

# 6. INNOVACIÓN EN EL AULA

- [INNOVACIÓN EN EL AULA](#)
- [Contenidos](#)
- [U1. Competencias básicas](#)
- [U2. Constructivismo y TIC](#)
- [U3. Proyectos de trabajo](#)
- [U4. Aprendizaje colaborativo](#)
- [U5. El modelo MIE-CAIT](#)
- [Ampliación de contenidos](#)

# INNOVACIÓN EN EL AULA

Los nuevos roles del profesorado y del alumnado en las aulas con pizarra interactiva son un rompecabezas fácil de resolver, moviendo unas pocas piezas y con la ayuda de formadores, colaboradores, coordinadores del Ramón y Cajal, equipos directivos, departamentos, seminarios y grupos de profesorado...

## Objetivos

Los objetivos de este módulo podemos resumirlos en los siguientes:

1. Integrar los recursos tecnológicos y de acceso y tratamiento de la información adaptada a nuestros alumnos.
2. Entender el aprendizaje colaborativo como herramienta metodológica principal en el uso de las TIC.
3. Utilizar los proyectos de trabajo común fomentando otras metodologías activas.
4. Conocer otros métodos de trabajo en el aula vinculados con el uso de las TIC.

## Conocimiento previo

Las taxonomías pedagógicas siempre me han parecido muy complicadas, una especie de intento por convertir la pedagogía en una ciencia que la ha hecho oscura, ininteligible unas veces, excluyente otras, pretenciosa muchas, para justificar su presencia en las universidades junto con otras disciplinas más científicas.

Siempre he admirado a los pedagogos que llamo **del sentido común**, seguramente porque mi sentido se ha formado a partir del suyo, que han llevado al aula lo que consideraban mejor para sus alumnos acertando unas veces, fallando otras. Son esos docentes de lo cotidiano que algunas veces han trascendido a los tratados de pedagogía, como Freire, Freinet, Ferreiro... y la mayoría de las veces, desde el anonimato, han dejado su impronta en su escuela o su instituto; filósofos de lo práctico que aplican en el aula su bagaje de experiencia con una mezcla de formación, experiencia, imaginación e intuición (y mucho sentido común) y que dan recetas cuando les preguntas, porque las tienen. A esos sí los he conocido y me han enseñado mucho más que la mayoría de los libros de pedagogía, psicología o didáctica que estudié.

Tampoco me apasionan los clubs de fans, ni siquiera los clubs de fans tecnológicos; he conocido docentes que se declaraban fervorosamente constructivistas como se es del **atleti** y partidarios del aprendizaje colaborativo que eran capaces de recitar, casi sin respirar, las cincuenta

diferencias entre su opción favorita y el aprendizaje cooperativo. No me gusta seguir un modelo a rajatabla, pero sí tener referencias, cuantas más mejor, para probar y comprobar qué resulta mejor y cómo lo que resulta mejor con un grupo o con un alumno concreto no produce los mismos efectos con otro grupo o con otro alumno: ni los contextos ni las personas son generalizables, ni están presentes en la página treinta y cuatro del libro de texto.

Pese a todo lo dicho y, precisamente, por todo lo dicho siempre he pensado que sin filosofía no somos nada, así que unas ideas metodológicas no vendrán nada mal para abrir camino a la innovación educativa, que no llega por la introducción de las TIC en las aulas, sino de la capacidad de cambio de los educadores que nos permitirá llegar a una pedagogía de las TIC y con las TIC. A una comunidad de aprendizaje en la que interviene toda la comunidad educativa bajo el amparo del proverbio africano **para educar a un niño es necesaria toda la tribu** y que requiere de la participación en la toma de decisiones de padres, madres, voluntarios, profesorado, alumnado, administración, instituciones y entidades del entorno...

Este curso es muchos cursos en uno y no podemos detenernos en profundizar en todas y cada una de las posibilidades que nos ofrecen estas tecnologías, sin embargo tampoco podemos pasar de largo por las propuestas pedagógico-metodológicas que podemos poner en práctica. Por eso lanzaremos unas cuantas ideas que, independientemente de la literatura que hayan generado, han salido de un cajón lleno de sentido común pedagógico que todos los docentes tenemos en el desván de la experiencia: las competencias básicas, el constructivismo, el aprendizaje en cooperación, los proyectos de trabajo...

¿Que parece un contrasentido con lo que he dicho al principio? Es cierto, parece un contrasentido, pero necesitamos tantas referencias...

# Contenidos

## MÓDULO 6: INNOVACIÓN EN EL AULA

- UNIDAD 1: Competencias Básicas
- UNIDAD 2. Constructivismo y TIC
- UNIDAD 3: Proyectos de trabajo
- UNIDAD 4: Aprendizaje Colaborativo
- UNIDAD 5: EL MODELO MIE-CAIT

# U1. Competencias básicas

Iniciamos este Módulo presentando una reflexión acerca de porqué trabajar en competencias en el día de hoy (Martín Pinos)

## 5 Buenas razones para empezar a trabajar por competencias



**1. Es mejor que lo que hacíamos antes.** No te queda duda, pues permiten no sólo adquirir conocimientos y desarrollar capacidades, sino también poder aplicarlas en contextos diversos para resolver problemas de cierta complejidad. Es decir, permiten enseñar para la vida al aplicar los aprendizajes escolares a contextos diferentes al escolar.

**2. Parten de lo que ya hacíamos en el aula.** Para llegar a la competencias, el trabajo sobre conocimientos y capacidades en base a ejercicios, actividades o problemas de aplicación de los contenidos, sigue siendo necesario, y es, además, el punto de partida. Lo que ya hacíamos nos vale, a veces tal cual, a veces con pequeñas modificaciones. Sólo que a partir de ese trabajo avanzamos un poco más buscando situaciones variadas de partida, escenarios o contextos significativos, funcionales, motivantes, que permitan aplicar lo trabajado anteriormente. ¿Cuántas sumas necesita un niño hacer antes de usar la suma para resolver problemas de su vida diaria?

**3. Sus resultados se aprecian a corto plazo.** No hace falta esperar para comprobar cómo la motivación, el interés y los resultados académicos mejoran cuando incorporamos metodologías más acordes a las competencias, cuando empezamos a proponer tareas o a incluir trabajos cooperativos.

**4. Trabajar las competencias puede ser sencillo.** Sí, se puede hacer de forma sencilla (aunque parezca mentira). El modelo PISA de confección de tareas competenciales es sencillo de entender y de aplicar, Los cambios metodológicos que sugieren o mejor se avienen a las competencias pueden ser asumidos desde diferentes niveles de complejidad. Cada cual elige el suyo, pero en ningún caso es obligado apostar por fórmulas que en las que nos sintamos incómodos por su dificultad.

**5. Seguramente coinciden con tu idea de lo que es educar.** Porque los docentes trabajamos con la vista puesta en el desarrollo integral del alumnado, con la aspiración de ayudarles a ser buenos ciudadanos y mejores personas, capaces de desenvolverse eficazmente en la vida en todos sus ámbitos (relacional, profesional, ocio...). Porque la felicidad de nuestro alumnado nos importa. Y, estoy convencido (cada día más, cuanto más las trabajo, más) de que las competencias son una herramienta excepcional para acercarnos a los fines de la educación.

Leer más: <http://competentes-felices.webnode.es/>

Y También presentamos el recurso didáctico: **Proyecto Alegría. La abeja Berta y el abuelo Li. Proyecto globalizado de desarrollo de las competencias básicas y la educación en valores**, que ha sido elaborado y puesto en práctica en el CEIP M<sup>a</sup> Moliner de Zaragoza.

Después de obtener en el 2005 el primer Premio Nacional de Innovación Educativa con su proyecto: \_Un mundo de \_alternativas, **Martín Pinos Quílez** nos presenta [ahora](#) este CD-ROM interactivo con una propuesta didáctica para **4º de Primaria** que conecta con la Psicología Positiva, las inteligencias múltiples y la inteligencia emocional.



Proyecto completo

[Descargar](#)

[Descargas](#)  individuales

[CUENTO 1](#)

[CUENTO 2](#)

[CUENTO 3](#)

Y, por último un recurso más para la Aplicación didáctica de las TIC a través de las CCBB.

- INICIO
- DOCUMENTOS
- TAREAS
- CUADERNO DE TAREAS
- CRITERIOS DE EVALUACIÓN - POSTERS
- MATRIZ DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- ARA: HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN CCBB
- BLOG
- ENLACES DE INTERÉS
- COLABORA
- CONTACTA CON

## MATERIALES



por

**Conceptos Generales para las ocho CCBB - Tareas, Unidades Didácticas, Experiencias y Proyectos Integrados - Metodologías**

2º Ciclo de Ed. Infantil - 1º Ciclo de Ed. Primaria - 2º Ciclo de Ed. Primaria - 3º Ciclo de Ed. Primaria - 1º Curso de E.S.O. - 2º Curso de E.S.O. - 3º Curso de E.S.O. - 4º Curso de E.S.O.

*Resumen:*

Alfonso Cortés

### Comentarios

**Ignacio Polo Martínez (Director del CPR1 de Zaragoza)** - 1-10-2008 01:54:16 PM

Al respecto del comentario aportado por Gabriel Martínez.

Efectivamente es importante atender a las posibles demandas particulares de los departamentos en los centros y, como indicas, que esas dinámicas en pequeños grupos sirvan de germen para incentivar en los centros nuevas dinámicas formativas grupales. Sin embargo, esta opción no debe estar exenta de los pasos que preceptivamente se indican en la normativa que regula la organización y funcionamiento de los centros docentes y también, en esta convocatoria. Es imprescindible mantener y potenciar el canal de comunicación pedagógico natural en los Centros.

# U2. Constructivismo y TIC

## Importante

Antes de profundizar en el tema que nos ocupa, se describirán en esta presentación las líneas generales de este método educativo.

[http://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/1708853](http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/1708853)

## Conocimiento previo

Frente a otros modelos educativos centrados en la transmisión de contenidos, el constructivismo defiende que el conocimiento es una construcción del ser humano y que se realiza a partir de los esquemas previos que ya posee. Según la pedagogía constructivista, el profesor actúa como mediador, facilitando los instrumentos necesarios para que sea el estudiante quien construya su propio aprendizaje. Cobra, por tanto, especial importancia la capacidad del profesor para diagnosticar los conocimientos previos del alumno y garantizar un clima de confianza y comunicación en el proceso educativo.

Y otro que relaciona el Uso de las TIC con los enfoques constructivistas del autor [José Manuel Saez López](#)



# U3. Proyectos de trabajo

Te proporcionamos varias fuentes para trabajar los proyectos de trabajo.

[https://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/key/huGCKaG3mUuISy](https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/huGCKaG3mUuISy)

**Aprendizaje Por Proyectos** from **camog70**

**Algunos ejemplos:**

- Dentro de la web [cuadernos de campo](#) encontrarás proyectos relacionados con el medio próximo para desarrollar en tercer ciclo de primaria y secundaria obligatoria.
- En [CEPIndalo](#), nos proponen desde Almería un proyecto para
  - **Ciencias.**
  - [Lengua](#)

**Para analizar el método de proyectos con participación de las tecnologías, recomendamos leer [los dos capítulos que Eduteka](#) dedica al tema (puedes hacerlo desde el enlace o en el marco inferior). Al final del mismo encontrarás algunos ejemplos.**



Documentos, reuniones y correo electrónico profesional de Google

[Prueba gratuita](#)
[Docentes Área](#)
[Docentes Informática](#)
[Directivos](#)

#### REDuteka - Red de Práctica de docentes, versión 1.5

Eduteka visitó en los EEUU escuelas líderes en innovación educativa

Actualización del Módulo sobre Aprendizaje Visual

¿Puede el aprendizaje ser demasiado personalizado?

Rúbrica para valorar el uso del Gestor de Proyectos de Eduteka



**REDuteka**  
Docentes y Recursos Educativos

REDuteka, plataforma que ofrece servicios de red social a los usuarios de Eduteka, permitiéndoles compartir recursos educativos y generar comunidad de práctica, pone hoy a disposición de estos su versión 1.5. Con ella y atendiendo las sugerencias recibidas, introduce cambios sustanciales a su usabilidad. Además, cumpliendo con el compromiso de actualizar permanentemente las herramientas que ofrece, se actualizó también la plataforma tecnológica que la soporta. Le invitamos a usar esta versión.

[ver más](#)
[Artículos](#)
[Áreas](#)
[Proyectos](#)
[Recursos](#)
[Módulos](#)

**ePals** | Donde se conectan Docentes y Estudiantes

[Aulas en Español](#) [Nuevas Aulas](#) [Para los Profesores](#) [Para los Estudiantes](#)

- Dover High School de Argentina** [mirar perfil](#)
- C.P. Cristo del Valle de España** [mirar perfil](#)
- Exeter High School de Estados Unidos** [mirar perfil](#)
- Pleasantville High School**

[¡Explore ePals!](#)



**Matemática Interactiva**



**Gestor Proyectos**



**Currículo Interactivo**

Fig 6.5.Captura pantalla.

# U4. Aprendizaje colaborativo

## Actividad de lectura

Proponemos este artículo Luz María Zañartu para su estudio y reflexión. [Haz clic aquí](#)

¿Cuál es tu opinión acerca de esta publicación?

## Importante

Proponemos desde este apartado una visión actual y cercana muy próxima a nuestras aulas, íntimamente relacionado con los Proyectos referidos a Aprendizajes Colaborativo.

[https://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/key/i5gg2SRoI5kU4U](https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/i5gg2SRoI5kU4U)

**Aprendizaje colaborativo web 2.0 amatista 2012** from **FAUBA**

**En esta otra, se muestra las características propias de este Método educativo y su vinculación con el uso de las TIC.**

[https://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/key/1Ye3Tk700qfEuV](https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/1Ye3Tk700qfEuV)

**Aprendizaje colaborativo** from **JOSE MANUEL HERNANDEZ RODRIGUEZ**

## Actividad de lectura

La versión actualizada de Google Docs ,iniciada en Abril de 2012, se llama Google Drive. Aquí tienes una breve descripción de esta herramienta colaborativa.

## Introducción a Google Drive

<https://www.youtube.com/embed/02DV21OtV3c>

Google Drive te permite almacenar y acceder a tus archivos en cualquier lugar: en la Web, en tu unidad de disco duro o allí donde estés. El procedimiento es el siguiente:

1. Accede a Google Drive en la Web desde [drive.google.com](https://drive.google.com).
2. Instala Google Drive en tu ordenador o en tu dispositivo móvil.
3. Introduce tus archivos en Google Drive. Está justo en tu dispositivo.

Ahora tus archivos van siempre contigo. Si cambias un archivo en la Web, en el ordenador o en tu dispositivo móvil, se actualiza en todos los dispositivos donde hayas instalado Google Drive. Comparte, colabora o trabaja en solitario: tus archivos, tu decisión.

## Guarda los primeros 15 GB de tus cosas de forma gratuita en Google Drive, Gmail y Google+ Fotos.

Cuando tu Google Drive aumente de volumen, obtén otros 25 GB (o más) de espacio a partir de 4,99 USD al mes.

## Accede a todo el contenido de Google Drive desde todos tus dispositivos.

Siempre puedes encontrar los archivos en [drive.google.com](https://drive.google.com), pero también puedes disponer de ellos directamente desde el ordenador, desde el smartphone y desde el tablet. Instala Google Drive en varios dispositivos y deja que la aplicación se encargue de convertirlos en uno solo. Incluso puedes [obtener tus archivos cuando estés sin conexión](#).

## Mantén tus archivos sincronizados. Solo tienes que acceder a la Web, el proceso es bastante automático.

Cada vez que tu dispositivo accede a Internet, se registra en Google Drive. Esto garantiza que los archivos y las carpetas estén siempre actualizados. Si cambias algo en un dispositivo, se cambia en todos.

## Deja de enviar archivos adjuntos por correo electrónico. Empieza a compartir.

Google Drive te permite seleccionar exactamente quién (amigos, familia, colegas) tiene acceso a tus archivos. Ya no necesitas adjuntar archivos en mensajes de correo. Simplemente comparte los archivos, las carpetas o los documentos de Google Docs desde cualquier dispositivo.

¿Colaboras con otras personas en documentos, hojas de cálculo y presentaciones de Google Docs? Google Drive te permite continuar creando, accediendo y colaborando sin tener que gestionar distintas versiones de un mismo archivo.

# U5. El modelo MIE-CAIT

## Conocimiento previo

El modelo de enseñanza/aprendizaje MIE-CAIT, **se basa en la metodología CAIT** (Patiño, Beltrán y Pérez, 2003) que difunde la Fundación Encuentro a través del Foro Pedagógico de Internet

En este marco, y desde una perspectiva socio-constructivista, **entendemos el aprendizaje como la construcción de significados personal y a la vez compartida** (el conocimiento solo existe en la cabeza del que lo construye) donde los alumnos aprenden no solamente para adquirir información sino para desarrollar habilidades que le permitan seleccionarla, organizarla e interpretarla estableciendo conexiones significativas con sus saberes anteriores. El objetivo es la **elaboración de conocimientos que potencien el desarrollo personal y permitan comprender y transformar la realidad.**

A partir de estas consideraciones, las **7 características fundamentales** del modelo de enseñanza/aprendizaje que proponemos, y que se condensan en las siglas MIE-CAIT, son los siguientes: el papel mediador del profesor, la individualización de la enseñanza para la atención a la diversidad, el seguimiento y evaluación de la actividad de los estudiantes, la perspectiva constructivista del aprendizaje, la progresiva autorregulación de los aprendizajes por los estudiantes, la interacción con el entorno y el trabajo colaborativo, el aprovechamiento de los apoyos tecnológicos.

**- El papel mediador del profesorado.** La actividad del docente siempre se ha centrado en el desarrollo personal de los estudiantes y en el logro de los aprendizajes previstos en el currículum, pero ahora, en la sociedad de la información, el profesorado ya no es el gran depositario de los conocimientos relevantes de la materia. Las bibliotecas primero, los libros de texto y de bolsillo después, los medios de comunicación social (televisión, prensa...), los videojuegos y ahora Internet, acercan la información a los estudiantes y les ofrecen múltiples visiones y perspectivas. Los cibernautas tienen a su alcance una ingente cantidad de información.

En consecuencia, el profesor deja de ser el principal transmisor de información a los alumnos y se convierte en **mediador intermediario entre la cultura y los estudiantes.** *\_Un gestor de conocimientos que orienta los aprendizajes (tanto a nivel general del grupo clase como a nivel individual de cada estudiante) a partir de la prescripción (y a veces también la creación) de recursos educativos y actividades de aprendizaje (presenciales y en las redes virtuales), orienta el acceso de los estudiantes a los canales informativos y comunicativos del ciberespacio, guía en la selección y estructuración de la información disponible, hace una evaluación formativa y asesora, gestiona dinámicas de grupos y motiva\_...* Y por supuesto debe tener una autoridad reconocida por los estudiantes y crear un clima de confianza y diálogo.

La pizarra digital, inmenso almacén de conocimientos y potente canal para compartir información, analizarla y valorarla en grupo, facilita buena parte de estas labores de mediación.

- **La individualización de la enseñanza para la atención a la diversidad.** Con los nuevos recursos para la enseñanza y el aprendizaje que nos proporcionan las TIC y especialmente Internet, se tiende a una pedagogía más diferenciada, a una enseñanza más individualizada que pueda dar respuesta a la creciente heterogeneidad de niveles de los estudiantes que van llegando a los centros y, en los estudios profesionalizadores, a las variadas demandas formativas de la sociedad de la información.

Así, y de acuerdo con los planteamientos constructivistas y del aprendizaje significativo, los estudiantes ahora pueden realizar sus nuevos aprendizajes partiendo de sus intereses y conocimientos previos, pues tienen a su alcance muchos materiales formativos e informativos entre los que escoger y la posibilidad de solicitar en cualquier momento el asesoramiento de los profesores y de los compañeros.

Además de la *diversificación de los materiales didácticos* de acuerdo con las características del alumnado (estilos de aprendizaje, saberes previos, ritmos de trabajo, intereses y necesidades), donde la pizarra digital será un eficaz instrumento para acercar a los estudiantes en el aula una multivariedad de recursos educativos, también hay que diversificar:

- Los **espacios**, para lo cual hay que disponer de ámbitos favorables al estudio dentro y fuera del centro (aprovechando también el ciberespacio)
- El **tiempo**, en función del tipo de trabajo y de los ritmos de aprendizaje
- Los **objetivos** formativos, atendiendo a las capacidades, logros e intereses que se vayan observando en los alumnos, aunque sin abandonar las metas fundamentales de cada asignatura.
- Las **actividades**, adaptándolas a las características iniciales y al progreso de los estudiantes

- **El seguimiento y evaluación de la actividad de los estudiantes.** Va resultando habitual, y en cualquier caso deseable, la realización de una evaluación inicial a los alumnos para determinar su "nivel de entrada", sus conocimientos previos e intereses, y considerar si es necesario modificar el programa de contenidos o tal vez suministrarles alguna formación complementaria. A lo largo del curso, los alumnos suelen tener una evaluación formativa (autoevaluación y heteroevaluación del docente), que permite al profesorado conocer sus progresos y regular sus aprendizajes. Y al final se realiza la tradicional evaluación sumativa para verificar los aprendizajes realizados, considerando no solamente los conocimientos teóricos, sino muy especialmente la aplicación de los procedimientos y las actitudes.

La evaluación formativa, realizada de manera continuada a lo largo del curso, constituye un instrumento esencial para conocer el proceso de aprendizaje que están realizando los estudiantes y sus dificultades particulares. Con esta información, el profesorado puede orientar mejor a los estudiantes y desarrollar una más eficaz labor didáctica.

Las TIC en general, y la pizarra digital en algunos casos, constituyen un factor de motivación extrínseca para el alumnado y proporcionan múltiples recursos para realizar este seguimiento ( **pruebas objetivas interactivas, portafolio digital, exposiciones del alumnado ante la**

## **pizarra digital...)**

- **La perspectiva constructivista del aprendizaje.** A partir de los principios constructivistas del aprendizaje, se crearán ambientes de trabajo centrados en la actividad de los alumnos, y apoyados en la pizarra digital y en las TIC en general, que refuercen los procesos reflexivos y experienciales con el fin de que los estudiantes construyan idiosincrásicamente conocimiento.

Frente a las limitadas posibilidades de interacción formativa que ofrecen los materiales didácticos empaquetados que se suelen encontrar en el mercado, se trata de proponer actividades **contextualizadas** (situaciones reales, motivadoras y ricas en recursos) que permitan a los estudiantes ser más reflexivos, aportar visiones personales y debatir los temas, y que propicien la comunicación entre iguales, con el profesor y con otros especialistas. Sin descartar las exposiciones previas del profesor, resultarán especialmente útiles en este sentido los proyectos, los estudios de casos, la situaciones problemáticas... En definitiva se pretende que los estudiantes:

- Comprendan y planifiquen la tarea a realizar.
- Seleccionen y organicen la información disponible de manera crítica y creativa (la información se puede organizar significativamente de muchas maneras distintas).
- Elaboraren esta información (para comprenderla) y la integren significativamente en sus conocimientos previos atendiendo a visiones multiculturales (hay muchas culturas que respetar).
- Transfieran y apliquen estos conocimientos a la vida real... más que reproducirlos mecánicamente (en los exámenes).
- Evalúen y contrasten los objetivos establecidos y los resultados obtenidos.

PROCESO DE APRENDIZAJE			
ACCESO A LA INFORMACIÓN	PROCESO DE LA INFORMACIÓN (operaciones cognitivas)	PRODUCTO OBTENIDO (concepciones del aprendizaje)	APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO/EVALUACIÓN (operaciones cognitivas)
<ul style="list-style-type: none"><li>- entorno físico, otras personas</li><li>- materiales didácticos: convencionales, AV, TIC</li><li>- entorno massmediático</li><li>- Internet (cibespacio)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- captación, análisis</li><li>- interacción, experimentación</li><li>- comunicación con otros, negociación de significados</li><li>- elaboración, reestructuración, síntesis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- memorización (*conceptos, hechos, procedimientos, normas)</li><li>- habilidad-rutina/motriz</li><li>- comprensión (id.*)</li><li>- <b>conocimiento</b> + <i>estrategias cognitivas</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- en situaciones conocidas (repetición)</li><li>- en nuevas situaciones (procesos de comunicación, transferencia)</li></ul>

En este marco, la pizarra digital facilita la puesta en común y valoración colectiva de las actividades realizadas por los grupos de alumnos, así como la presentación más contextualizada de las presentaciones del profesor (con el apoyo de la información disponible en Internet) y la



participación de los alumnos en cualquier actividad que se realice en el aula (ya que también puede apoyarse en la información de Internet).

**- La progresiva autorregulación de los aprendizajes por los estudiantes.** Se procurará que el papel de los estudiantes sea activo y progresivamente más autónomo en la organización de sus actividades de aprendizaje. Aunque inicialmente el aprendizaje será dirigido por el profesor (que sabe lo que hay que aprender y cómo), poco a poco se irá cediendo el control a los alumnos, que, a partir de una idea clara de los objetivos a conseguir (y convencidos de que merece la pena conseguirlos), establecerán (con más o menos apoyo del profesor) la secuencia a seguir (cuando, dónde y cómo aprender)

De esta manera, además de los aprendizajes específicos que se pretendan a través de las actividades formativas que se realicen, los alumnos aprenden a aprender con **autonomía** y desarrollarán **habilidades metacognitivas**.

La pizarra digital, al propiciar una mayor intervención del alumnado en el aula (presentación de recursos hallados en Internet, exposición de los trabajos realizados...), contribuye al desarrollo de su autonomía y de sus habilidades expresivas.

**- La interacción con el entorno y el trabajo colaborativo.** La interacción con el entorno facilita los aprendizajes, pero las actividades interactivas que se propongan a los estudiantes siempre deberán prever un feed-back ante el error (a través de los compañeros, del profesor, del material didáctico de apoyo...).

Por otra parte, se procurará que muchas de las actividades de aprendizaje se puedan realizar **cooperativamente**, de manera que los integrantes de cada grupo busquen la mejora de todos y negocien los significados al construir el conocimiento personal. De esta manera el aprendizaje vendrá determinado por el conocimiento que tiene cada alumno, el contexto social en el que se encuentran y la situación que se propone en la actividad de aprendizaje para que sea resuelta por los estudiantes.

Como se ha dicho, la integración de la pizarra digital en el aula aumenta las posibilidades de interacción de los estudiantes entre ellos y con los recursos educativos (presentación de trabajos, argumentación de puntos de vista con apoyo documental...) facilitando el análisis y crítico y la valoración de los trabajos que se presenten.

**- El aprovechamiento de los apoyos tecnológicos.** Las TIC pueden utilizarse con programas tutoriales y de ejercitación para promover la memorización de contenidos, como inmensa fuente de información (las páginas web de Internet) o como potente instrumento de productividad (los procesadores de textos y las demás aplicaciones generales).

Pero su mayor potencial educativo está en su capacidad para funcionar como **instrumento cognitivo** ("mindtool", según terminología de David Johassen) facilitando el aprendizaje individual y colaborativo al servicio de la construcción del conocimiento y del pensamiento creativo (pensamiento analítico, crítico, creativo, complejo de resolución de problemas...). Desde esta perspectiva el ordenador no hace el trabajo del estudiante, pero le permite aplicar más eficientemente sus esfuerzos y poner en marcha mecanismos más complejos de pensamiento ya

que asume aspectos de una tarea y le libera un espacio cognitivo que puede emplear en pensamientos de nivel superior. No se trata solo de aprender SOBRE o DE (la tecnología) sino CON ella .

Con este enfoque, estudiante y tecnología se reparten inteligentemente el trabajo, de manera que cada uno hace lo que realiza mejor: el estudiante planifica, interpreta, decide, evalúa la información que obtiene de Internet y de su entorno en general; y el ordenador (o en nuestro caso la pizarra digital) presenta, almacena, clasifica y reproduce las actividades más rutinarias o "de memoria" que se le encargan.

# Importante

Proponemos esta presentación a modo de ilustración explicativa con las nociones básicas de este modelo docente.

[https://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/key/8viVZdV2sdzQWM](https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/8viVZdV2sdzQWM)

**Modelo CAIT** from **FLACSO URUGUAY**

# Ampliación de contenidos

## Para Saber Más

### Tipos de proyectos colaborativos

### Algunos ejemplos

- **Prensa escolar:** el País de los estudiantes, primer premio 2009 (*Latitud 39º* del IES Marratxí) ►.
- **Selección de proyectos de Nuria Salvador:** La página de Nuria de Salvador tiene una amplia selección de proyectos colaborativos que nos puede ayudar a hacernos una idea más amplia. Como aparece clasificada en distinta forma en los dos enlaces siguientes es de fácil consulta. No están todos, por supuesto, pero es una buena selección.
  - Organizados por temas ►
  - Proyectos de aula telemáticos ►
- **Abrapalabra** un proyecto de lectura y escritura muchas veces colaborativo y con reflejo en los blog creativos de alumnos, aulas y colectivos. ►



#### Propuestas

Inicio
Presentación ▶
Huella de palabras ▶
Mil grullas por Japón
Cuentacuentos ▶
Tararé que escribí ▶
Autobiografía ▶
A carcajadas ▶
Leo leo ▶
Poesía eres tú ▶
En público ▶
Somos periodistas ▶
La publicidad ▶
Tipos de textos ▶
Interdisciplinar ▶
Efemérides ▶
Lengua luenga ▶

#### Últimas publicaciones

##### Coompone

Audiovisual

Escrito por José R. Olalla

Sábado, 14 de Abril de 2012 17:23



Coompone.com es un portal web que permite a los usuarios escribir de forma colaborativa poemas y letras de canciones. Los poemas y letras de canciones se crean de forma conjunta a partir de las propuestas realizadas por múltiples usuarios. Los usuarios pueden iniciar un poema o una letra de canción escribiendo la primera línea (o primeras líneas) e indicando el tema sobre el que va a tratar, así como las posibles ideas y preferencias que tienen para su desarrollo. Los demás usuarios pueden enviar sus propuestas sugiriendo distintas maneras de continuarlo. El iniciador del poema puede elegir la propuesta más votada o la que más le guste. Así, el poema se crea dinámicamente y con la colaboración de múltiples usuarios.

En su blog da cumplida información acerca de la forma de usar el servicio que es sencilla y muy motivadora para los alumnos.



## Cuadernos de **campo**

Para investigar el medio en colaboración y compartir conclusiones ▶.



**Menú principal**

- [Inicio](#)
- [Presentación](#)
- [Los seres vivos](#)
- [El cuerpo humano](#)
- [El medio físico](#)
- [La población](#)
- [Materia y materiales](#)
- [La historia local](#)
- [La sociedad](#)
- [Las tradiciones](#)
- [Recopilaciones](#)

**Inicio**



**Cuaderno de campo**



Los cuadernos de campo son normalmente libretas de notas donde los investigadores escriben o dibujan sus observaciones y que acaban convirtiéndose en estudios más complejos que se publican o se presentan.

- **Multitud de herramientas:** en la sección [una herramienta para compartir y colaborar](#) hemos incluido herramientas específicas web 2.0 que permiten colaborar en el aula. También de las secciones una maleta de recursos y un lugar para crear pueden obtenerse ideas.
- Desde luego, las **wikis** y los **blog** son herramientas de construcción colaborativa.
- [Educalia](#) propone algunos proyectos colaborativos.

## Proyectos internacionales:

- **eTwinning:** El más ambicioso proyecto que tenemos a nuestro alcance de colaboración entre centros del ámbito europeo es eTwinning que permite el hermanamiento con centros de todos los países y el desarrollo de cualquier trabajo colaborativo a gusto de los participantes.
- **Xplora** dedicado a las Ciencias que ofrece la posibilidad de trabajarlas en inglés, francés o alemán.
- **Proyecto Globe.** Cuenta con la participación de estudiantes y profesores de todo el Planeta y sus objetivos son:
  - Mejorar la conciencia ambiental de las personas en todo el mundo;

- Contribuir a la comprensión científica de la Tierra; y
- Ayudar a que los estudiantes alcancen mayores niveles de aprendizaje en ciencia y matemáticas.
- **Global School Net:** Pensada específicamente para el trabajo del Inglés, Global School Net es un portal que concentra un gran número de proyectos posibles para el trabajo de ese idioma.
- **ePals community:** ePALS es un ejemplo de un auténtico servicio de intercambio de experiencias docentes a través del correo escolar entre alumnos y entre docentes.
- **Eduteka:** Proyectos colaborativos ordenados por áreas.

## 20 Propuestas de Aprendizaje Colaborativo en La Web 2.0

# Reflexión

## ¿Cuál es nuestro papel como docentes?

Hemos dicho en alguna ocasión que el cambio no está en los medios, sino en los profesionales del sistema educativo. Por encima de leyes educativas cambiantes y de la costumbre docente se impone la pedagogía del sentido común, que no está basada en la repetición de modelos magistrales y memorísticos que nosotros mismos aprendimos (y sufrimos) cuando éramos estudiantes, sino en aulas abiertas a la vida donde la realidad no es un obstáculo sino un aliciente y el libro de texto no es un muro que impide mirar por la ventana ni el currículo un impedimento para un aprendizaje que tiende hacia la vida adulta y activa y no a la participación en saber y ganar.

Un aprendizaje que construye significados personales y compartidos en la mente de unos alumnos que no sólo adquieren información sino que desarrollan habilidades para seleccionarla, organizarla e interpretarla y establecen conexiones significativas con sus conocimientos previos. Alumnos que, en fin, aprenden a aprender y a emprender, para desarrollarse personalmente y desarrollar lo colectivo. Por eso aprenden juntos, en equipos cooperativos y se hacen más responsables, autónomos, integradores e integrados.

Una propuesta cooperativa, constructivista, creativa, textual (lectora y escritora) y tecnológica, que utiliza Internet para construir aprendizajes significativos porque Internet y todo lo que venga después pertenecen al mundo real y al mundo futuro para el que se preparan. Transformar la información en conocimiento implica analizarla, relacionarla, criticarla, transferirla y aplicarla.

¿Y nosotros? Sencillo, como decía al principio: a ser profesionales del sistema educativo, a aproximarnos al estilo docente que nos reclama: a abandonar nuestro protagonismo cediéndolo a los alumnos; a cambiar el papel de transmisores de conocimientos por el de mediadores entre la información y el conocimiento, el contenido y el aprendizaje de los alumnos.