

**GESTOR DE PROYECTOS DE EDUTEKA:
HERRAMIENTA CON CARACTERÍSTICAS DE WEB 2.0
PARA GENERAR PROYECTOS DE AULA**

CONCURSO

**Categoría:
Producción de recursos educativos digitales**

**Autor:
FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE**

FUNDACIÓN GABRIEL PIEDRAHITA URIBE
directora@eduteka.org,
Tel: 57-2-3161877
Cali-Colombia

RESUMEN

Concientes tanto de la urgencia de facilitar a los docentes la utilización efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para enriquecer sus procesos de aula, como de la carencia de herramientas que permitan poner en práctica los enfoques pedagógicos activos que soportan dichos procesos, la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) desarrolló la aplicación Gestor de Proyectos (GP) de Eduteka (www.eduteka.org/gestorp/). Este Recurso Educativo Digital gratuito, permite no solamente crear, editar, visualizar y almacenar en la Red Proyectos de Clase, “WebQuests”, Actividades para Enseñar Informática o Reseñas, sino, además, interactuar con proyectos de otros maestros y participar en redes de docentes establecidas para diferentes áreas académicas.

El GP es una aplicación en línea, de fácil manejo, personal y colaborativa, que apoya al docente en el planteamiento de Proyectos de Aula (PdeA) mediados por las TIC, que estimulan en los estudiantes la comprensión mediante el Aprendizaje Activo. Se enmarca dentro del concepto de Web 2.0 con facilidades para publicar, evaluar, comentar, copiar, colaborar, almacenar en línea y brindar seguridad a los datos; además de posibilitar la participación del docente en una Red Social de Aprendizaje (RSA), con miras a enriquecer su quehacer profesional. Otra de sus ventajas consiste en guiar al docente en el diligenciamiento sistemático de los principales componentes de un PdeA.

Con esta aplicación, disponible desde diciembre de 2007, han construido proyectos hasta la fecha, 479 usuarios de diferentes países Iberoamericanos.

1. EL GESTOR DE PROYECTOS COMO RECURSO EDUCATIVO DIGITAL

En el año 2002, la UNESCO adoptó el término OER (Recursos Educativos Abiertos) por su sigla en inglés para referirse a “Recursos para enseñanza, aprendizaje e investigación que residen en un sitio de dominio público o que se han publicado bajo una licencia de propiedad intelectual que permite a otras personas su uso libre o con propósitos diferentes a los que contempló su autor” (Eduteka, 2007).

De acuerdo a la UNESCO, estos recursos son de tres tipos: contenidos educativos, herramientas y recursos de implementación. El Gestor de Proyectos constituye entonces un Recurso Educativo Digital del tipo “herramienta”, puesto que es una aplicación que permite la creación, entrega, uso y mejoramiento de contenidos educativos digitales. Esto incluye herramientas y sistemas para: crear contenido, registrar y organizar contenido, gestionar el aprendizaje y desarrollar redes de práctica en línea.

2. EL GESTOR DE PROYECTOS Y EL APRENDIZAJE POR PROYECTOS

Esta herramienta se soportó desde su concepción tanto en conceptos pedagógicos activos como en los últimos hallazgos en la aplicación de las TIC a la Educación. Dentro de los conceptos teóricos que subyacen en el GP se encuentran el Aprendizaje Activo y el Constructivismo y la herramienta, utiliza el Aprendizaje por Proyectos (ApP), como metodología para trabajarlos en el aula. En cuanto a su filosofía tecnológica, como ya se mencionó, se enmarca dentro de lo que se ha denominado Web 2.0.

El ApP, estrategia de enseñanza que posibilita la aplicación de las posturas del Aprendizaje Activo y del Constructivismo, puede definirse como un modelo de instrucción en el que los estudiantes planean, realizan y evalúan proyectos que pueden aplicarse en el mundo real, más allá del aula de clase. (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997; citados por Northwest Regional Educational Laboratory).

El Constructivismo es una teoría educativa ampliamente reconocida, que se basa en la premisa de que los estudiantes generan su propio conocimiento en el contexto de sus propias experiencias (Fosnot, 1996, citado por Moursund, 1999).

El GP permite generar y documentar sistemáticamente Proyectos de Aula (PdeA), pues guía al docente, paso a paso, en la manera de diligenciar los principales componentes de estos. Por otro lado, Eduteka ofrece una serie de lecturas de apoyo que complementan el uso del GP, para documentar a los docentes en aspectos conceptuales que les permitan enriquecer la definición y enfoque de sus trabajos, buscando con esto que los estudiantes cumplan cabalmente los objetivos de aprendizaje establecidos en ellos. Algunas de esas lecturas de apoyo son:

- “Aprendizaje por proyectos”, <http://www.eduteka.org/AprendizajePorProyectos.php>
- “La creación de un proyecto de clase utilizando la metodología del Aprendizaje por Proyectos (ApP)”, <http://www.eduteka.org/CreacionProyectos.php>. (Traducción y adaptación del libro *Project Based Learning Using Information Technology*, David Moursund Ph.D, ISTE Publications, 1999, realizadas por la FGPU).
- “Pautas de Mager para el diseño de objetivos de aprendizaje”, <http://www.eduteka.org/Tema15.php>
- “Taxonomía de Bloom”, <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>
- “27 formas prácticas para mejorar la instrucción. Ideas para promover el aprendizaje activo y cooperativo”, <http://www.eduteka.org/27IdeasPracticas.php>
- Respecto a la evaluación se recomienda el documento “Matriz de Valoración. Rúbricas”, <http://www.eduteka.org/MatrizValoracion.php3>

3. EL GESTOR DE PROYECTOS Y LAS REDES SOCIALES DE APRENDIZAJE

En su libro “La vida social de la información”, Brown y Duguid (2001) analizan el aprendizaje como acto social, formador de identidad que une a la gente. Estos autores plantean que las personas que tienen prácticas similares y acceso a recursos similares, desarrollan “identidades similares”. Es así como profesionales en diferentes áreas y personas con intereses particulares, se unen alrededor de su práctica común, formando “redes sociales en las cuales el conocimiento sobre esa práctica circula con rapidez y se asimila de manera sencilla” (p. 114).

Los mismos autores, diferencian dos tipos de redes relacionadas con los trabajos de las personas: "Redes de Práctica" que conectan individuos que trabajan en prácticas similares pero que pueden no llegar a conocerse entre sí; y "Comunidades de Práctica", conformadas por grupos de personas mucho más cercanos, unidos además por la práctica y que trabajan juntos en tareas comunes o similares.

Por otra parte, en el campo de la Educación, el advenimiento de la Web 2.0 ha significado convertir la Enseñanza en un proceso Globalizado. El aula de clase se ha expandido de manera mucho más rica y formal de lo que antes era posible con el simple

acceso a hacer consultas en Internet. La Web 2.0 y su cristalización mediante herramientas tanto de publicación y edición personal como de colaboración, está facilitando y estimulando la formación de Redes Académicas alrededor del mundo.

Teniendo en cuenta los planteamientos anteriores, el Gestor de Proyectos (GP) constituye una herramienta informática, en línea, personal y colaborativa, enmarcada dentro de la Web 2.0, que apoya la conformación de “Redes de Práctica” entre docentes de educación básica y media, que comparten el interés de generar productos de aula que utilizan las TIC como mediador para enriquecer procesos activos de enseñanza-aprendizaje.

Vale la pena preguntarse ¿Por qué es importante constituir Redes de Práctica sobre el uso de las TIC en la educación? Según Mejía (2004), “el problema de la tecnología [TIC] y su uso en la educación, se abordará pedagógicamente cuando se creen las comunidades que recontextualicen esa práctica”; para ello se va a requerir de maestros, grupos, redes y comunidades que vayan más allá de las directrices del sistema educativo para el uso de las TIC en la escuela; se espera que ellos experimenten, produzcan conocimiento y hagan una reflexión pedagógica sobre las TIC.

El Gestor de Proyectos se ha constituido ya en herramienta facilitadora no solo para la generación y el uso abierto de productos de aula sino también como vínculo de asociación con Redes de Práctica.

4. PROBLEMÁTICA ACTUAL

Los docentes de Educación Básica y Media, preparados formalmente en Escuelas Normales o en Universidades, están expuestos a lo largo de su formación académica a diversidad de teorías y enfoques sobre cómo asumir el proceso de enseñanza.

Al abordar conceptos de Constructivismo y Aprendizaje Activo usando la estrategia del Aprendizaje por Proyectos (ApP), los docentes pueden comprender y estar en capacidad de desarrollar actividades que apliquen en los procesos de aula las recomendaciones de dichos enfoques. Sin embargo, pocas veces se cuenta con aplicaciones que faciliten y acompañen de manera sistemática el desarrollo de este tipo de actividades.

Por otro lado, debe considerarse que en el contexto Latinoamericano, es frecuente encontrar docentes que no han recibido educación formal para desempeñar su labor de manera profesional; ejemplo de lo anterior es el docente de informática que puede ser alguien que sabe “algo de sistemas”, o el docente de Ciencias o Matemáticas, que puede estarse apenas preparando en una Institución de Educación superior. En estos casos, los docentes carecen de fundamentación teórica y de experiencia en la aplicación de modelos y estrategias particulares de enseñanza.

Como ya se dijo, una de las estrategias para lograr estimular el Aprendizaje Activo en los estudiantes, esto es, involucrarlos responsablemente en procesos en los que ellos participen, propongan, comprendan, reflexionen, construyan nuevos productos y “aprendan”, es utilizar la metodología de ApP; sin embargo, los beneficios de utilizarla dependen en gran medida de la correcta aplicación de sus principios fundamentales en los procesos de aula y, no simplemente plantear Proyectos por “ensayo y error” o basados en el “sentido común”.

Cuando los docentes optan por usar la estrategia de Aprendizaje por Proyectos en sus clases, pueden llegar a construir productos muy interesantes. Sin embargo, muchas veces este material se pierde, o se confunde, si los docentes no son suficientemente organizados al almacenarlo y, cuando quieren recuperarlo, no lo encuentran o pierden mucho tiempo en hacerlo pues no recuerdan exactamente donde lo guardaron. En estos casos pierden la oportunidad de reutilizar su propio material en cursos posteriores.

Otro aspecto a considerar, es la importancia que tiene la actualización permanente de los docentes y su relación, comunicación y colaboración con pares. Las TIC ofrecen hoy en día la posibilidad de vincularse fácilmente a diferentes Redes de Práctica o Redes de Aprendizaje, en las que se compartan experiencias y materiales con otros docentes, o se construyan nuevos productos de manera colaborativa.

5. CÓMO RESPONDE EL GESTOR DE PROYECTOS A LA PROBLEMÁTICA

El Gestor de Proyectos, tiene características que se convierten en ventajas, cuando en su quehacer el docente utiliza el Aprendizaje por Proyectos. Así mismo, por ser herramienta Web 2.0, el Gestor ofrece beneficios adicionales en los aspectos técnico y colaborativo.

A continuación, se presentan las principales características del GP, organizadas de acuerdo a los problemas que atiende:

- Necesidad de apoyo conceptual
 - El Gestor está estrechamente relacionado con el Directorio de Proyectos de Clase de Eduteka (www.eduteka.org/ProyectosWebquest.php), donde los docentes pueden consultar recursos que apoyan, desde aspectos teóricos y metodológicos, el trabajo por proyectos en el aula.
- Necesidad de construir y almacenar proyectos de manera eficiente y segura
 - El GP es una aplicación que facilita a los docentes crear y documentar proyectos de manera sistemática, pues exige construir paso a paso los diferentes componentes de estos.
 - Esta herramienta permite guardar los proyectos de manera organizada y segura en un servidor en Internet, constituyendo así un Repositorio de Proyectos que podrán ser consultados por el docente y por sus pares.
 - Facilita la categorización de los proyectos por área del conocimiento, asignatura o materia, edades de estudiantes a los que se dirige y herramientas informáticas que los apoyan.
 - Ahorra tiempo, pues un proyecto puede ser retomado como base para enriquecerlo o para crear uno nuevo.
 - Facilita que el docente reflexione sobre el proceso de construcción de sus proyectos y demás productos.
- Necesidad de interactuar con pares y actualizar prácticas de aula
 - Brinda la opción al docente de definir si sus proyectos serán públicos (solo consulta), compartidos (se pueden copiar) o privados.
 - Permite acceder a Proyectos publicados por otros docentes.
 - Permite al docente evaluar, recomendar, copiar, comentar, marcar como favoritos o censurar, proyectos de otros autores.

- Informa al docente cuáles de sus productos han sido copiados o comentados por otras personas, quiénes los han marcado como favoritos, qué nuevos proyectos han sido publicados y cuáles han sido los mejor evaluados.
- Facilita la vinculación de los docentes a diferentes Redes de Práctica, según sus áreas de interés.
- Facilita la colaboración entre pares.
- Motiva al docente a construir productos de calidad al reconocer que estos quedarán al alcance de muchas personas; además, al recibir retroalimentación, puede mejorarlos continuamente.
- Otras características del Gestor de Proyectos son:
 - Permite enriquecer el contenido de los proyectos con anexos como imágenes, videos, documentos en procesador de texto u hoja de cálculo, presentaciones y otros recursos que también viven en la Red.
 - Por ser herramienta colaborativa, concebida bajo las premisas de la Web 2.0, se enriquece en la medida en que las personas la utilizan, pues sus contenidos y redes se vuelven dinámicos y mejoran su calidad.

6. DESCRIPCIÓN DEL GESTOR DE PROYECTOS

6.1 CONCEPTOS BÁSICOS

A continuación se presenta la explicación de los principales conceptos que se manejan en la herramienta Gestor de Proyectos:

- Tipo de Proyecto:
 - Proyectos de Clase: con ellos se busca facilitar, mejorar o profundizar, con el uso efectivo de las TIC, el aprendizaje en otras asignaturas curriculares y, además, afianzar las habilidades adquiridas en el manejo de las herramientas informáticas.
 - Actividad de Informática: proyectos cortos, concretos e interesantes para desarrollar competencia en el uso de las distintas herramientas informáticas.
 - WebQuest: término acuñado por Bernie Dodge (Eduteka, 2007), que hace referencia a “las actividades que se llevan a cabo utilizando recursos de Internet preseleccionados por el docente, de manera que el estudiante, para realizar una tarea, se enfoque en la utilización de los recursos y no en buscarlos”. Estas actividades están diseñadas para que el estudiante desarrolle habilidades para utilizar adecuadamente la información que encuentra (clasificarla, organizarla, analizarla y sintetizarla) con el objeto de generar un nuevo producto.
 - Reseña de sitios de interés: Son reseñas de cualquier proyecto que se encuentre alojado en un sitio Web, que el docente piense utilizar en algún momento en sus clases.
- Redes Académicas: se refiere a las diferentes Redes de Práctica disponibles en el Gestor de Proyectos a las que puede vincularse un docente.

6.2 ESTRUCTURA Y FUNCIONALIDAD DEL GESTOR DE PROYECTOS

El GP está concebido para que el docente pueda hacer tres cosas fundamentales: primera, crear y administrar sus Proyectos y demás productos (Actividades de informática, WebQuest y Reseñas); segunda, tener acceso e interactuar con los proyectos que se encuentran de manera “pública” y que son de autoría de otros docentes; y tercera, vincularse a diferentes Redes de acuerdo a las áreas académicas de su interés.

Dado que el Gestor es un repositorio de proyectos, su utilidad aumenta en la medida en que los docentes construyan sus proyectos, los publiquen y los compartan.

Para acceder a la aplicación es necesario ser un usuario registrado del portal Eduteka (<http://www.eduteka.org/gestorp/login.php>); el Manual de la herramienta se encuentra en: <http://www.eduteka.org/TutorProyectos.php>

“Mis proyectos”, es un área en la que el docente puede crear, editar o borrar sus proyectos; definir si estos serán públicos o privados; así como compartirlos y visualizarlos (Figura 1).

Mis Proyectos, Webquest y Reseñas

Inicio
Crear
Editar
Plantillas

Banco de Proyectos Publicados

Ver Proyectos
Ver WebQuest
Ver Actividades
Ver Reseñas

Mis Redes
Ver mis Redes

Crear Proyecto

Por favor seleccione el tipo de proyecto y el título

Proyecto de Clase
 Actividad de Informática
 Webquest
 Reseña

Nombre del Proyecto, Webquest Actividad o Reseña

Continuar

Figura 1. Creación de Proyectos, Actividades de Informática, WebQuest o Reseñas

En esta misma área, se deben documentar con claridad los elementos constitutivos del Proyecto: Descripción; Objetivos de Aprendizaje que se espera alcancen los estudiantes; Requisitos o conocimientos previos de ellos para abordar el proyecto; Recursos necesarios para desarrollarlo; Actividades detalladas de la labor de Docentes y Estudiantes durante su ejecución; y Criterios de Evaluación para verificar si se cumplieron los Objetivos de Aprendizaje propuestos. De igual manera, para los otros productos, Actividad de Informática, WebQuest o Reseña, deben diligenciarse los respectivos componentes (Figura 2).

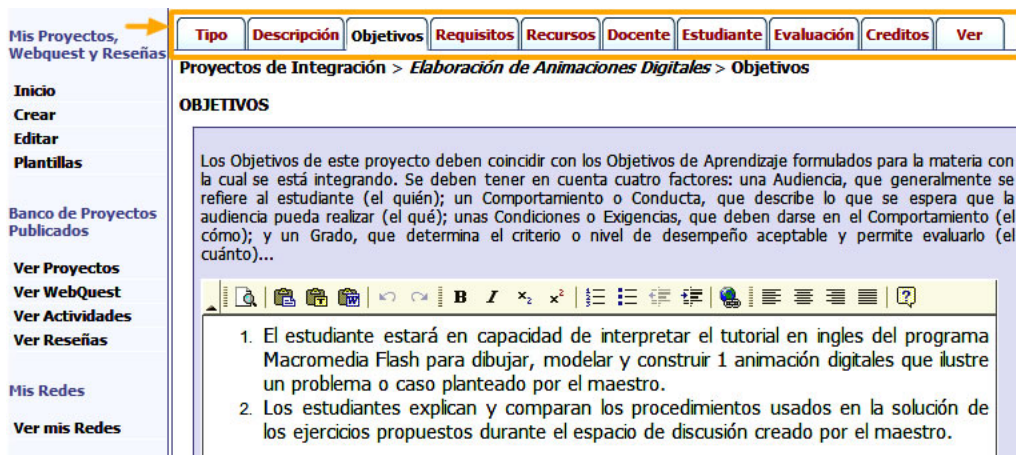


Figura 2. Documentación de los Proyectos de Clase

En la Figura 3, se muestran las diferentes opciones de administración o edición del producto generado (publicar, editar, borrar, compartir, visualizar).

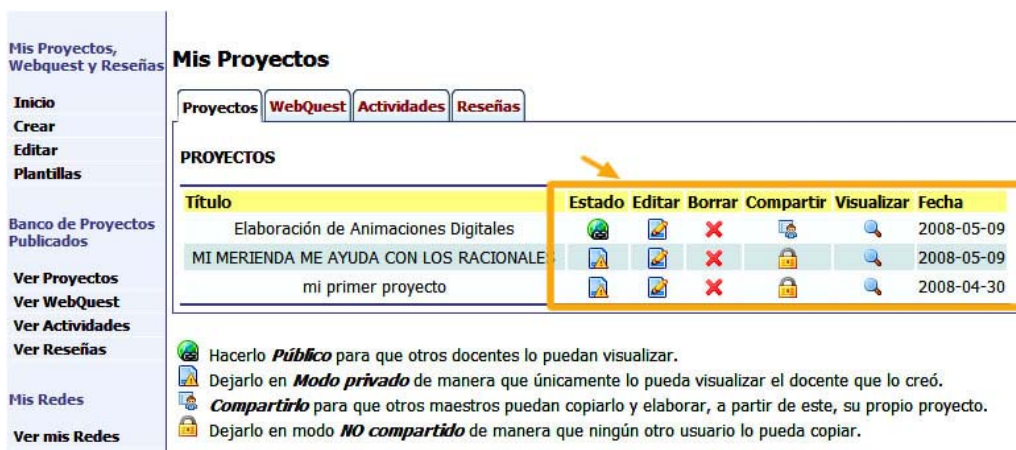


Figura 3. Opciones de administración o edición de un producto

En el área denominada, “Banco de Proyectos Publicados”, el docente encontrará todos los proyectos elaborados por los usuarios, pertenezcan estos o no a algunas de las Redes de Práctica del Gestor. Estos proyectos están categorizados por: área académica, edad de los estudiantes a los que se dirigen los proyectos y herramientas informáticas utilizadas en su desarrollo (Figura 4). Los proyectos Compartidos, pueden copiarse y adaptarse por el docente a fin de atender las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Mis Proyectos, Webquest y Reseñas

Por favor seleccione el criterio deseado para consultar los **PROYECTOS DE CLASE** que otros usuarios han publicado en Eduteka

ÁREA ACADÉMICA	EDAD	HERRAMIENTAS
Lengua Castellana y Literatura	7-10	Sistema Operativo
Matemáticas	11-12	Procesador de Texto
Ciencias Naturales	13-14	Presentador Multimedia
Ciencias Sociales	15-18	Internet - Información
Competencias Ciudadanas		Internet - Comunicación
Idiomas Extranjeros		Hoja de Cálculo
Competencia para Manejar Información (CMI)		Base de Datos
Alfabetismo en medios		Simulaciones
Humanidades		Organizadores Gráficos
Arte		Manejo de ratón

Mis Redes

Ver mis Redes

Figura 4. Categorías para identificar proyectos

En el área de la aplicación denominada “Mis Redes”, los docentes tienen la posibilidad de reunirse en torno a las áreas académicas de su interés (Ciencias Sociales, Matemáticas, Lenguaje, etc.). El docente puede vincularse a más de una red, ver la lista de personas inscritas en ellas y acceder a los proyectos publicados (Figura 5).

Mis Proyectos, Webquest y Reseñas

Mis Redes

Actualmente usted pertenece a 5 redes. [Unirse a otra red](#)

Haga clic sobre el nombre de una Red para ver los usuarios que pertenecen a ella.

Red Informática

Red Competencia para Manejar Información (CMI)

Red Alfabetismo en medios

VERONICA CASTELLANOS JASSO México - INSTITUTO THOMAS JEFFERSON
Ha publicado 0 proyectos - [ver Proyectos](#)

Cintia Kaenel Argentina - [ver Proyectos](#)

Omar Villota Hurtado SIN DATO - [ver Proyectos](#)

Figura 5. Visualización de los integrantes de una Red

7. ESTADÍSTICAS DE USO DEL GESTOR DE PROYECTOS

Tabla 1. Estadísticas generales del GP a mayo 9 de 2007

Usuarios que han elaborado proyectos	479
Usuarios inscritos en Redes	314
Fotos anexas	179
Documentos anexas	56
Videos anexas	32

Tabla 2. Estadísticas de la herramienta, por tipo de proyecto, a mayo 9 de 2007

	Proyectos	WebQuest	Actividades	Reseñas	TOTAL
Proyectos Elaborados	408	146	233	37	824
Proyectos Publicados	105	22	113	23	263
Proyectos Compartidos	69	14	95	20	198
Proyectos Copiados	75	6	24	6	111
Seleccionados como Favoritos	35	4	10	0	49

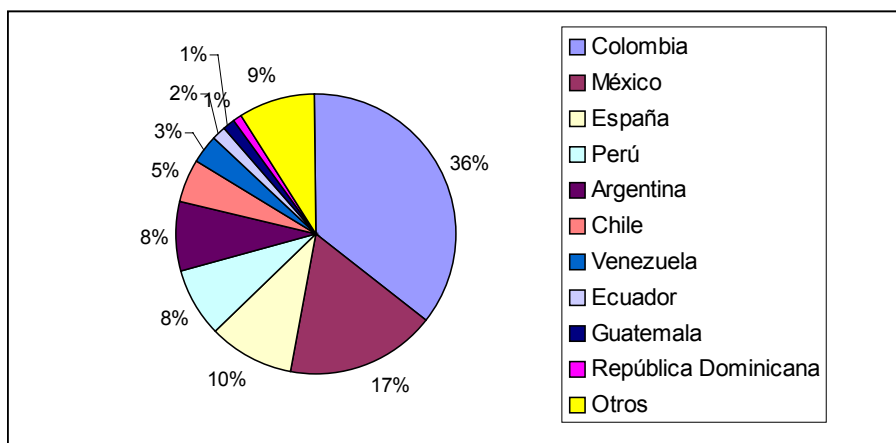


Figura 6. Estadísticas de participación por país, en el Gestor de Proyectos

8. INGRESO AL GESTOR DE PROYECTOS

La dirección para ingresar al Gestor de Proyectos es <http://www.eduteka.org/gestorp/login.php>. Con el fin de que los jurados puedan evaluar la aplicación, se crearon los siguientes nombres de usuario y contraseñas de acceso: jurado1/jurado1, jurado2/jurado2 y jurado3/jurado3

REFERENCIAS

- Brown, J.S. & Duguid, P. (2001). *La vida social de la información*. Cambridge, MA: Harvard Business School Press.
- Eduteka (2007, 1o. de Noviembre). Recursos educativos abiertos (REA). <http://www.eduteka.org/OER.php>
- Eduteka (2007, 1o. de Noviembre). WeQbquests. <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=7&idSubX=225&ida=800&art=1>
- Mejía, Marco R. (2004). De los desencuentros entre tecnología y educación. *Colombia: Ciencia y Tecnología*, 22(3), 5-15.
- Moursund, David. (1999). *Project-based learning using information technology*. U.S.: International Society for Tecnology in Education.
- Northwest Regional Educational Laboratory (2002). *Project-Based Instruction: Creating Excitement for Learning*.