

# LOS SEIS GRANDES TIPOS DE ACTIVIDADES CON LA WEB

**Carmen Pinilla Padilla / Dolores Grau Vicente**

CEFIRE (Centro de Enseñanza, Formación, Innovación y Recursos Educativos) de Godella (Valencia)

Si pensamos que la Web puede ser una herramienta útil para conseguir nuestros objetivos curriculares, debemos de empezar por diseñar los detalles de nuestra planificación. ¿Qué tipo de actividad o proyecto se aplicará mejor a nuestros objetivos? Tal vez un ejercicio de simulación sería lo mejor, o ¿deberíamos considerar el iniciar una colaboración web? ¿Cómo se puede idear una forma interactiva para que los estudiantes pueda aprender sobre la región Artica?

La mayoría de los buenos proyectos Web caseros se adecuan a una de las estrategias que se van a describir a continuación. Para empezar, conviene familiarizarse uno mismo con cada tipo de actividad. ¿Qué estrategia parece más probable que nos sirva de ayuda para conseguir nuestros objetivos? ¿Cómo debería ser cada estrategia para ser empleada en el aula? Cómo ocurre en toda buena pedagogía, objetivos educativos diferentes requieren estrategias de enseñanza diferentes.

## 1. CORRESPONDENCIA ELECTRÓNICA

Esta es uno de los tipos de actividad más simple disponible para cualquiera con acceso a una cuenta de correo electrónico. Los estudiantes participan en una actividad en la que se comunican con otra persona — quizás un estudiante, un ciudadano adulto, un profesional en un área interesante, etc. — en una especie de rápido intercambio epistolar tecnológico de forma similar a como se hacía antiguamente.

### Cómo se utiliza

Para unos mejores resultados, hay que proporcionar a los estudiantes:

- Un objetivo para su actividad de intercambio.
- Un periodo de tiempo preestablecido para la actividad.
- Una estimación de resultados (número de comunicaciones por semana, longitud de la comunicación, etc.)

La experiencia demuestra que si no se les dirige, los estudiantes utilizan las actividades en tiempo real para hacer intercambios de tipo social. Hay que exigir a los estudiantes que preparen un borrador que incluya una actividad dirigida o preguntas que dirigirán a sus asociados.

### Cuándo se utiliza

- Para comunicar estudiantes que puedan beneficiarse mutuamente.
- Una aplicación excelente para practicar un idioma con un interlocutor nativo o aprender sobre otra cultura.
- Para llevar a cabo cualquier tipo de Programa Europeo, especialmente "Comenius".

### Beneficios

- Interacción / interculturalidad
- Permite una rápida comunicación en temas oportunos.

### Obstáculos a evitar

- Planificar cuidadosamente para evitar una comunicación sin estructurar.
- Problemas técnicos: organización de la lista de correo; recopilación de los mensajes; virus, etc.

## **Ejemplos actividades**

- General: <http://www.epals.com/>  
IECC, postales electrónicas sobre arte:  
<http://postcards.www.media.mit.edu/Postcards/Welcome.html>
- Para los más pequeños: postales electrónicas  
<http://www1.monteazul.com/>

## **2. RECURSO WEB**

Este tipo de actividad obtiene ventaja del potencial de la Web como herramienta de investigación. Además de acceder a recursos tradicionales de una biblioteca tales como libros y periódicos, los lugares Web ofrecen recursos que normalmente no están disponibles en las escuelas (tales como simulaciones interactivas, bases de datos sofisticadas, etc.) que son también inestimables ayudas para nuestros currículos.

### **Cómo se utiliza**

#### **Profesorado**

- Practicar con la búsqueda.
- Seleccionar y evaluar.

Evaluación de páginas web:

<http://www.quadernsdigitals.net/articuloquaderns.asp?IdArticle=2683>

#### **Alumnado**

- Enseñar a los estudiantes lo básico sobre el uso de los motores de búsqueda.
- Preparar una búsqueda con los estudiantes antes de que ellos se embarquen en su investigación. ¿Cuáles serían los parámetros adecuados para una búsqueda? Limitar el tiempo para la búsqueda de cada estudiante. (Cuanto antes empiecen a usar motores de búsqueda en tiempo real, a los estudiantes pasarán mucho tiempo para contestar preguntas básicas y fáciles. Esto mejorará la dedicación de tiempo extra cuando empiecen a familiarizarse con las herramientas y puedan limitar sus búsquedas a temas más probables de ser incluidos.)
- Identificar dos o tres buenos recursos para los estudiantes a modo de reserva. Las búsqueda de los estudiantes puede que no sea satisfactoria.
- Enseñar a los estudiantes como pueden considerar de forma cuidadosa la validez y origen de su información.
- Diseñar una búsqueda del tesoro enlazada con el currículum de modo que los estudiantes puedan practicar el hallazgo de información. Cuando se enseñan las herramientas, las búsquedas gratuitas representan una oportunidad perdida de unir el esfuerzo de nuestros estudiantes al aprendizaje de contenidos.

#### **Cuándo se utiliza**

- Cuando los estudiantes necesitan acceder a información no disponible directamente en su biblioteca local o escolar.
- Es mejor es utilizarlo con los estudiantes mayores y entrenar a los más

pequeños.

- Para encontrar proyectos de lecciones o recursos curriculares tales como documentos primarios para complementar los proyectos de lecciones.

### **Beneficios**

- Acceder a información adecuada y al día.
- Desarrollar la autonomía del aprendizaje.
- Desarrollar la capacidad de análisis y valoración.

### **Obstáculos a evitar**

- No todas las fuentes de información son creíbles.

### **Ejemplos:**

Buscadores:

<http://www.yahoo.es>

<http://www.buscopio.com>

<http://www.google.com>

Actividades:

Realización de "rallies", pistas a partir de las cuales deben de buscar información en ciertas páginas web.

La página del zoo de Barcelona puede servir para realizar un "cybersafari", por ejemplo. <http://www.zoobarcelona.com>

### **SUGERENCIA**

Si se es nuevo en el uso del correo electrónico y de la Web para la investigación, es mejor intentar simplificar el proyecto. Si se tiene una clase de 30 estudiantes para coordinarlos con asociados, se puede elegir 6 estudiantes que recibirán colaboraciones en tiempo real. Entonces se puede hacer un equipo con cada uno de esos seis y otros cuatro estudiantes investigadores de la clase que fragmentarán la investigación.

## **3. COLABORACIÓN WEB**

Es la asociación de escuelas a través del correo electrónico y los encuentros virtuales en un lugar Web para ejecutar un proyecto. Algunos proyectos funcionan mejor cuando dos escuelas están asociadas, y cada alumno o alumna de la clase emparejado. Otros tipos de proyectos implican muchas escuelas compartiendo recursos, información, y/o responsabilidad por el proyecto, como por ejemplo para la realización de Programas Europeos, Comenius.

### **Cómo se utiliza**

- Estar seguro que nuestro(s) asociado(s) tiene una razón impositiva para participar. Asociaciones iguales donde todas las partes comparten y utilizan la información colectiva obtienen lo mejor.
- Identificar claramente los objetivos y la agenda del proyecto. Crear guías de participación para todos los asociados.
- Envía un mensaje general para la búsqueda de seis u ocho semanas antes del lanzamiento del proyecto.
- Enviar recordatorios frecuentes de los próximos puntos relevantes del proyecto.
- Ayudar a los estudiantes para que aprendan a trabajar eficazmente con

otros.

- Promover interdependencia en el proyecto a base de estructurarlo para que dependa en cada parte de los recursos del grupo.

### **Cuándo se utiliza**

- Cuando los estudiantes puedan beneficiarse desde otra perspectiva (como por ejemplo cuando se trate con cuestiones controvertidas, se cree un trabajo artístico, etc.)
- Cuando el tema pueda ser ilustrado de la mejor manera mediante la colección de datos en diferentes localidades geográficas (tales como ciertas ciencias naturales, biología, y temas ecológicos, etc.)
- Para crear un sentido de comunidad en un lugar que no sería posible en persona (alrededor de cuestiones de diversidad cuando la escuela es homogénea racialmente, etc.)
- Para aplicar a cuestiones de diferencia y diversidad.
- Para reforzar la solución de problemas, resolución de conflictos, y destrezas de comunicación.

### **Beneficios**

Permite la práctica a los estudiantes colaborando y también aprender desde diferentes puntos de vista.

### **Obstáculos a evitar**

Sin comunicación frecuente y clara, la contribución entre asociados puede disminuir.

### **Ejemplo**

Proyecto europeo: Comenius

Creación de salas privadas de chat. <http://www.epals.com>

Ejemplos de *Foros*: <http://www.melodysoft.com/cgi-bin/surf.cgi?s=0&to=foros/index>

Organización *kidlink*, para jóvenes hasta 15 años:  
<http://www.kidlink.org/spanish>

## **4. DESAFÍO COOPERATIVO**

Los estudiantes trabajan conjuntamente para enfrentarse con un desafío o resolver un problema. Los estudiantes pueden trabajar vía correo electrónico, encuentros virtuales en una sala de chat, o juntarse en grupos en su clase. El desafío puede variar desde resolver un conjunto de problemas difíciles de matemáticas (del tipo del Problema de la Semana), hasta resolver un conflicto real entre dos personas o completar una carrera de obstáculos virtual.

### **Cómo se utiliza**

- Trabajar con estudiantes para identificar un desafío que deseen afrontar. Los estudiantes necesitan ser reconocidos para un desafío cooperativo para trabajar. Es conveniente tener opciones disponibles por si ellos tuvieran dificultades en identificar alguna.
- Ayudar a los estudiantes a aprender a trabajar eficazmente con otros.
- Explorar los temas de cooperación en comparación con los de competición a lo largo del currículum (literatura, historia, ciencia, e incluso las matemáticas presentan excelentes oportunidades para discutir los beneficios de la cooperación en comparación con la competición).

- Asegurarse que el desafío presenta un nivel de dificultad adecuado, incitando al alumnado a la superación de dicho nivel. Forzar a los estudiantes hasta un nuevo nivel.
- Incrementar gradualmente la dificultad del desafío a través de varios proyectos. Recordar a los estudiantes donde empezaron y cuan lejos han llegado.
- (Opcional) Enseñar cómo utilizar herramientas útiles como IRC (Internet Relay Chat) y otras herramientas de autor multimedia para aumentar el repertorio de actividades interesantes.

### **Cuándo se utiliza**

- Cuando los estudiantes tienen dificultades para trabajar conjuntamente.
- Para fortalecer la confianza y un sentido del éxito en los estudiantes.
- Para llevar a los estudiantes a un nuevo nivel de dificultad y dominio de un concepto.
- Enseñar a los estudiantes cuando y cómo la cooperación puede ser una opción viable para responder a los problemas y conflictos.

### **Beneficios**

- Fuerza a los estudiantes más allá de sus antiguos hábitos y maneras de ver.
- Alienta la cooperación.

### **Obstáculos a evitar**

- Predisponer a los estudiantes para el éxito de manera que un sentido del fracaso no se arraigue más de forma profunda.

### **Ejemplo:**

Utilización del correo electrónico y del chat.

Actividad: carta en cadena y proyectos de <http://www.kidlink.org>

## **5. SIMULACIÓN**

Las actividades de simulación obligan a los estudiantes a utilizar su imaginación para recrear un acontecimiento o proceso. Por ejemplo, grupos de estudiantes pueden representar diferentes puntos de vista (grupos medioambientales, gobierno local, y sindicatos) sobre un asunto conflictivo tal como la construcción de una presa, o grupos de estudiantes podrían representar partes del cuerpo para ilustrar como el cuerpo combate las enfermedades. La forma más popular de utilizar la Red para actividades de simulación es el compartir con otros a través de correo electrónico y utilizar Webs interactivas; así, por ejemplo, se puede simular la disección de una rana, excavaciones arqueológicas, etc.

Es conveniente que las actividades a realizar tengan las siguientes características: estén basadas en tareas finales; orientadas al proceso y al producto; centradas en el alumnado y en sus intereses, y que sea comunicativa.

### **Cómo se utiliza**

- Planifica tu simulación. Nada es peor que una simulación inventada.

- Utilizar una simulación correo electrónico sólo si permite entrar en contacto con personas en las que se tiene un interés inalienable, o una posición personal sobre el problema mostrado en la simulación.
- Buscar Webs interactivos que ilustren algún contenido del curriculum de forma que no podría ser reproducido fácilmente en el aula.

### **Cuándo se utiliza**

- Cuando se quiera ilustrar un acontecimiento histórico (utilizando actores que representen todos los aspectos de los problemas).
- Para estudiar un problema controvertido (se utilizan también actores).
- Para mostrar un concepto complejo o resolver un problema.
- Las simulaciones son particularmente efectivas con estudiantes de grado elemental.
- Forma para el mundo laboral.

### **Beneficios**

- Permite acceder a diferentes perspectivas.
- Exige que los estudiantes investiguen.
- Actividad informativa, intercultural, interdisciplinar, motivadora e innovadora.

### **Obstáculos a evitar**

- No abusar de este tipo de actividad. Tener en cuenta todos los recursos disponibles para la simulación de un concepto o actividad antes de empezar con la Web.

### **Ejemplo:**

DidactiRed Viernes, 29 de septiembre de 2000

*Ciberguía de ocio* por Aurora Duque de la Torre

[http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/septiembre\\_00/29092000.htm](http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/anteriores/septiembre_00/29092000.htm)

## **6. PROYECTOS CREADOS POR ESTUDIANTES**

¿Qué puede ser más *centrado en el estudiante* que los proyectos creados por estudiantes? Hay que animar a los estudiantes a que aporten sus propias ideas para proyectos que utilicen recursos disponibles en la Red.

### **Cómo se utiliza**

- Exigir proyectos que satisfagan criterios y objetivos claramente definidos.
- Proporcionar a los participantes guías que delimiten el proyecto.
- Proporcionar a los estudiantes una herramienta de validación que les permita establecer si necesitan o no usar la Web para su proyecto.

- Permite la afinación y mejora del proyecto durante su gestación.

#### **Cuándo se utiliza**

- En cualquier momento que los estudiantes tengan buenas ideas para proyectos que satisfagan sus objetivos.

#### **Beneficios**

- Los estudiantes se involucran en el proyecto.

#### **Obstáculos a evitar**

- Sin la participación del profesor, los proyectos pueden estar descentrados y ser ineficaces.

#### **Ejemplo en inglés**

<http://www.uni-giessen.de/~ga52/weabouus.htm>

<http://www.uni-giessen.de/~ga52/newprojec.htm>

#### **Referencias Bibliográficas:**

Laura Parker Roerden, 1997. "Net Lessons: Web-Based Projects For Your Classroom".

#### **Referencias Web:**

- ePALS: <http://www.epals.com/> Última visita 26/01/01
- IECC: <http://postcards.www.media.mit.edu/Postcards/Welcome.html>  
Última visita 18/03/01
- Monteazul: <http://www1.monteazul.com/> Última visita 03/04/01
- Evaluación páginas web:  
<http://www.quadernsdigitals.net/articuloquaderns.asp?IdArticle=2683>  
Última visita 15/05/01
- Zoo Barcelona: <http://www.zoobarcelona.com> Última visita 21/03/01
- Kidlink: <http://www.kidlink.org/spanish> Última visita 06/03/01
- Simulación:  
[http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/antiores/septiembre\\_00/29092000.htm](http://cvc.cervantes.es/aula/didactired/antiores/septiembre_00/29092000.htm) Última visita 26/04/01
- Proyectos estudiantes en inglés: <http://www.uni-giessen.de/~ga52/weabouus.htm>  
<http://www.uni-giessen.de/~ga52/newprojec.htm> 29/03/01