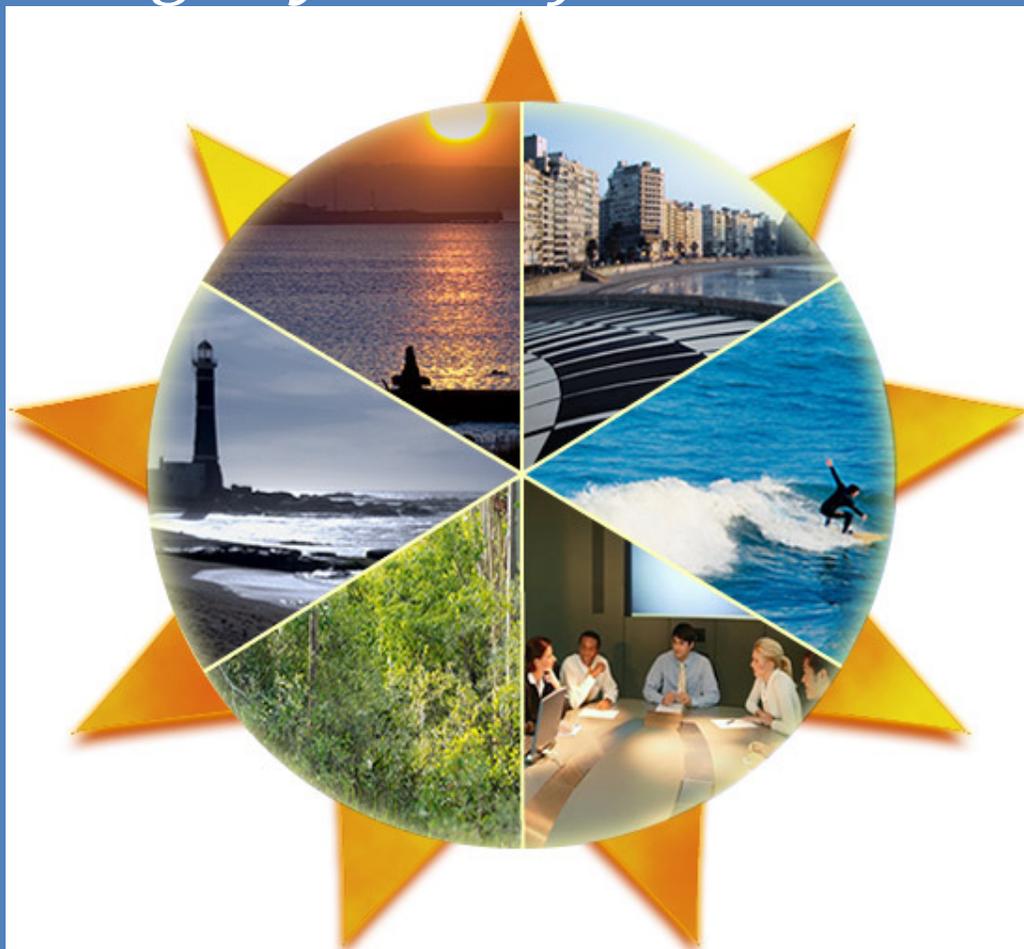


# Proyecto Interdisciplinario Interescolar

*Uruguay con ojos de niñ@s*



Fuente imagen: [http://www.turismoexprss.com/images/sol\\_uruguay2.jpg](http://www.turismoexprss.com/images/sol_uruguay2.jpg)

# Guía turística virtual de Uruguay con ojos de niñ@s

## Guía turística virtual de Uruguay con ojos de niñ@s

### Resumen ejecutivo

El presente proyecto tiene por meta la creación de una Guía Turística Virtual en la que sus editores son escolares de al menos una escuela pública de cada departamento de Uruguay.

Para alcanzar los objetivos previstos, los estudiantes deberán cumplir con determinadas consignas y orientaciones para que al cabo del plazo indicado para la investigación, instancias de debate, elecciones diversas y acuerdos, se logre llegar al producto final que será presentado como cierre del proyecto.

Es de esperar que el empleo de las herramientas de la Web 2.0, así como el de las aplicaciones de las XO sugeridas para llevarlo adelante facilite el logro de los objetivos previstos por el docente y por los estudiantes.

Se considera que los aprendizajes de contenidos interdisciplinarios y tecnológicos involucrados y a construir durante el desarrollo del proyecto serán de gran significatividad para los estudiantes, puesto que en la consecución de los fines hay alto valor emocional y práctico comprometido.

### Fundamentación – Premisas que nos orientan

- *“La escuela ha dejado de ser el único lugar de legitimación del saber, pues hay una multiplicidad de saberes que circulan por otros canales y no le piden permiso a la escuela para expandirse socialmente”. (Barbero, 2002)<sup>1</sup>*
- *“Sería insensato, y contradictorio en sí mismo, pensar que es posible hacer lo que hasta ahora nunca se ha hecho por procedimientos que no sean totalmente nuevos.” (Bacon, 1620)<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> Citado por Rabajoli, G. en: Webinar 2012 – IPPE – Unesco - Flasco sobre “**Recursos digitales para el aprendizaje: una estrategia para la innovación educativa en tiempos de cambio.**”  
<http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20rabajoli%20Webinar2012.pdf>

<sup>2</sup> Francis (Bacon, 1620). Novum Organum (Citado en artículo de Juan José de Haro, con acceso el 22/05/2012, en <http://jjdeharo.blogspot.com/2011/03/aspectos-tener-en-cuenta-la-hora-de.html>)

Apoyados en las ideas expuestas por Jordi Adell<sup>3</sup>, las tareas que se incluyen en el presente proyecto se pensaron “centradas en la actividad del estudiante, no en la del profesor”, promueven la “colaboración entre iguales y el trabajo en grupo”, a través de la utilización de las “herramientas TIC adecuadas a cada momento y objetivo (no una para todo)”. Estimulan “el ‘trabajo’ con la información: investigar, analizar, sintetizar, discutir, evaluar, crear (no copiar y pegar)”, y promueven la creación de “artefactos integrando lenguajes diversos (texto, sonido, imagen, video, etc.). Se considera que son “actividades reales, con sentido, que promueven actitudes y provocan emociones”.

El rol del docente será, en el transcurso del trabajo y en sintonía **preponderante** con la **Teoría Constructivista del Aprendizaje**, el de observador externo y el de orientador, tutor y respaldo en los momentos que lo considere pertinente o sea expresamente requerido por los estudiantes. Propiciará nuevos aprendizajes sobre la base del conocimiento de los procesos de cada estudiante, constatables en cada uno de los medios que se emplearán para potenciarlos. Estará atento a las estrategias didácticas óptimas para cada situación. Así, podrá recurrir a tutoriales de corte **conductista** cuando considere que es la mejor estrategia para que el estudiante se apropie por ejemplo de un determinado procedimiento tecnológico. Graduará dificultades y dosificará contenidos de acuerdo a la complejidad del tema a trabajar con quien así lo requiera. Y estará atento a los indicadores que por la observación de los procesos emprendidos por los estudiantes le vayan señalando “lo que está pasando en la mente del que aprende”. (Good y Brophy, 1990, p. 187)<sup>4</sup>. La **teoría cognoscitivista** le será una aliada en esas instancias.

---

<sup>3</sup> Jordi Adell “Algunas ideas para diseñar actividades con TIC coherentes”. Citado al final en este documento.

<sup>4</sup> Good y Brophy, 1990, cita en <http://www.usask.ca/education/coursework/802papers/mergel/espanol.pdf>

En este encuadre y teniendo claras tales premisas fue que pensamos, imaginamos y proyectamos actividades que serían imposibles de realizar de otra forma y con otros medios, con la misma eficacia y pertinencia que las que se alcanzan mediadas por las TIC y las TAC. Caminamos hacia el empoderamiento y la participación. Estamos lejos aún, pero el primer paso, que nace de una idea-desafío, impulsa a dar el segundo y a ver más allá de lo que siempre se hizo por rutina y se tuvo por techo. Educamos para la incertidumbre, pero a partir de algunas certezas: no podemos seguir enseñando de la misma manera ni con las mismas estrategias y herramientas con las que nos “enseñaron” a nosotros.

Hoy, más que nunca, se aprende en todo lugar, momento y circunstancia (aprendizaje ubicuo). Esto demanda a los docentes adecuar sus prácticas y ponerse en sintonía con los tiempos que corren. Contribuir pues al aprendizaje permanente, a despertar habilidades y a adquirir destrezas para saber manejarse críticamente frente a tanta incertidumbre, son sin duda las tareas medulares que los docentes tenemos por delante. El aprendizaje cooperativo y el trabajo colaborativo en las redes son buenas opciones para empezar.



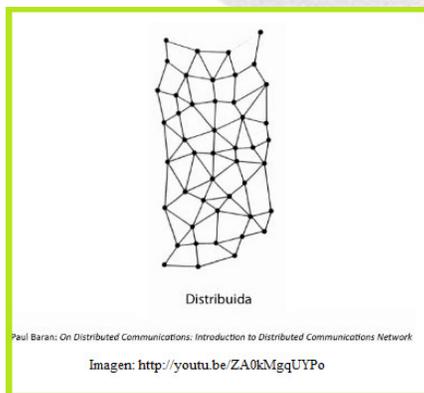
En palabras de Suárez Guerrero: *“Enriquecer los contextos de interactividad educativa a partir de la visión prospectiva que aporta el aprendizaje cooperativo es, en definitiva, ir más allá de la sola interconexión tecnológica hacia la búsqueda de la interdependencia formativa, como motor de aprendizaje a través de estas tecnologías infovirtuales.”* (Suárez Guerrero, 2012).

Se coincide también con las afirmaciones de Johnson (1993), quien destaca que el aprendizaje colaborativo *“aumenta la seguridad en sí mismo, incentiva el desarrollo de pensamiento crítico, fortalece el sentimiento de solidaridad y respeto mutuo, a la vez que disminuye los sentimientos de aislamiento.”*

## Antecedentes

Trabajo de investigación y fundamentación colaborativo del grupo de escolares de 4º año ya realizado en torno a la elección del lugar a donde ir de campamento a fin de año. Como en la mencionada instancia el docente había prefijado una limitación geográfica para la determinación del lugar del país a donde ir de campamento (un radio no mayor de 200 km de la escuela involucrada), los alumnos proponen investigar otras zonas geográficas del país en donde la limitante no sean los 200 km de radio sino las fronteras nacionales, desafiando a docentes y padres a que conseguirán los medios económicos para financiar un próximo viaje.

El proyecto de crear una “Guía Turística Virtual de Uruguay con ojos de niñ@s” con base en una [Wiki-Turística Inter-Escolar](#) surge a partir del **problema inicial**



descrito arriba (tal introducción figura en la Wiki). Esta oportunidad despertó la idea de sacarle provecho a las redes virtuales para hacer que aquella elección pudiera ser tomada con argumentos sólidos y apoyada en testimonios reales y actualizados acerca de las ventajas de elegir determinado destino para el paseo de fin de año. ¿Qué mejor que recurrir a las redes educativas para recabar esos “argumentos”?! Al hablar de red, estamos pensando, para este caso, en la que Paul Baran denomina “distribuida”, dejando de lado la “centralizada” y la “descentralizada”:

## Objetivos generales:

- Contribuir a que los estudiantes agudicen sus estrategias para buscar, compartir, analizar, evaluar y crear información colaborativamente, más allá del contexto *aula de clases*, para solucionar problemas y en torno a un objetivo común.
- Propiciar instancias de aprendizaje colaborativo en las que los estudiantes mejoren sus naturales competencias para utilizar tecnologías de la información y la

comunicación (TIC), así como las que desarrollan el aprendizaje y el conocimiento (TAC).

### Objetivos específicos:

- Crear una **Guía turística virtual de Uruguay con ojos de niñ@s** a partir de una **Wiki Inter-escolar** (disponible en: <http://uruguaytur-interescolar.wikispaces.com>), involucrando para ello, en la tarea, a al menos un grupo de 4º año de una escuela de cada uno de los departamentos del país, sus docentes y familias, mediante redes de aprendizaje.
- Facilitar el abordaje, la construcción y la profundización de conocimientos sobre diversos contenidos del programa escolar prescriptos para el grado -y que se detallan a continuación- mediante el empleo de las herramientas de la Web 2.0 pertinentes a cada propósito.

### Contenidos del Programa Escolar vigente involucrados en el Proyecto

**Del Conocimiento de Lenguas:** *El debate a través de la exposición de opiniones. Argumentos y contra-argumentos. La búsqueda bibliográfica en las bibliotecas, librerías y red virtual. La elaboración de opiniones y valoraciones. El discurso directo en el diálogo. El resumen. Las reglas de supresión, generalización y construcción. Los diferentes modelos de la organización de la información. Las abreviaturas y las siglas.*<sup>5</sup>

**Del Conocimiento Social:** *El Uruguay en las Américas. El lenguaje en diferentes representaciones cartográficas: escalas, coordenadas geográficas. Otras representaciones espaciales: las fotos aéreas e imágenes satelitales. Las aguas superficiales. Los ríos, arroyos, lagunas y cañadas. Las actividades productivas en América. El turismo como industria nacional. La pluralidad de actividades económicas y laborales (hotelería, transporte y otros). Las áreas protegidas en el Uruguay. Normativa vigente y conciencia social. El paisaje de Uruguay. El bioma de pradera. El relieve, el clima, la fauna, la flora; sus relaciones con la actividad económica y*

---

<sup>5</sup> Programa de Educación Inicial y Primaria 2008

*cultural. La sociedad uruguaya contemporánea. Las distintas formas de urbanización (centro y periferia) y de ruralidad. Las innovaciones tecnológicas y su incidencia en el mundo laboral. La responsabilidad en la vía pública. Las reglamentaciones de tránsito vigentes a nivel departamental y nacional.*

**Del Conocimiento Artístico:** *El paisaje: escenas costumbristas rurales y urbanas. La influencia de la música europea y africana en el folclore nacional.*

**Del Conocimiento Matemático:** *La proporcionalidad (escalas). El coeficiente de proporcionalidad natural. Los sistemas legales de medida. El SMD. La adecuación en la elección de la unidad de medida. El km. La estimación por redondeo. La pertinencia del orden de medida en relación al objeto.*

**Contenidos tecnológicos:** **Herramientas de la Web 2.0** particularmente útiles para el desarrollo de las actividades planificadas para el proyecto: Gmail, Google Earth, Google maps, Google docs, Panoramio, Youtube, Slideshare, Prezzi, Edmodo, Wikispaces,

**Herramientas de la XO:** Actividades Navegar, Grabar, Etoys, Escribir, Dibujar, Geogebra.

**Procedimientos para:** hacer hiperenlaces, subir archivos, editar videos, crear y editar libros en Etoys, incrustar videos y presentaciones en la wiki (entre otros). Se deja abierta la posibilidad de atender a la demanda de contenidos emergentes de acuerdo a los avances y necesidades del grupo involucrado y/o del proyecto no contempladas por anticipado en la presente planificación.

### **Actores involucrados**

Un grupo de 30 escolares de 4º año de una escuela pública de Tiempo Completo de Montevideo y al menos un grupo del mismo grado de por lo menos una escuela pública de cada departamento del país -y sus docentes-, con experiencia y dominio en el uso de herramientas básicas de la Web 2.0 (correo electrónico, procesador de texto, editor de imagen, audio y video, Wikispaces, plataforma virtual Edmodo), y con posibilidades de

acceder a Internet tanto desde la escuela como desde sus hogares o locales próximos a su vivienda (por red Ceibal o conexión privada adsl, o modem).

## Medios - Herramientas a utilizar

Se elige trabajar con Edmodo y Wikispaces. Con Edmodo, porque es una de las redes especialmente recomendadas para la educación y el trabajo con niños. No requiere que el usuario sea mayor de edad para participar en ella, como otras. Es relativamente intuitiva y fácil de usar, fomenta la interacción y el intercambio entre sus usuarios generando el sentido de pertenencia a un grupo que comparte intereses de forma virtual.<sup>6</sup>

Con Wikispaces porque ofrece amplias posibilidades para construir colaborativamente el producto final esperado, por medio de enlaces, imágenes, textos, videos, presentaciones, y otros recursos de la web. La administra el docente quien puede determinar a quiénes les permite el acceso al contenido.

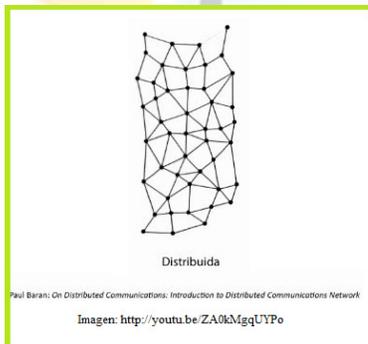
---

<sup>6</sup>Juan J. de Haro para Educared “*Aspectos a tener en cuenta a la hora de crear una red educativa*”. Artículo disponible en internet en: <http://jdeharo.blogspot.com/2011/03/aspectos-tener-en-cuenta-la-hora-de.html> con acceso el 2/06/2012.

Su tema	Objetivos	Herramientas	Teoría del aprendizaje	Fundamentación	Forma de Evaluación
Guía Turística Virtual con ojos de niñ@s	Trabajar colaborativamente y en red	<b>Wiki</b>	Constructivista	<p>Promueve la formación de redes para realizar procesos de reflexión crítica. Crean espacios para el debate, la negociación y el consenso. Son tecnologías asincrónicas.</p> <p>Ver más en archivo creado y subido a <a href="http://ed.edim.co/1251356/por_qu_una_wiki_y_por_qu_edmodo_esther_moleri.pdf?Expires=1349708456&amp;Signature=Vv~oaPcX-Pi4ln903FELb65rgIs3SMm-9~y9LWqcWQZHqfBh5KNvOfZr0APu7~HnrSj-b2FSD1LI~32YHxDx8yQC~FOX7GYYPjGfzesCa03L78fUpvgml101JpikLwVHi2tC9qeVWyeUm29JtumWLI-Fn85ivk6q26dIB5CWF10_&amp;Key-Pair-Id=APKAI3N2VAFIZ34RBHFA">http://ed.edim.co/1251356/por_qu_una_wiki_y_por_qu_edmodo_esther_moleri.pdf?Expires=1349708456&amp;Signature=Vv~oaPcX-Pi4ln903FELb65rgIs3SMm-9~y9LWqcWQZHqfBh5KNvOfZr0APu7~HnrSj-b2FSD1LI~32YHxDx8yQC~FOX7GYYPjGfzesCa03L78fUpvgml101JpikLwVHi2tC9qeVWyeUm29JtumWLI-Fn85ivk6q26dIB5CWF10_&amp;Key-Pair-Id=APKAI3N2VAFIZ34RBHFA</a></p>	De <b>proceso</b> , a medida que se vayan registrando nuevas entradas, y <b>sumativa</b> en donde quedará plasmado el producto final: la <i>guía turística virtual con ojos de niñ@s</i>
Consultas; debate	Evacuar dudas, debatir, compartir	<b>Foro</b>	Constructivista, cognoscitivista y conductista	<p>Son espacios de intercambio que ofrecen la posibilidad de participar y debatir. Se trata de posibilidades de co-construir saberes. Se puede leer, publicar y responder a los temas y los mensajes enviados. Incluso se pueden adjuntar documentos para ser compartidos. Son tecnologías asincrónicas. Pueden ser creados con distintos fines y responder a las tres teorías de aprendizaje mencionadas, puesto que se puede construir conocimiento con otros, a partir de los conocimientos previos, y además en ocasiones se ofrecen ayudas de corte conductista cuando el motivo de consulta es el desconocimiento para obtener determinado producto o realizar determinado procedimiento.</p>	De proceso. Tanto los docentes como los estudiantes son testigos de sus avances y de sus puntos débiles a partir de la interacción en los foros.

<p>El aula virtual del proyecto</p>	<p>Comunicar tareas, socializar acuerdos, promover revisiones, etc</p>	<p><b>Edmodo</b> Constructivista, cognoscitivista y conductista (en orden decreciente de relevancia)</p>	<p>En las redes sociales, (...) “los estudiantes no sólo son activos sino también actores, co-construyen el espacio virtual. En un entorno virtual de aprendizaje, los estudiantes pueden ser también diseñadores y productores de contenidos. En este sentido, el papel es mucho más participativo y activo ya que puede contribuir con sus aportaciones, aumentar la base de conocimiento, reforzar enlaces, etc. (Brown-.Duguid 2001)<sup>7</sup></p> <p>Ver también, trabajo sobre Edmodo subido al sitio <a href="http://ed.edim.co/1251356/redessociales.pdf?Expires=1349655069&amp;Signature=HG9tRMVu1dzc1~1du-1ENiQ-WPNbsGNZUzxdmproTKd~~vQ9AmBhgTchKry2gy-i0TuW4-feXbsiBec-gRaZLH4lis5S3Rn74YSvKy2d4v8teGNJHCKqwp8nKpd-cODwWd528p5cObz9reuPL-yahbRLCQmG5u5mD5pVzT48T-A_&amp;Key-Pair-Id=APKAI3N2VAFIZ34RBHFA">http://ed.edim.co/1251356/redessociales.pdf?Expires=1349655069&amp;Signature=HG9tRMVu1dzc1~1du-1ENiQ-WPNbsGNZUzxdmproTKd~~vQ9AmBhgTchKry2gy-i0TuW4-feXbsiBec-gRaZLH4lis5S3Rn74YSvKy2d4v8teGNJHCKqwp8nKpd-cODwWd528p5cObz9reuPL-yahbRLCQmG5u5mD5pVzT48T-A_&amp;Key-Pair-Id=APKAI3N2VAFIZ34RBHFA</a></p>	<p>De <b>proceso</b>, a medida que se vayan registrando intervenciones de los estudiantes.</p>
-------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

## Desarrollo - Secuencia de actividades



La secuencia de actividades partirá de los niños de 4º año de una escuela de Tiempo Completo (de ahora en adelante “**grupo promotor**”), en este caso, de Montevideo, pero se irradiará hacia cada uno de los departamentos del país, esperando que se establezcan conexiones desde y hacia todos los nodos (clases de 4º

El *grupo promotor* será el encargado de iniciar contactos con niños del mismo grado de otras escuelas del país, con el objetivo de intercambiar materiales –preferentemente de su autoría- que sirvan como testimonio del presente paisajístico y cultural del

<sup>7</sup> Brown, J.S-Duguid, P (2001). *La vida social de la información*. Buenos Aires: Prentice Hall. Disponible y con acceso el 30-9-2012 en <http://www.virtualeduca.org/ifd/pdf/begona-gros-la-construccion-del-conocimiento-en-la-red.pdf>

departamento, así como de su pasado histórico y que resulte atractivo para el grupo etario involucrado.

Para comunicarse con otras escuelas se sugerirá la exploración de los distintos blogs de escuelas creados en la página del Portal Ceibal dedicada a ofrecer ese servicio: <http://blogs.ceibal.edu.uy/blog/listado-de-blogs/>

Además, se proporcionará el enlace al sitio desde donde es posible acceder al [Nomenclator de Escuelas](#) de todo el país, agrupadas por departamento.

Una vez elegido el contacto, los alumnos del *grupo promotor* elaborarán el texto invitación para participar del proyecto por medio de Google Docs, incluyendo una breve explicación del mismo, requisitos mínimos y sus cometidos. Se estima que una vez alcanzado el objetivo final, el producto será de gran utilidad para todos los involucrados.

Se iniciará la navegación y edición de la [Wiki-Turística Inter-Escolar](#). En ella, cada dupla de niños, previamente conformada por su docente, se presentará y empezará a compartir vivencias, opiniones, materiales: imágenes, textos, entrevistas, documentos históricos originados en su localidad o región, grabaciones de videos caseros que registren eventos socio-culturales típicos del departamento, o videos sobre actividades económicas, turismo o bien, sobre alguna problemática a la que los demás puedan aportar ideas de solución.

Los docentes de los grupos involucrados podrán proponer en la Wiki **foros de discusión** sobre temas que vayan surgiendo en el transcurso de las diversas actividades de la secuencia, y habilitarán diferentes páginas para la edición de los productos. Ofrecerán además, una página en la que todos los miembros podrán plantear dudas e inquietudes y desde la que a su vez, todos puedan colaborar en la evacuación de las mismas.

Se espera que cada alumno se vea motivado a promocionar su departamento para que otros lo conozcan, así como estimulado a cuestionar a otros sobre lugares que no conoce. Será competencia de cada docente involucrado en el proyecto, potenciar las ventajas que ofrecen las TIC y las redes educativas para alcanzar los mejores logros educativos posibles.

Durante la etapa de edición de la wiki se deberá tener particular atención al respeto de los derechos de autor y de propiedad intelectual en el caso de que se compartan materiales encontrados en la Web. Se sugiere preferir contenidos creados por los estudiantes e involucrar a las familia en la tarea, así como a actores sociales relevantes de cada comunidad (intendente, músicos, artistas plásticos, actores, otros).

### Modalidad de trabajo

Tareas a desarrollar en aula presencial y en modalidad mixta (b-learning).

Seguimiento y acompañamiento permanente del docente, en forma presencial y virtual, de todas y cada una de las actividades a proponer y ejecutar, en modalidad presencial en horas de clase, y otras en modalidad virtual con aquellos estudiantes que dispongan de conexión a internet desde sus hogares o puntos cercanos a su domicilio.

### Tiempo estimado

De dos a tres meses de trabajo con opción a prolongar su abordaje el tiempo que los docentes y actores involucrados consideren necesario. Los vínculos quedarán establecidos entre los niños, lo que dificultará predecir el momento para determinar el “fin”, aspecto que no se considera negativo, sino todo lo contrario.

### Cronograma tentativo

Ver también lo ya presentado en la wiki: <http://uruguayturinterescolar.wikispaces.com>

Tiempo estimado	Actividades a desarrollar	Recursos
<b>Pre-requisitos</b>	Participantes con acceso a internet y cuenta de correo electrónico Experiencia previa en trabajo con wikis y plataforma Edmodo Conocimiento de aplicaciones básicas de la XO: Navegar, Escribir, Grabar...	
<b>Semana 1</b>	Plantear el desafío al grupo de estudiantes: la creación de una guía turística de Uruguay, virtual con “ojos de niños”.  Creación de un documento compartido para socializar primeras líneas de acción, acuerdos y elecciones.  Habilitar red educativa Edmodo para intercambios, aportes y orientaciones.	Google docs  Actividad Navegar Edmodo Normas de <a href="#">Netiquetas</a>

<p><b>Semana 2</b></p>	<p>Explorar páginas de internet en donde se puedan localizar posibles escuelas a contactar para invitar a participar de la experiencia. (<a href="#">Blogósfera de Ceibal</a> y <a href="#">Nomenclator oficial</a>)</p> <p>Elaboración de texto invitación explicativo en base al plan de trabajo compartido.</p> <p>Contactos vía correo electrónico con docentes y alumnos de 4º año de escuelas de otros departamentos del país. (En caso de ser viable: Skype previa invitación entre docentes y en presencia de estudiantes, en horario de clases)</p>	<p>Actividad Navegar</p> <p>Blogs de escuelas en Portal Ceibal</p> <p>Correo electrónico</p> <p>Google docs</p> <p>Skype</p>
<p><b>Semanas 3 y 4</b></p>	<p>Creación de grupos inter-escolares a través de Edmodo y asignación de roles y tareas: cada dupla en Montevideo tendrá un barrio de la capital asignado y se encargará de contactarse con un grupo de escolares de otro departamento para invitarlos a realizar la misma actividad sobre su zona de influencia, y a interactuar y compartir procesos en Edmodo.</p> <p>Foro creado para las presentaciones y conocimiento de los participantes.</p> <p>Foros para debatir en torno a temas emergentes durante el trabajo</p>	<p>Actividad Navegar</p> <p>Red Edmodo</p>  <p>Wiki "UruguayTurInter-Escolar" <a href="http://uruguaytur-interescolar.wikispaces.com/Nos+presentamos">http://uruguaytur-interescolar.wikispaces.com/Nos+presentamos</a></p>
<p><b>Semanas 5, 6 y 7</b></p>	<p>Publicación de los materiales que formarán parte del trabajo colaborativo final en la wiki (imágenes, mapas, fotos satelitales, videos, archivos de sonido, textos, presentaciones...)</p> <p>Edición de los materiales subidos a la wiki mientras encuentren aspectos para mejorar.</p>	<p>Google Earth</p> <p>Google maps</p> <p>Google docs</p> <p>Panoramio</p> <p>Youtube</p> <p>Slideshare</p> <p>Prezzi</p>

Una vez acordadas las pautas generales y particulares del trabajo que guiarán el desarrollo del proyecto, se organizarán los equipos y comenzarán a resolver cada una de las etapas de la secuencia. Serán de vital importancia las instancias de intercambio de ideas entre pares, la selección de elementos a tener en cuenta y los argumentos a exponer para que el producto final logre los objetivos del equipo.

## Consignas para los alumnos

### 1ª etapa

Agrupados en duplas, tendrán como primera actividad, elegir un departamento del país sobre el cual realizar el proyecto. Contarán con una semana de plazo para llegar a acuerdos y para ponerse en contacto con una escuela pública del departamento elegido. Podrán explorar, en la blogósfera del portal Ceibal, o en el Nomenclator oficial de escuelas del país, modos de lograr comunicarse con una de sus escuelas, vía correo electrónico.

## 2ª etapa

En esta semana deberán redactar un texto que describa el proyecto planteado como desafío. Irá dirigido a los niños del departamento que la dupla eligió para trabajar colaborativamente, a quienes además enviarán invitación a participar de la experiencia.

Podrán crear el texto explicativo y la invitación en Google --> <http://docs.google.com> o en la página de la dupla en [la wiki](#).

Cuando consideren que el trabajo esté listo, lo enviarán a los niños de la escuela contactada por correo electrónico o compartiendo el enlace al documento (el de Google o el de la wiki).

## 3ª etapa

Cada dupla de niños, al igual que los compañeros con quienes trabajarán editando la wiki, usarán la red Edmodo para:

- ponerse de acuerdo sobre los materiales que irán subiendo a la wiki, en la página del departamento correspondiente (se accede a ellas desde el menú de navegación que aparece a la derecha)
- socializar las dudas y dificultades que vayan surgiendo en el trabajo
- plantear preguntas para abrir debates entre todos los participantes
- sugerir herramientas de la web 2.0 y/o herramientas de la XO adecuadas para realizar las tareas propuestas
- compartir momentos del trabajo colaborativo
- presentar avances de logro
- comunicarse y compartir con otros el trabajo realizado

Deberán explorar en las herramientas de la Web 2.0 indicadas (u otras), y filtrar información para seleccionar la más representativa y relevante del departamento.

Podrán recurrir a:

- imágenes tomadas por ustedes mismos con sus XO, o a otras extraídas de Panoramio, Google Earth, o halladas a través de buscadores de internet

- mapa rutero para llegar, confeccionado por los miembros del equipo sobre base aportada por Google Maps o Google Earth, editando ese mapa en la Actividad Dibujar de la XO o la que consideren más apropiada para ello.
- videos capturados por ustedes mismos con sus XO, o hallados en Youtube
- audios (canciones del folclore del lugar, sonidos naturales como cantos de aves autóctonas localizables en la región, narraciones históricas de eventos que hayan sucedido en la zona, etc.)
- páginas web de Intendencias departamentales para información turística específica
- consultas realizadas a niños de escuelas rurales y/o urbanas a través de blogs de las mencionadas instituciones a los que se tenga acceso, o de redes sociales (Facebook, Twitter...)
- otros insumos

Con los recursos que van seleccionando e información recolectada, irán armando el plan de trabajo y el orden de ideas en un Documento Google que colaborativamente iniciarán en el aula. En la medida de lo posible, quienes tengan acceso a internet desde sus hogares, podrán continuarlo en forma asincrónica.

#### 4ª etapa – Final

Terminar de confeccionar, revisar y pulir la guía turística virtual en la Wiki, con apoyo en imágenes, audios, y los recursos que cada equipo seleccionó, para que pueda ser públicamente compartida en la Web.

#### Evaluación<sup>8</sup>

**De proceso:** Durante cada instancia del proyecto, para permitir avances, reorientaciones y cambios en el caso de necesitarlos.

**Sumativa:** Presentación/publicación del producto final en línea: guía de turismo de Uruguay, virtual, con visión de niños uruguayos, materializada en la wiki creada colectivamente por todos los actores involucrados en el proyecto, a quedar disponible en Internet.

---

<sup>8</sup> Se adjuntan en el apartado **ANEXO** dos matrices de valoración tentativas.

La evaluación sobre el impacto del proyecto podrá ser recogida a través de los comentarios recibidos de todos quienes sean invitados a visitar la Wiki y a compartir impresiones en la red Edmodo, por ejemplo: los padres de los estudiantes y otros integrantes de la comunidad educativa de cada centro escolar. Asimismo, cada docente podrá crear un formulario en Google para recoger la autoevaluación de los niños participantes de la experiencia, formulario que también podrá ser consensuado colaborativamente entre los 19 docentes e incrustado en la Wiki para poder ser respondido en línea.

(...)“*tener por certeza que siempre es posible aprender todo aquello que queramos, sabiendo que somos sujetos inacabados que merecemos tener la oportunidad de seguir aprendiendo, creciendo y modificando nuestras estructuras; y como docentes, actuar como facilitadores, guías, motivadores para lograr que los alumnos crezcan, descubran, ejerciten, progresen y finalmente nos superen.*” (Baggini, E.)

## Bibliografía y webgrafía

“Un modelo para integrar las TIC al currículo escolar.” Documento elaborado y publicado por EDUTEKA. (2005) Disponible en: [http://www.eduteka.org/tema\\_mes.php3?TemalD=0007](http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0007) (con acceso el 30 de setiembre de 2012)

**Balaguer, Roberto** (2005). “*vidasconect@das.com - La pantalla. Lugar de encuentro, juego y educación en el siglo XXI*”- Frontera Editorial. Montevideo, Uruguay.

**Burgos Aguilar, J. V. (2009).** Seminario internacional “*Innovación en la educación virtual del siglo XXI*”. Centro para la Innovación en Tecnología y Educación. Tecnológico de Monterrey. Disponible en: [http://ftp.ruv.itesm.mx/pub/portal/seminariointernacional/doc/EnExtenso\\_VladimirBurgos.pdf](http://ftp.ruv.itesm.mx/pub/portal/seminariointernacional/doc/EnExtenso_VladimirBurgos.pdf) (con acceso el 29/09/2012)

**Crook, Ch.** (1998). Ordenadores y aprendizaje colaborativo. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura y Ediciones Morata.

**Gros, B** (2002) "Constructivismo y diseño de entornos virtuales de aprendizaje". *Revista de Educación*. 328, 225-247 Disponible en Internet con acceso el 2/10/2012 en: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_05/n5\\_art\\_gros.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_05/n5_art_gros.htm)  
<http://tecnologiaedu.us.es/nweb/html/pdf/archivoPDF3.pdf>  
<http://www.webinar.org.ar/sites/default/files/actividad/documentos/Graciela%20rabajoli%20Webinar2012.pdf> (con acceso el 2/10/2012)

**Johnson, C.** (1993). Aprendizaje Colaborativo, referencia virtual del Instituto Tecnológico de Monterrey, México <http://campus.gda.itesm.mx/cite>

**Johnson, D.W. Johnson, R.T. y Holubec, E.J.** (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: Paidós.

**Jordi Adell** “*Algunas ideas para diseñar actividades con TIC coherentes*”. Video en el que plantea cómo pueden diseñarse actividades que usen las TIC, de manera coherente. Disponible en <http://youtu.be/oQ6dPQSGZGI> (con acceso el 29/09/2012)

**Jordi Adell** “*Ideas poderosas*”. Video - Extracto de una conferencia del Profesor Jordi Adell en Andalucía, presentando el panel "Compartir el Conocimiento". Disponible en: <http://youtu.be/2azt48U271Y> (con acceso el 29/09/ 2012)

**Kaye**, (1991) en Salinas, J. (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación, 199 – 227. En Cabero, J. (ed.) (2000). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid: Síntesis.

**Litwin, Edith** (comp.) (2009). “*Tecnologías educativas en tiempos de Internet*”. Amorrortu editores. Buenos Aires, Argentina.

**Peter Sloep, Heerlen (Países Bajos) y Adriana Berlanga, Heerlen:** Redes de aprendizaje, aprendizaje en red. Disponible en internet, con acceso el 2/10/2012 en: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=37&articulo=37-2011-07>

**Rabajoli, G.** (2012) “*Recursos digitales para el aprendizaje: una estrategia para la innovación educativa en tiempos de cambio*” – en Webinar 2012 – IPPE – UNESCO – FLACSO – Disponible en:

**Suárez Guerrero, C.** (2012). Del aprendizaje en red a una red de aprendizajes. Disponible en Internet, con acceso 21 /9/2012 en

Anexo

**Destrezas de Trabajo Colaborativas Proyecto Guía Turística Virtual de Uruguay con ojos de niño@s**

Nombre del maestro/a: \_\_\_\_\_

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

CATEGORÍA	4	3	2	1
<b>Control de la Eficacia del Grupo</b>	Repetidamente controla la eficacia del grupo, trabaja y hace sugerencias para que sea más efectivo.	Siempre que puede controla la eficacia del grupo y trabaja para que el grupo sea más efectivo.	Ocasionalmente controla la eficacia del grupo y a veces trabaja para que sea más efectivo.	Rara vez controla la eficacia del grupo y no trabaja para que éste sea más efectivo.
<b>Calidad del Trabajo</b>	Proporciona trabajo de la más alta calidad.	Proporciona trabajo de calidad.	Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad.	Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad.
<b>Trabajando con Otros</b>	Siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
<b>Contribuciones</b>	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Puede rehusarse a participar.

<b>Manejo del Tiempo</b>	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto para asegurar que las cosas estén hechas a tiempo. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto, pero pudo haberse demorado en un aspecto. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Tiende a demorarse, pero siempre tiene las cosas hechas para la fecha límite. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Rara vez tiene las cosas hechas para la fecha límite y el grupo ha tenido que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades de esta persona porque el tiempo ha sido manejado inadecuadamente.
<b>Actitud</b>	Es crítico frente a su trabajo y el trabajo del grupo. Construye positivamente en base a lo que observa, intentando contribuir al bien de todos.	Algunas veces es crítico frente su trabajo y el del grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Ocasionalmente es crítico frente a su trabajo y el del grupo. En ocasiones tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	No es crítico y pocas veces tiene una actitud positiva hacia el trabajo.
<b>Resolución de Problemas</b>	Busca y sugiere soluciones a los problemas.	Refina soluciones sugeridas por otros.	No sugiere ni refina soluciones, pero está dispuesto a tratar soluciones propuestas por otros.	No trata de resolver problemas ni de ayudar a otros a resolverlos. Deja a otros hacer el trabajo.

Fecha de creación: Oct 08, 2012 10:19 pm (UTC)

## Proyectos Multimedia: Guía Turística Virtual de Uruguay con ojos de niñ@s

Nombre del maestro/a: \_\_\_\_\_

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

CATEGORÍA	4	3	2	1
<b>Organización</b>	Contenido bien organizado usando títulos y listas para agrupar el material relacionado.	Usó títulos y listas para organizar, pero la organización en conjunto de tópicos aparenta debilidad.	La mayor parte del contenido está organizado lógicamente.	La organización no estuvo clara o fue lógica. Sólo muchos hechos.
<b>Originalidad</b>	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia.	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
<b>Cantidad de Trabajo</b>	La cantidad de trabajo es dividida equitativamente y compartida por todos los miembros del grupo.	La cantidad de trabajo es dividida y compartida equitativamente entre los miembros del equipo.	Una persona en el grupo no hizo su parte del trabajo.	Varias personas en el grupo no hicieron su parte del trabajo.
<b>Requisitos</b>	Cumplió con todos los requisitos. Excedió las expectativas.	Todos los requisitos fueron cumplidos.	No cumple satisfactoria- mente con un requisito.	Más de un requisito no fué cumplido satisfactoria- mente.
<b>Contenido</b>	Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente.	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en los hechos.	El contenido es mínimo y tiene varios errores en los hechos.

<b>Impacto estimado al mes de publicado</b>	Supera ampliamente lo esperado. Recibió muchos comentarios positivos en la presentación presencial y en la virtual	Se mantuvo dentro de los parámetros esperados tanto en la presentación presencial como en la virtual	Tuvo escaso impacto en ambas presentaciones o aceptable en una pero insuficiente en la otra.	Impacto insuficiente o nulo.
---------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------

Fecha de creación: **Oct 08, 2012 10:56 pm (UTC)**

