

Comunicación:

Trabajo colaborativo en red e innovación en el IES Aguas Vivas de Guadalajara

Autora: Helena Fernández Pajares
Profesora IES Aguas Vivas
helenafernandezpajares@hotmail.com
Tfno: 696586089

Guadalajara, 11 de septiembre de 2010

El IES Aguas Vivas de Guadalajara actualmente se encuentra dotado tecnológicamente gracias a los diferentes programas que la Consejería de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla La Mancha (JCCM) ha ido implementando desde el traspaso de competencias en materia educativa (2000): Programa Althia para Secundaria (2002-2005), Programa de Conectividad Integral (2005-2008) y recientemente Programa PRONET: Portátiles para el Profesorado (2008). Además en el futuro inmediato se desarrollará el programa Escuela 2.0 para centros escolares de secundaria (2011-13).

El desarrollo del **Programa Althia** permitió que el IES Aguas Vivas contase con un Aula de Medios de Información y Comunicación, el aula Althia¹, y por otro lado, consiguió acercar las TIC al centro.

A través del **Plan de Conectividad Integral** se dotó al centro de una cobertura de red inalámbrica (WiFi) en todas las aulas y espacios de trabajo de profesores. Esta red permitió el acceso a Internet y a los recursos compartidos desde los espacios habituales de trabajo. Estos nuevos modelos tecnológicos basados en la conectividad integral inalámbrica y la portabilidad de equipos, ordenadores portátiles y videoproyectores han permitido un mayor acercamiento de las TIC al profesorado y al alumnado.

Además el Gobierno regional de Castilla-La Mancha ha dotado con el **programa PRONET**, en el curso 2008-09, de ordenadores portátiles para todos los profesores del centro.

El Proyecto **Escuela 2.0** es una iniciativa estatal de innovación educativa que en colaboración con las Comunidades Autónomas pretende poner en marcha las aulas digitales del siglo XXI. Para ello este proyecto parte de crear "aulas digitales" dotando de recursos TICs a los alumnos y centros y garantizando la conectividad a Internet y la interconectividad dentro del aula. Se dotará a los alumnos del primer ciclo de la secundaria obligatoria de:

- Una Pizarra Digital Interactiva (PDI).
- Un videoprojector para su uso con la anterior Pizarra.
- Un ordenador netbook para cada alumno del aula.
- Un mueble o maletín de custodia para albergar los netbook del alumnado.

¹Las aulas Althia cuentan con una dotación básica de doce ordenadores en red con acceso a Internet dispuestos en mesas circulares de cuatro ordenadores todo ellos conectados entre sí por una red multimedia denominada Class net.

- Un ordenador portátil para el profesorado.
- Conexión a Internet Wi-Fi.

La Consejería de Educación está desarrollando todos estos programas relacionados con las tecnologías digitales porque se tiene la certeza de que los centros educativos han dejado de ser fuente primaria de información desde hace tiempo. La mayoría de los conocimientos que tienen los niños actuales sobre el mundo provienen de los medios de comunicación de masas cuyo objetivo no es precisamente educar. Los jóvenes tienen un perfil muy influenciado por las tecnologías: juegos con ordenadores o consolas, móviles para comunicarse con sus pares o acceso a comunicaciones sincrónicas via internet con amigos "virtuales". Aunque no están realmente interesados en la tecnología, la utilizan, siendo capaces de realizar varias tareas a la vez y de procesar información discontinua. Han dejado de tener un aprendizaje lineal.

A pesar de los esfuerzos de la administración educativa, los espacios físicos y el equipamiento de la gran mayoría de centros educativos todavía son insuficientes o inadecuados para atender a una sociedad del conocimiento fundamentada en las nuevas tecnologías. La escuela sigue anclada en moldes muy tradicionales en la concepción de los espacios de aprendizaje e incluso en la distribución mobiliaria. Seguimos teniendo una pizarra y unas mesas que miran hacia el profesor y le otorgan toda la relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, paralelamente, la sociedad del conocimiento es una sociedad en red, en la que se crea conocimiento horizontalmente a través de la práctica colaborativa (Ortega, 2005). Todo esto dificulta el impulso al desarrollo de lo que debería ser la escuela del presente y del futuro.

Ante esto, el IES Aguas Vivas se planteó una fórmula para generar el gusto por seguir aprendiendo y convertirse en un lugar donde fuese "normal ver niños comprometidos con su propio aprendizaje" (Bosco, 1995). El centro a través de diferentes iniciativas plasmadas en el proyecto Comenius "Double-e: emagazine on European Issues" (2006-09) y posteriormente en el proyecto de innovación educativa: "4u" (2009-10) ha pretendido centrar la actividad didáctica en el alumno, estimular su capacidad para construir conocimientos significativos, fomentar el desarrollo de su autonomía, atender a su estilo y ritmo de aprendizaje, a sus necesidades, dificultades e intereses específicos. El objetivo principal de estos proyectos ha sido conseguir por parte de los implicados en los procesos de enseñanza-aprendizaje unos cambios metodológicos que hagan que los alumnos participen de la construcción de su propio conocimiento.

A continuación se explica el desarrollo de los proyectos mencionados.

Proyecto Comenius "Double-e: emagazine on European Issues" (2006-09)

El proyecto "Double-e: e-magazine on European issues" es un Proyecto Comenius 1.1 que dio comienzo el curso escolar 2006-07 y en el que participaron alumnos de Secundaria Obligatoria de Radu cel Mare de Gaesti, Rumanía, Skals Efterskole de Dinamarca y el IES Aguas Vivas de Guadalajara, España y duró tres cursos escolares. Este proyecto se basó en el uso de las TIC (Tecnologías de la

Información y Comunicación) como instrumento para el desarrollo de temas transversales relacionados con la ciudadanía europea.

Estos temas transversales se trataron de forma monográfica en siete bloques secuenciados temporalmente. Cada uno de estos bloques temáticos transversales se plasmaba en la publicación del producto final del proyecto: una revista digital. De esta manera se confeccionó a lo largo del proyecto un e-magazine de siete monográficos transversales. En el primer número de la revista titulado 'Getting to Know Each Other' los alumnos de los diferentes centros participantes conocieron y dieron a conocer a los demás la realidad socio-cultural de sus países, comunidades, regiones, ciudades, escuelas y curso escolar. De esta manera cada centro presentó a los demás información acerca de sus realidades socioculturales. Con el número dos de la revista, llamado 'Immigration and Street Children', los alumnos pudieron familiarizarse con los Derechos de los Niños y acercarse a la realidad de la inmigración en sus países y comunidades escolares. Mediante 'Healthy Eating Habits', el número tres del e-magazine, los alumnos tomaron conciencia de lo que significa comer sano en una sociedad cambiante en la que cada vez se vive más rápido y, como consecuencia, se sustituyen los hábitos alimenticios saludables por hábitos alimenticios basados en la cultura de la comida rápida. El cuarto monográfico de la revista denominado "Recycling and Saving Energy" acercó al alumnado al tema del medioambiente, del reciclaje y del ahorro energético. Mediante la elaboración del quinto número de la revista titulado "Consumer Education", los alumnos tomaron conciencia, entre otras cosas, de los derechos y deberes de los consumidores, de las estrategias de marketing utilizadas en campañas publicitarias, de la importancia de consumir productos nacionales, así como de las ventajas y desventajas de comprar a plazos o comprar en Internet. La revista seis, "Healthy or Risk-taking Teens" abordó el tema de las drogas, el consumo de tabaco, el consumo de drogas ilegales y la gestión del tiempo libre. Y el último monográfico del proyecto denominado "Animal Protection" tuvo como objetivo acercar al alumnado a información relacionada con los derechos de los animales de un planeta cambiante y cada vez más tecnológico.

Para trabajar estos bloques temáticos transversales, la metodología utilizada fue las WebQuests (WQ), búsquedas guiadas en Internet al final de las cuales los alumnos elaboraban documentos digitales que compartían en la red y artículos que publicaban en la revista online anteriormente mencionada. Los alumnos seguían los pasos y la forma de trabajo marcados por una serie de WebQuests en inglés que los profesores habían elaborado previamente y habían subido a www.edebedigital.proyectos/8555 y a la plataforma eTwinning (recientemente edebedigital ha dejado de ofrecer el espacio a la comunidad educativa, por lo que actualmente nuestras WQs solo pueden consultarse a través de eTwinning). Accediendo a estas páginas web, el alumnado participante obtenía las pautas y la información necesaria para trabajar en grupos de forma cooperativa. Puesto que las WQs son en sí una metodología de búsqueda orientada en la que casi todos los recursos utilizados provienen de la red, los alumnos utilizaban Internet como principal herramienta de trabajo en la búsqueda de información. Al seguir el modelo curricular cognitivo, las WQs potenciaron el aprendizaje en equipo o aprendizaje cooperativo y fomentaron el autoaprendizaje, cumpliendo varias de las metas del proyecto: aprender a aprender y aprender de modo colaborativo. Las WQs, elaboradas por el profesorado, se construyeron alrededor de unas tareas atractivas

que consistían en algo más que en contestar a simples preguntas o reproducir la información encontrada en la web. A través de una serie de tareas creativas y críticas que implicaban análisis y/o resolución de problemas y que simulaban situaciones reales de la vida normal de los adultos, los alumnos buscaban y recopilaban información. Después transformaban dicha información de manera crítica en una serie de materiales digitales (tales como presentaciones, documentos de texto, vídeos, grabaciones de audio, documentos de imagen...). Al final de cada WQ, cada grupo exponía sus materiales en forma de presentación pública para los alumnos-compañeros de centro y después cada grupo compartía estos mismos materiales en su espacio de trabajo dentro de la plataforma eTwinning con sus compañeros internacionales de proyecto.

eTwinning es una iniciativa educativa de la Unión Europea que fomenta la colaboración escolar a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para que los centros escolares europeos se asocien, a corto o a largo plazo, para trabajar juntos en proyectos sobre cualquier tema. Este marco o plataforma online fomenta el eLearning y promueve la colaboración escolar ofreciendo una serie de herramientas y servicios para que los centros escolares podamos formar asociaciones escolares, desarrollar proyectos, planificar ideas, comunicarnos y compartir el trabajo y los materiales que creamos conjuntamente. Además de ofrecer herramientas de comunicación, ofrece la posibilidad de compartir un espacio web donde organizar los materiales creados en el proyecto. En nuestro caso, los alumnos de cada centro participante colgaban el material creado al final de cada WQ en su espacio virtual de eTwinning: <http://twinspace.etwinning.net/launcher.cfm?lang=en&cid=8756>

Nosotros organizamos nuestro espacio web en eTwinning en carpetas por centro escolar participante y por trimestre escolar. Cada instituto teníamos una carpeta principal con el nombre de nuestro centro, IES Aguas Vivas, Radu cel Mare and Skals Efterskole, que a su vez estaba dividida en subcarpetas (Term 1, Term 2 ...) a las que los alumnos subían archivos con los materiales elaborados al final de cada WQ. De esta forma, todos los participantes tenían acceso a los materiales creados por los demás grupos de alumnos, lo cual fue esencial a la hora de analizar y evaluar el trabajo conjunto. Los alumnos accedían al material de sus compañeros internacionales de proyecto, se enviaban e-mails, participaban en el foro o hablaban en la sala de Chat de eTwinning analizando y evaluando el trabajo de los demás, intercambiando preguntas y aclarando dudas.

Estas fórmulas (las WebQuest y el espacio virtual de trabajo de eTwinning) contribuyeron a utilizar en el proyecto el **aprendizaje colaborativo en red**. Gracias a las TIC e Internet, el concepto “trabajar juntos” cobró nuevo significado porque fue posible trabajar con otros centros educativos situados a miles de kilómetros a través del correo electrónico, de la videoconferencia o incluso de un simple chat.

Al final de cada trimestre y nuevamente a través de actividades propuestas en WQs, los alumnos también diseñaban y realizaban entrevistas, artículos, pasatiempos y vídeos para publicar una revista online que se denominó como el proyecto, “Double-e: e-magazine on European issues”. Esta revista se realizó utilizando el gestor de contenidos Joomla! que la JCCM puso a nuestro servicio y se puede visitar en

<http://edu.jccm.es/ies/aguasvivas/emagazine/>

La revista digital intentó acercar a los alumnos a realidades concretas y personalidades relevantes de nuestra sociedad actual. En el centro español, por ejemplo, los alumnos entrevistaron de modo real a diferentes personalidades de nuestras instituciones tales como el Presidente de nuestra comunidad autónoma, D. José María Barreda, el antiguo Consejero de Educación de Castilla la Mancha (entrevistado por videoconferencia), la que por entonces era Delegada de Educación en Guadalajara y que ahora es nuestra Consejera de Educación, el alcalde de la ciudad de Guadalajara, los jugadores del equipo de Balonmano Ciudad Real, la Presidenta de la Diputación de Guadalajara, la Presidenta de la Mancomunidad de la Vega de Henares, la Secretaria General de la Unión de Consumidores de Guadalajara, la Presidenta de la Asociación contra el Cáncer de nuestra ciudad, el Director del Proyecto Hombre en nuestra provincia, o el Director de la Unidad de Conductas Adictivas del Hospital General de Guadalajara.

De un rápido vistazo a “Double-e”, nuestra revista online, se aprecia su distribución global. Está estructurada en una parte central donde se lee la información relacionada con el último número publicado de la revista y una botonera en el lateral izquierdo donde clicar para acceder al menú principal del número más recientemente publicado. Este número se compone de un Home (Inicio) donde se explica la dinámica del proyecto, un Extra especial que fue la despedida de nuestra revista escrita por la, por aquel entonces, Delegada de Educación en Guadalajara y un acceso a los Eventos más significativos acontecidos a lo largo del proyecto (para leerlos todos habría que pinchar en las páginas situadas en la parte inferior). Esta botonera también da acceso a los Artículos, Entrevistas, Galería Fotográfica, Pasatiempos, The Big Quiz, las últimas noticias de la prensa europea, el e-mail de contacto, y los Back Issues o números atrasados publicados anteriormente. Mostrando estos últimos accesos más detalladamente, vemos que al hacer clic tanto en Articles como en Interviews, se nos muestra una selección de los mismos. Para leer los artículos y entrevistas completos es necesario hacer clic en “read more” al final de cada uno de ellos, y si se quiere echar un vistazo a todos los artículos y entrevistas publicados en el monográfico en pantalla, hay que bajar hasta el final de cada página y hacer clic en la lista de títulos de los mismos y después en Next o Prev. Algunos de los artículos tienen asociadas videos que pueden verse directamente haciendo clic en el ‘play’, y presentaciones que pueden visualizarse al hacer clic en “Go to presentation”. También se puede jugar a los pasatiempos (Pastimes) elaborados con HotPotatoes, o se puede probar cuánto se sabe de la temática presentada en ese número de la revista en El Gran Test (The Big Quiz) que los alumnos diseñaron utilizando JClic. En la galería de fotos (Photo Gallery) se incluyen imágenes de diferentes eventos tales como reuniones de transmovilidad o eventos muy significativos.

Por otro lado, si se quiere acceder a la hemeroteca de la revista para consultar alguno de los seis monográficos publicados anteriormente, al hacer clic en el botón “Back Issues”, se despliega un submenú con los títulos de los números anteriores y, haciendo clic nuevamente en el monográfico que interesa, se despliega otro submenú que da acceso a la editorial, artículos, entrevistas, pasatiempos y gran test de esa publicación en concreto.

Double-e ha sido un proyecto reconocido a nivel institucional que ha recibido los

siguientes galardones o premios a lo largo de sus tres años de vida:

-Premio Nacional eTwinning 2010

-Sello de calidad nacional otorgado por la plataforma eTwinning al IES Aguas Vivas por el proyecto. Fuimos el primer centro de Castilla la-Mancha en recibir este galardón de la plataforma.

-Sello de calidad europeo otorgado por la plataforma eTwinning. Nuevamente fuimos el primer centro de Castilla la-Mancha en recibir este galardón de la plataforma europea.

-Primer premio a nivel regional en el concurso “Made for Europe” convocado por el Ministerio de Educación de Rumania.

-Tercer premio a nivel nacional en el concurso “Made for Europe” convocado por el Ministerio de Educación de Rumania.

-“European Charlemagne Youth Prize”, premio convocado por el Parlamento Europeo y la Fundación Internacional Carlomagno.

- Finalista Certamen Internacional Educared 2010.

Además, este proyecto ha sido seleccionado como modelo de “Buenas Prácticas TIC” o modelo de prácticas innovadoras TIC a nivel regional cuyo resultado se puede consultar en:

<http://recursostic.educacion.es/buenaspracticas20/apls/prinia/index.php/practica/22.html> “Double-e: e-magazine on European issues” fue un proyecto que plasmó físicamente en el centro un nuevo concepto de aula, el “aula proyecto”, que en nuestro caso se denominó Aula Europea. Este aula supuso en el centro un cambio porque fue el germen de creación de aulas multifuncionales que, además de disponer de recursos TIC, han servido como aulas de referencia para el trabajo colaborativo de los alumnos implicados, lugar de reunión de profesores colaboradores y lugar de exposición de trabajos y materiales resultantes elaborados por los participantes del proyecto. Además, este proyecto permitió integrar contenidos de diversas áreas de conocimiento y a través de sus actividades las asignaturas dejaron de ser un fin y se convirtieron en un recurso más a nuestra disposición para desarrollar la capacidad autoaprendizaje del alumnado.

Los componentes del proyecto (siendo éstos el uso de las TIC y el trabajo colaborativo, la utilización de las WQs como metodología principal de trabajo, la transversalidad íntegra de los contenidos, la concepción física de un aula proyecto de trabajo, la utilización de espacios virtuales de trabajo y el aprendizaje en red) han dado un giro a los modelos tradicionales de enseñanza hacia una práctica basada en la colaboración. Tanto los profesores como los alumnos realizaron trabajo colaborativo: los profesores compartiendo y analizando ideas para mejorar su labor educativa y los alumnos compartiendo, analizando y discutiendo el trabajo realizado por los demás y a la vez desarrollando habilidades comunicativas en otro idioma. Por otro lado, el uso de la Red posibilitó otro cambio en los modelos tradicionales de enseñanza-aprendizaje: exportar la interacción entre los alumnos y su profesor más allá de los límites que el tiempo y el espacio imponen en los modelos basados exclusivamente en la actividad que se desarrolla en el aula.

Pero además, este proyecto tuvo otra serie de repercusiones que no tienen que ver

solo con el aula y el trabajo del aula. Uno de los principales impactos fue la mejora de la motivación del alumnado y del clima de convivencia del centro escolar ya que a través de las actividades el alumno fue protagonista de su propio aprendizaje y éste revirtió de manera positiva en el centro. A un nivel más general, con este proyecto la comunidad escolar amplió sus horizontes al formar parte de una comunidad más grande y de dimensiones europeas, alejándose de concepciones tradicionales de enseñanza en las que todo queda dentro de los muros escolares.

Otro factor que potenció la calidad del proyecto fue su transferibilidad. Nuestro trabajo es transferible porque, al estar todas sus pautas y herramientas de trabajo publicadas online, los docentes de otros centros escolares pueden acceder a ellas y utilizarlas para su práctica docente. Como en el proyecto se tratan temas transversales que ofrecen al alumnado información útil y actual, todas nuestras ideas se pueden transferir a cualquier centro y pueden utilizarse por cualquier profesor que desee trabajar la transversalidad. Además, el hecho de que trabajemos vía Internet permite al alumnado avanzar en su propio proceso de aprendizaje según sus propias habilidades y ritmos de trabajo no solo en clase sino también en casa, lo que hace el proyecto extensible fuera de las barreras escolares y por lo tanto, transferible. Asimismo, este proyecto proporciona links útiles que facilitan a otros profesores la “reutilización” de actividades ya preparadas. Igualmente, los profesores de un centro escolar podrían utilizar nuestras herramientas metodológicas como base de su trabajo, ya que las WQs son un instrumento poderoso en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Tras la evaluación del proyecto “Double-e” se vio la necesidad de implicarse más en el trabajo colaborativo en red utilizando una plataforma educativa propia basada en Moodle que cuenta con herramientas de comunicación integradas como el chat, el correo electrónico, el foro, el tablón de anuncios o el calendario de actividades. Se pensó que así, tanto el profesor como el alumno podrían disponer de sus propios escenarios de trabajo, lo cual supone el acceso a páginas, portales, weblogs, wikis, etc., con contenidos y actividades didácticas. Moodle ofrece al docente la opción de gestionar, a través de la plataforma online, el proceso de enseñanza con autonomía planteando y personalizando la sesión de clase dentro del entorno digital como él estime conveniente. Los estudiantes pueden administrar el acceso a los materiales didácticos o estar en permanente contacto con los miembros de su grupo. Esta vía permite la interacción entre los alumnos y su profesor y sale de los límites que el tiempo y el espacio imponen en actividades realizadas en un aula tradicional. La propia actividad, el contacto y el intercambio se extienden más allá del aula física mediante anuncios, avisos, propuestas, materiales, consultas y respuestas online. Pero el nuevo proyecto no se centra solo en la utilización de Moodle sino que plantea nuevas metas que a continuación expongo:

Proyecto de innovación educativa: “4u” (2009-10)

El proyecto se diseñó para que los alumnos de 1º de Bachillerato del IES Aguas Vivas, a través de técnicas de trabajo cooperativo y de trabajo colaborativo en red utilizando la plataforma educativa Moodle: <http://aguasvivas.ies.edu.jccm.es/cursos/>, fuesen los encargados de diseñar Webquests interdisciplinarios plurilingües y publicarlas para su posterior realización entre los alumnos de 1º de E.S.O. En

resumen, los alumnos de 1º Bachillerato pusieron en práctica la coeducación proponiendo el material elaborado a los alumnos de 1º ESO. Los elementos claves de este proyecto fueron:

1. El uso del software libre por entender que es el que mejor se adapta a una enseñanza pública que pretende inculcar los principios de responsabilidad en el uso de herramientas tecnológicas.
2. El trabajo entre iguales en una plataforma educativa en la que se participa de forma activa, se comparte información en diferentes formatos y ofrece herramientas de comunicación para alcanzar aprendizajes significativos.

Este proyecto volvió a proponer una nueva aula multidisciplinar al centro denominada Aula Libre. Esta denominación hace alusión a dos conceptos claves de uso del aula: el uso exclusivo de software libre en el aula y el trabajo entre iguales sin métodos directivos por parte del profesorado participante.

El plan de Trabajo de Aula Libre estaba dividido en tres fases:

FASE 1- Coordinación, Planificación y Elaboración de WebQuest

Durante esta fase, los alumnos de 1º de Bachillerato a través de técnicas de trabajo cooperativo y de trabajo en red mediante las TIC se encargaron de diseñar WQs interdisciplinarios en inglés y de publicarlas en la plataforma educativa Moodle del centro para su posterior realización entre los alumnos de 1º de E.S.O. También se familiarizaron con el uso de herramientas de software libre. Como espacio físico de trabajo se utilizó un aula informática denominada también "Aula Libre".

Las WQs se crearon para las áreas de CC.NN. y CC.SS. por lo que hubo una coordinación previa entre el responsable de la actividad y el profesorado implicado en los diferentes niveles educativos y áreas previstas. Los alumnos de 1º de Bachillerato crearon una WQ del ámbito de CC.NN. que indagaba en la manipulación del cultivo de las plantas de consumo humano (genética, pesticidas...) y planteaba otras alternativas posibles y una WQ del ámbito de CC.SS. que trabaja la influencia del desarrollo tecnológico, la globalización y los cambios sociales en el medioambiente.

Los objetivos de esta primera fase eran la familiarizarse con el uso de herramientas de software libre y la adquisición de las destrezas necesarias para la elaboración de material que posteriormente servía para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de alumnos de un nivel inferior. La propia elaboración de este material servía para afianzar contenidos básicos en los alumnos de Bachillerato. El manejo de las TIC y de la lengua inglesa para la elaboración del material ayudaba a los alumnos de Bachillerato a adquirir una mejor competencia en el uso de las nuevas tecnologías y en la comunicación tanto verbal como escrita en una lengua extranjera.

FASE 2- Difusión de las WQs. Proceso de enseñanza-aprendizaje entre iguales.

Durante esta fase, los alumnos de 1º de Bachillerato como alumnos-tutores se convirtieron en los "profesores" de los alumnos de 1º de E.S.O y les presentaron las WQs realizadas por ellos mismos. Entonces, los alumnos de 1º de E.S.O accedían a

la plataforma Moodle y trabajaban en grupos utilizando técnicas de trabajo cooperativo y colaborativo siguiendo las pautas marcadas por las WQs. Los productos digitales resultantes de este trabajo tenían que elaborarse utilizando herramientas de software libre. El objetivo principal de esta fase era capacitar a los alumnos para la competencia de aprender a aprender. Al tratarse de aprendizaje entre iguales o entre alumnos de edades cercanas se cumplió el objetivo previsto ya que el interés por el aprendizaje se potenció y esto tuvo resultados muy óptimos.

FASE 3- Producción de los alumnos de la E.S.O.

En esta fase, los alumnos de 1º de E.S.O. expusieron para el resto de compañeros de nivel los productos finales creados a través de las WQs utilizando el inglés y las TIC. El objetivo principal era afianzar las competencias básicas a través de la presentación y exposición al resto de compañeros.

El uso de esta plataforma libre de comunicación para aprender colaborativamente en red ha conseguido aportar al centro dos preciadas joyas educativas, la cultura del conocimiento y la cultura de los valores, consiguiendo crear una comunidad del futuro que sabe convivir en el presente. Pero además, el uso del software libre ha posibilitado a nuestro centro escolar distribuir software sin encontrarse con trabas al propio proceso de distribución, lo que ha supuesto la no inversión en programas con licencias propietarias y por tanto un ahorro económico. Además, ha logrado mayor seguridad informática e independencia tecnológica ya que el software libre no es dependiente de máquinas determinadas y puede ser ejecutado en cualquiera de ellas, independientemente de la arquitectura e incluso del sistema operativo.

En estos momentos el IES Aguas Vivas tiene la necesidad de dar un paso más en el impulso a la calidad del centro y su entorno. Los procesos de crecimiento urbanístico que se han experimentado en la zona de influencia del centro educativo con viviendas unifamiliares de nueva construcción y la llegada de nuevos habitantes a esos lugares, está creando una problemática en las relaciones humanas apareciendo una pérdida de identidad tanto por parte de los antiguos habitantes como de los habitantes "relocalizados". En esta estructura de rápido crecimiento, la falta de previsión de áreas de esparcimiento, de intercambio cultural, de socialización o de juegos, entre otras, influyen directamente en el comportamiento social de la población y hace potenciar la individualidad como una conducta emergente. Estas personas tienen tal desarraigo con el entorno que pueden acarrear conflictos dificultando la convivencia, la comunicación y en definitiva una cultura de Paz. Para ello nuestro centro educativo pretende diseñar un nuevo proyecto telemático que haga al propio centro educativo vértice de la comunidad local. Se tiene la intención de redefinir las aulas de informática del centro de tal manera que posibiliten el trabajo colaborativo en red usando herramientas de software libre por parte de los alumnos del centro, de las familias y del ciudadano del propio entorno local. Así, con las nuevas iniciativas de nuestro instituto se busca que estos nuevos espacios físicos del centro escolar sean un lugar de encuentro local y además sean gestionados de la manera más democrática posible dando prioridad a su utilización en la enseñanza reglada pero además dando cabida a todos los programas de la comunidad en los que la participación ciudadana sea un objetivo prioritario. Las nuevas iniciativas pretenden alejarse de las prácticas tradicionales convirtiendo al centro escolar en el impulsor de hábitos y valores que van más allá de su organización interna porque son exportables a la localidad donde se encuentra el

centro. Con ello, se da un paso más en la concepción de espacios al convertir el centro escolar en promotor de la inclusión o en el punto de encuentro para la convivencia del entorno, de la comunidad social.

Conclusiones

Durante los últimos cursos escolares, el IES Aguas Vivas ha intentado encontrar una fórmula para comprometer al alumnado con su propio aprendizaje. Tanto el proyecto "Double-e: emagazine on European Issues" (desarrollado de 2006-09) como el proyecto "4u" (desarrollado durante el curso 2009-10) han sido iniciativas que han intentado cambiar la metodología de trabajo por parte de los implicados en los procesos de enseñanza-aprendizaje para que el alumnado ganase en autonomía y participase de forma activa en la construcción de su propio conocimiento.

A lo largo de esta comunicación he ido dando pinceladas que han permitido percibir que el trabajo por proyectos, el trabajo con metodologías respetuosas con el autoaprendizaje, la puesta en práctica de mecanismos que posibilitan el trabajo cooperativo y colaborativo, y el uso de herramientas TIC que permiten el aprendizaje en red no solo son posibles sino que tienen unas repercusiones tan positivas en la gestión del propio proceso de enseñanza-aprendizaje que deberían instaurarse en la práctica diaria de nuestras aulas. Pero no quiero terminar mi comunicación con conclusiones acerca de las propias iniciativas que yo he puesto en marcha en el aula sino recogiendo una serie de reflexiones que, desde mi perspectiva, han de plantearse los docentes para que se produzca un verdadero cambio en el aula y en nuestro sistema educativo.

En la sociedad de hoy existe la necesidad de impulsar el desarrollo de una escuela que sigue anclada en moldes muy tradicionales en la concepción de los métodos y espacios de aprendizaje así como en la gestión y desarrollo de la convivencia. Los docentes nos hemos de plantear, por un lado, utilizar metodologías más acordes con las necesidades de un alumnado que tiene el potencial interno para desarrollarse y madurar por sí mismo y en interacción con su entorno y, por otro, ofrecer a la comunidad educativa un espacio de desarrollo integral, ético, en libertad y basado en la convivencia entre iguales.

Nuestra sociedad también tiene la necesidad de que sus ciudadanos futuros, es decir, nuestro alumnado de hoy, conozcan y comprendan más sobre la vida, sobre la realidad tecnológica, sobre la libertad y sobre el entorno. Esta necesidad sólo puede hacerse realidad si proporcionamos al alumnado una metodología menos directiva, una variedad de actividades y opciones, y un entorno adecuado, rico en todo tipo de materiales, en el que los niños de hoy puedan encontrar lo que necesitan para su propio desarrollo siendo protagonistas de su propio aprendizaje. Por tanto, los docentes deberíamos gradualmente alejarnos de la idea de que el aprendizaje se consigue a través de la mera acumulación de conocimientos o de la práctica de determinadas destrezas.

Aprender es un proceso inherente a la vida, que va mucho más allá de lo puramente intelectual y, por tanto, un aprendizaje de habilidades más prácticas, éticas, comprometidas y respetuosas con los demás y el entorno sirven para "educar para ser". Esto facilitaría al alumnado, y en definitiva a nuestra sociedad, la integración, dentro de sus propias experiencias, de la ayuda entre iguales, el trabajo cooperativo

y el respeto.

Todos estos planteamientos parten del convencimiento de que cada alumno tiene unas necesidades particulares y un potencial interno para su propio desarrollo y maduración, y que este desarrollo se produce mediante experiencias en relación con el entorno y con otros alumnos. El motor del desarrollo está en el interior, y se manifiesta en forma de necesidades hacia el entorno y hacia otras personas para que la maduración de sus capacidades a todos los niveles pueda producirse. Cada ser humano tiene un desarrollo particular y diferente, aunque se dé sobre un marco de semejanza. El desarrollo se produce en cada individuo cuando internamente está preparado para ello y las circunstancias externas lo hacen posible. Por tanto, y con el objetivo de respetar los ritmos y modos de aprendizaje de un alumnado diverso, es necesario ofrecerle actividades muy variadas que estimulen un aprendizaje espontáneo y respetuoso.

El aprendizaje no solo se consigue en los centros a través del cambio en las estrategias metodológicas del profesorado: la motivación del alumnado, el clima de trabajo y de convivencia así como la relación con las familias del alumnado han de ser también óptimos para lograr dicho aprendizaje. La innovación educativa ha de tener estos factores en cuenta en la búsqueda de un modelo pedagógico de convivencia plural, tolerante y solidaria, que tenga en cuenta a todos los miembros de la comunidad educativa.

La puesta en práctica del modelo pedagógico que se ha presentado en esta comunicación nos ha demostrado que el trabajo por proyectos permite tanto la flexibilización del currículo como la de los tiempos así como la justificación del uso práctico de los espacios y recursos escolares. Pero por encima de todo, este modelo pedagógico está basado en el convencimiento de que ofrecer al alumnado un espacio de libertad, respeto y convivencia entre iguales en la escuela se hace más tarde extensible a las sociedades en que viven.

Referencias:

Bosco, J. (1995). *Schooling and Learning in an Information Society*. En U.S. C Congress, Office of Technology Assessment, *Education and Technology: Future Visions*, OTA-BP-EHR-169. Washington, DC: U.S. Government Printing Office, September 1995.

Ortega Carrillo, José Antonio (2005). *El profesorado ante el reto de las nuevas tecnologías en la Sociedad del Conocimiento*. Entrevistado por Ángeles Llorca Díez y publicado en *Ensenet.com*. URL: <http://www.aulainfantil.com/noticias/entrevista.asp?identificador=102>
[Consulta 3/10/2008]