

ramos el feed back con la participación de la Comunidad Educativa, podríamos reflejar en él nuestro trabajo Institucional. Consideramos que un trimestre no es suficiente para encarar un programa de este tipo, por lo que extenderemos los plazos y la dedicación a partir del ciclo lectivo 2015.

Uno de los inconvenientes con los que nos encontramos fue la escasez de algunos recursos, pero la suma de voluntades hizo posible más de lo que esperábamos en un principio.

Otra meta institucional es registrar las actuaciones en todas las áreas para difundir en nuestra ciudad y en Jornadas como la presente, para que nos conozcan y para escuchar e intercambiar aportes de diferentes experiencias, no importa el contexto, sino la posibilidad de compartir y enriquecernos en este mundo fascinante de la educación.

Este año, 2015, estamos trabajando con el tema Violencia.

Referencias bibliográficas

- Díaz-Barriga Arceo, F y Hernández Rojas, G. (2005). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una interpretación constructivista. 2º Edición. México: Mc Graw Hill.
- Fullan, M. y Hargreaves, A. (2000) *La escuela que queremos. Los objetivos por los cuales vale la pena luchar*. Colección Agenda educativa, Directora Edith Litwin. Buenos Aires: Amorrortu
- Johnson, D., Johnson, R, Holubec, E. (1999) *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós
- Johnson, D., Johnson, R. (1999) *Aprender juntos y solos. Editorial Aique*. Serie Carrera docente. 1º edición. Buenos Aires: Aique.
- Narváez, A. y Motta, S. (1997) *El cómo de la interdisciplina. Colección Respuestas educativas*. Edit. Buenos Aires: Magisterio
- Perrenoud, P. (2009) *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona: Graó.
- Sanjurjo, L. y Vera, M. (2000). *Aprendizaje significativo y enseñanza en los niveles medio y superior. Serie educación*. Rosario: Homo Sapiens

Abstract: We intend to present the experiences in our school, taking changes in curriculum design. We intend to capture the value of interdisciplinary treatment of “discrimination” for young people practical experience of the usefulness of feedback for clarity of concepts and appropriation of knowledge, critical thinking, with curiosity as a motivator, together with respect for the technological-social student context. It will try to reach a reflection, to consider the advantages and disadvantages of the implementation of new methodologies in teaching social science subjects.

Keywords: Interdisciplinary - discrimination - curriculum

Resumo: Temos o propósito de expor as experiências em nossa escola, atendendo as mudanças nos desenhos curriculares. Temos a intenção de capturar a utilidade do tratamento interdisciplinar da “Discriminação” para que os jovens compartilhem, a utilidade do feedback para uma maior clareza de conceitos e apropriação de saberes, pensamento crítico, contando com a curiosidade como motivadora, junto ao respeito do contexto tecnológico-social estudantil. Tratar-se-á de arribar a uma reflexão, para considerar as vantagens e inconvenientes da implementação de novas metodologias no ensino de matérias de ciências sociais.

Palavras chave: interdisciplinario - discriminação - desenho curricular

(*) **Nélida Noemí Baldini:** Maestra Normal Superior (I.S.F.D.N.15-Campana) Profesora Especializada en Educación Preescolar (I.S.F.D.N.15) Profesora en Historia. (I.S.F.D.N.15). Capacitación para la Función Docente -Nivel 1 Actualización Docente y Nivel 2 Conducción de Servicios Educativos (I.S.F.D.N.23 de Lujan).

(**) **Silvia Ester Senestrari:** Abogada (Universidad de Buenos Aires) Especialización en Formación de Formadores con orientación en Instituciones Educativas (CAEP). Profesora en Ciencias Jurídicas y Contables (INES). Profesora titular de Derecho y Trabajo y Ciudadanía en Escuela de Educación Media N° 2 y N° 3 – Campana, Prov. Buenos Aires .Argentina. Profesora en el Profesorado para la educación secundaria. Campana, Prov. Buenos Aires.

El Eduhackaton: colaborar en línea para buscar soluciones

Fecha de recepción: agosto 2015

Fecha de aceptación: noviembre 2015

Versión final: marzo 2016

Graciela Paula Caldeiro (*)

Resumen: El *Eduhackaton* es un dispositivo tecnopedagógico en línea diseñado para resolver problemas educativos en un tiempo limitado. La implementación del *Eduhackaton* que se describe en esta ponencia, requirió del desarrollo de un *software* que contó con una interfaz gráfica que facilitaba la interacción y la documentación del proceso de trabajo entre muchos de los participantes que no se conocían previamente. Desde una perspectiva pedagógica, el diseño de la actividad integró: a) los modelos pedagógicos orientados a la resolución de problemas; b) la dinámica horizontal y veloz de los *hackatones* y c) la apertura característica de los intercambios digitales en red.

Palabras clave: Interactividad – identidad digital – interfaz colaborativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

1. La convocatoria del Eduhackaton: hacer foco sobre problemas reales

La experiencia del *EduHackatón* realizada del 1 al 4 de abril de 2014 en el marco del Educatón (<http://www.education.org.ar/>) evento de discusión e intercambio en línea sobre la e-ciudadanía y e-identidades digitales, convocado y organizado por PENT Flacso y OEA giró en torno a la discusión de cinco problemas reales. Estos problemas, vinculados a cuestiones que articulaban la noción de ciudadanía digital con la búsqueda de estrategias pedagógicas, fueron llamados *#hacks*. Los casos sobre los que se construyeron los *#hacks* fueron aportados por cinco organizaciones sin fines de lucro con el propósito de relevar algunas ideas que pudieran orientar la búsqueda de soluciones educativas. A continuación, describimos los *#hacks* presentados las instituciones participantes:

a. *Chequeado.com* planteó como problema la necesidad de desarrollar de estrategias que fortalecieran el debate de las políticas públicas en relación a la objetividad de la información disponible en los medios de comunicación en general.

b. El PENT de Flacso Argentina, preguntó sobre acciones orientadas a promover la consideración de las nuevas formas de participación ciudadana en las políticas públicas.

c. La ONG Techo indagó respecto de la posibilidad de utilizar espacios de interacción y participación digital en red para lograr una mejor comprensión y empatía con las personas en situación de exclusión que viven en villas y asentamientos.

d. La Fundación Temaikèn presentó un caso de jóvenes comprometidos con el medioambiente e invitó a idear una propuesta que, aprovechando recursos digitales, pudiera ayudarlos a sostener y amplificar el proyecto.

e. La Fundación Wikimedia preguntó sobre estrategias orientadas a lograr que uno de sus proyectos, la enciclopedia libre Wikipedia, pudiese ser utilizada en contextos educativos como un recurso didáctico valioso.

2. Tres supuestos teóricos para el marco pedagógico del Eduhackatón

Los *hackatones* son encuentros de programadores cuyo objetivo es resolver problemas de software en un lapso breve de tiempo compartiendo códigos y aportando soluciones colaborativas. La observación participativa de la dinámica de un hackaton en la Ciudad de Buenos Aires fue el punto de partida que inspiró el diseño de esta actividad en línea, por lo que luego tomó el nombre de *Eduhackaton*. De esta forma, el *Eduhackaton*, que buscó interpretar pedagógicamente la lógica de trabajo de los *hackers*, se fundó, desde el punto de vista pedagógico, en tres hipótesis de trabajo a saber:

a. **Hipótesis 1:** Las consignas basadas en el aprendizaje por resolución de problemas favorecen que los participantes se involucren con el desafío propuesto.

Como señala Pozo (1994), desde una perspectiva pedagógica, una situación puede ser considerada un problema en la medida en que esta es reconocida como tal y no existe un algoritmo que permita su solución de modo más o menos automático, sino que, por el contrario, requiere algún proceso de reflexión o toma de decisiones. Este tipo de actividades pedagógicas suponen un desafío en la medida en que involucran a los participantes en la necesidad de analizar una situación integrando saberes previos para la construcción creativa de aportes originales. En esta línea, el *eduhackaton* presentó problemas reales que pusieran en juego conocimientos y experiencias de los participantes tanto en materia pedagógica como en relación a cuestiones de Ciudadanía Digital, tema central del evento en línea en el cual se enmarcaba el *eduhackaton*.

b. **Hipótesis 2:** La velocidad y la horizontalidad de los vínculos pueden funcionar como dinamizadores de un proceso de trabajo.

Una de las características que la actividad buscó emular del hackaton fue el modo en que los participantes debían interactuar, esto es, sin roles jerárquicos definidos, ya que toda función o tarea se autogestionaría entre los interesados. Además, se imprimiría una considerable celeridad a las tareas por resolver dado que existiría un límite de tiempo muy claro y sin márgenes para prórrogas. Este condicionamiento, alentaría un trabajo centrado en el problema y evitaría la dispersión de los participantes buscando sacar el máximo provecho del potencial de los participantes. Así, sería esta presión por obtener un producto final lo que nutriría aceleradamente el proceso de trabajo y lo haría más rico en la búsqueda de alternativas y variantes (Caldeiro, Merpt y Odetti, 2013).

c. **Hipótesis 3:** La apertura en red del entorno digital funcionaría como un marco de transparencia para la disseminación y retroalimentación del proceso de trabajo. La experiencia se realizaría completamente en línea lo que suponía tener en consideración que el diálogo colectivo en un entorno digital abierto como el que proponía la interfaz gráfica del *Eduhackaton* alentaría las lógicas informales y transparentes de las redes digitales. La construcción colaborativa necesaria para la resolución de los problemas que se presentarían debería realizarse, adoptando características propias del aprendizaje en red, esto es, en el marco de un entramado de vínculos sociales tecnológicamente mediados (Caldeiro, 2014). Dado que el tiempo sería limitado, el dispositivo buscaría promover los intercambios en red estandarizando el formato de participación y acelerando la construcción de vínculos en sus etapas iniciales.

3. Las etapas del Eduhackaton

3.1. Etapa 1: Disseminación y adhesión

Con el soporte tecnológico de una plataforma digital especialmente diseñada para el despliegue de un pro-

ceso de intercambio en red y el acompañamiento de un coordinador para cada #Hack, la actividad se desarrolló durante cuatro días. Cada uno de estos días fue concebido como una etapa y giró en torno a una consigna delimitada.

La primera de las etapas, cuyo despliegue se articuló con la publicación de microposts en la red social Twitter, tuvo el propósito de ampliar la convocatoria diseccionando los intereses de los participantes en torno de cada #hack. Si bien el uso de Twitter a través de los hashtags propuestos se mantuvo a lo largo de toda la experiencia, durante las etapas subsiguientes se alentó que las intervenciones fueran documentadas dentro de la plataforma de *EduHackatón*. Así, imitando el formato de un hackaton, el diseño de la plataforma digital otorgaba a los participantes la oportunidad de acercarse a las mesas de trabajo y explorar los problemas presentados. Al acceder, los participantes podían profundizar sobre cada caso en particular y si el problema de la mesa se encontraba dentro de sus intereses, tenían la posibilidad de mostrar explícitamente su adhesión a cada caso o #hack, a partir de lo cual quedaban habilitados para participar de los intercambios.

3.2. Etapa 2: Postulación de soluciones

Finalizada la primera etapa de aproximación y diseminación, los participantes debían acercarse a una propuesta de solución y/o expresar su apoyo a la sugerencia realizada por otro participante utilizando un sistema estandarizado de votación impuesto por el diseño de la plataforma. La interfaz gráfica dispuesta para esta etapa, permitía el envío de mensajes breves que describieran la solución propuesta. Además del sistema de votación, las propuestas podían comentarse ampliando así la posibilidad de enriquecerlas o ajustarlas. Al concluir esta segunda etapa, el recuento de los votos permitió elegir una de las posibles soluciones para cada #Hack. Las soluciones más votadas en cada caso fueron las siguientes:

a. Chequeado.com: Adopta un político. Cada vez que dé un dato, verifícalo y exhibelo. El objetivo de esta propuesta era buscar acciones que pudieran planificarse a fin de responder a la idea central expresada por la convocatoria.

b. PENT Flacso Argentina: Nuevos conceptos para una conciencia crítica. Se propuso definir conceptos (e-government, participación, transparencia), impactar en el espacio público y considerar estrategias para utilizar las redes sociales como espacio de difusión.

c. Techo: Mostrar y dar a conocer. Se propuso definir estrategias que permitieran aprovechar las redes para una campaña mediática que mostrara los problemas que atraviesan las personas en situación de exclusión.

d. Fundación Temaikèn: Menos acciones on line, pero con alto impacto
Se propuso sugerir acciones que pudieran fortalecer las estrategias de comunicación en el marco del caso presentado, como crear videos u otros productos digitales que luego pudieran publicarse en redes para amplificar su difusión.

e. Fundación Wikimedia: Que docentes (y alumnos) puedan involucrarse como voluntarios. Se propuso buscar estrategias que involucraran a los docentes en

actividades que pudieran contribuir a mejorar la calidad de los artículos y elaborar propuestas pedagógicas para el uso pertinente de Wikipedia.

Es interesante destacar que en su amplia mayoría, todas las ideas propuestas por los participantes, aun cuando no fueron seleccionadas, se ajustaban al problema identificado, lo que reflejó el interés de los participantes al involucrarse y apropiarse de los escenarios que cada #hack ofrecía.

3.3. Etapa 3: Ideas emergentes para la solución elegida

Durante el último día de trabajo, la consigna de actividad invitó a los participantes a desarrollar ideas en torno a un primer borrador de proyecto. Para ello, debían ajustarse a la solución que había obtenido más votos en cada #Hack. La modalidad de trabajo propuesta implicó circunscribir las intervenciones a un formulario prediseñado donde se solicitó discutir un título para el proyecto, sus objetivos, un desarrollo y, finalmente, conclusiones generales. Si bien es frecuente que las actividades de escritura colaborativa en línea se implementen a través de wikis (1) la interfaz diseñada no permitía este tipo de producción colaborativa, sino un registro de la discusión pautaada por los ítems previstos para un borrador de proyecto de modo tal que los intercambios quedaran documentados tal como fueron originalmente enviados por los participantes. Esta decisión de diseño se debió a que la escritura colaborativa demanda tiempos más extensos de trabajo y la construcción de acuerdos que la experiencia no contemplaba.

La interfaz diseñada para la etapa 3 ofreció a los participantes la posibilidad de indicar su aprobación y/o la realización de sugerencias. A través de este sistema, se propusieron cuatro secciones temáticas para ser abordadas: a) el título de la propuesta; b) los objetivos, c) el desarrollo (se aconsejó presentar y/o describir brevemente las acciones, ideas, sugerencias o materiales vinculados al diseño de la solución propuesta, lo cual podía hacerse también utilizando recursos multimedia) y d) las conclusiones (se propuso reflexionar en qué medida la propuesta presentada conformaría una solución valiosa para el problema presentado por el caso y qué tipo de aportes al eje de reflexión surgieron a partir del proceso de trabajo).

Este esquema de trabajo resultó interesante en la medida en que permitió integrar en un solo paso propuestas y discusiones, conformando finalmente un catálogo de ideas emergentes en torno a las soluciones sugeridas para cada #Hack.

3.4. Etapa 4: Publicación

Finalizada la tercera etapa, se difundió el estado de los trabajos realizados al resto de la comunidad. Si bien las soluciones propuestas aún se encontraban en fase de discusión, las ideas relevadas constituían un producto en sí mismo ya que el sistema permitió una documentación automática de todo lo sugerido, ampliado y comentado.

Posteriormente, un análisis del proceso de trabajo y una sistematización de las ideas propuestas y comen-

tadas fueron publicados en diferentes espacios digitales, como el portal del PENT, entre otros. Las ideas propuestas como soluciones resultaron valiosas no solo para las organizaciones que se interesaron en plantear sus problemas en el marco de esta experiencia sino que el proceso de trabajo conformó un modelo interesante para retomar a través de nuevas experiencias pedagógicas colaborativas. Al respecto, el proyecto desarrollado a través de la Red de Graduados del PENT, en gran parte derivado del #hack Wikimedia. (2).

5. Algunas conclusiones: reflexionando sobre las hipótesis de trabajo

Como señalan Schwartzman, Tarasow y Trech (2014) un dispositivo tecnopedagógico es un espacio digital en el que se implementa una propuesta educativa en particular. En este espacio, la dimensión pedagógica posee una importancia central. Como observan claramente los autores:

Son decisiones de corte pedagógico y didáctico las que definen lo que sucede en ellos [los dispositivos tecnopedagógicos], lo que se produce y cómo se produce, más que las características tecnológicas propias de la plataforma o dispositivo que se utiliza. (p.3)

Sin embargo, como observarán luego los autores, el diseño didáctico en un espacio digital requiere que lo pedagógico se encuentre oportunamente ensamblado con las decisiones específicamente tecnológicas. Así, como dispositivo tecnopedagógico, el diseño del EduHackatón, implicaba un desafío complejo por dos dificultades que, claramente, podíamos identificar desde el inicio:

a. El ritmo veloz de la propuesta: los participantes, desconocidos entre sí, prácticamente no tendrían tiempo de establecer vínculos sociales antes de ponerse rápidamente en tarea, lo cual exigiría reconocer el problema en su contexto y acordar colaborativamente una posible solución.

b. La cantidad prevista de involucrados: el volumen de participantes exigiría recursos que facilitarían los procesos de discusión y negociación a través de herramientas estandarizadas, que emularan los mecanismos interactivos de la mayoría de las plataformas para las redes sociales (nos referimos concretamente a los sistemas de votación, aprobación, incrustación de contenidos, etcétera).

Y es en este escenario que consideramos que la experiencia del EduHackatón logró resolver estas dificultades, alcanzando el propósito inicial de explorar un diseño que facilitara la contribución original, la valoración y la negociación en torno a la búsqueda de soluciones concretas con las restricciones de un cronograma ajustado. En efecto, al revisar las tres hipótesis de trabajo planteadas en el comienzo consideramos que estas permitieron asumir buenas decisiones en relación al diseño tecnopedagógico:

a. Hipótesis 1: El enfoque pedagógico orientado a la resolución de problemas. Los #Hacks se centraron en la necesidad de resolver una preocupación en el marco de un contexto “real” y esta invitación resultó muy convocante. Creemos que el hecho de que fueran presentados por las mismas instituciones interesadas los hizo aún más interesantes. Es de destacar también que todos los

#Hacks lograron mantener siempre el foco de atención en las intervenciones: no se observaron mensajes fuera de tópico ni tampoco superposiciones de temas tratados en otros #Hacks.

b. Hipótesis 2: la horizontalidad y la velocidad como dinamizadores. Los vínculos que pudieron observarse durante el proceso fueron suficientes como para que se produjera el intercambio necesario para resolver las consingas. Los participantes se volcaron directamente a la tarea de modo interactivo tal como se proponía en la consigna de trabajo. Es posible considerar, no obstante, que el condicionamiento temporal limitó la extensión y profundización del debate.

c. Hipótesis 3: La apertura en red como marco de transparencia y disseminación: El Eduhackaton despertó el interés de aproximadamente doscientos adherentes, de los cuales el 53% se involucró activamente. Habiendo sido las redes sociales el principal medio utilizado para invitar y convocar, consideramos que su nivel de impacto y retención alto fue favorecido por la posibilidad de que el trabajo se desarrollara en un espacio público. Concluimos entonces que el diseño tecnopedagógico del Eduhackaton aunque perfectible, pareciera haber resultado oportuno para los propósitos generales de la actividad. Y creemos también que esta propuesta ha resultado igualmente valiosa para todos los que formamos parte de ella en sus diferentes momentos tanto desde el diseño como de la implementación y la participación.

Notas

⁽¹⁾ Un wiki es una “una plataforma digital que permite la producción de un hipertexto con la participación simultánea de varios editores.

⁽²⁾ Este proyecto se llamó “Desafío Wikimedia - Red de Graduados del PENT”

Para más información ver: <http://www.pent.org.ar/novedades/proyecto-desafio-wikimedia-red-graduados-del-pent>

Referencias bibliográficas

- Caldeiro, G. (2014). *Dinámicas colaborativas y tensiones de la educación en línea*.
- Caldeiro, G. (2013). *El aprendizaje en red y el trabajo colaborativo en entornos mediados por tecnología*. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprendizaje-red-trabajo-colaborativo-entornos-mediados-por-tecnologia>
- Caldeiro, G. ; Merpert, A. y Odetti, V. (2013) *Mi primer Hackaton*. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/nuestro-primer-hackaton>
- Caldeiro, G., & Merpert, A. (2014) *El “Eduhackaton”: un dispositivo pedagógico en línea orientado a la resolución de colaborativa de problemas*.
- Pozo, J.I. (1994) *La solución de problemas*. Madrid. Santillana
- Schwartzman, G., Tarasow, F. y Trech, M. (2014), *De la Educación a Distancia a la Educación en Línea, Aportes a un campo en formación. Homo Sapiens*. Disponible en: <http://www.pent.org.ar/libro/> <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/830.pdf>

Schwartzman, G., Tarasow, F. y Trech, M. (2014) *Eduhackaton: el ejercicio de crear nuevos dispositivos tecnopedagógicos para la educación* (y aprender de la experiencia) OEI Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, Noviembre 2014. Disponible en: <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/913.pdf>

Abstract: The “Edu hackathon” is an educational online techno device designed to solve educational problems in a limited time. Eduhackaton implementation, which is described in this paper, required the development of a software that featured a GUI that facilitated interaction and documentation of the work process among many participants who were not previously known. From a pedagogical perspective, the design of integrated activities: a) the pedagogical models aimed at solving problems; b) horizontal and fast dynamics hackatones c) opening feature digital network exchanges.

Keywords: Interactivity - digital identity - collaborative interface

Resumo: O “Eduhackaton” é um dispositivo techno linha educacional em linha desenhado para resolver problemas educa-

cionais num tempo limitado. A implementação do Eduhackaton que se descreve nesta conferência, requereu do desenvolvimento de um software que contou com uma interface gráfica que facilitava a interação e a documentação do processo de trabalho entre muitos os participantes que não se conheciam previamente. Desde uma perspectiva pedagógica, o design da atividade integrou: a) os modelos pedagógicos orientados à resolução de problemas; b) a dinâmica horizontal e veloz dos hackatones e c) a abertura característica dos intercâmbios digitais em rede.

Palavras chave: Interatividade - identidade digital - Interface de colaboração

^(*) **Graciela Paula Caldeiro:** Magister en Procesos Educativos Mediados por Tecnología (Universidad Nacional de Córdoba), Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales), Licenciada en Educación (Universidad Nacional de Quilmes) y Licenciada y profesora en Comunicación/Publicidad (Universidad del Salvador). Se desempeña como docente e investigadora del PENT, Flacso Argentina. Profesora en el nivel medio y superior en el área de TIC y como capacitadora docente. Como investigadora se especializa en interacciones sociales en entornos digitales y redes de aprendizaje.

Proyectos telecolaborativos: Ampliando las aulas a través de las TIC

Fecha de recepción: agosto 2015

Fecha de aceptación: noviembre 2015

Versión final: marzo 2016

Silvana Carnicero ^(*)

Resumen: El propósito de este trabajo es mostrar las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación de extender los momentos de aprendizaje más allá del aula y de hacerlo de manera colaborativa a través de Internet. Los proyectos telecolaborativos se presentan como la estrategia didáctica de elección para planificar actividades con TIC que no reproduzcan viejos modelos educativos con nuevos recursos sino que permitan la construcción colaborativa de conocimiento ayudando a los alumnos de escuelas secundarias a desarrollar las habilidades del siglo XXI que le serán requeridas en su futuro tanto en contextos académicos como laborales.

Palabras clave: Tecnologías de la información y la comunicación – aprendizaje colaborativo – estrategia de enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 61]

Introducción

La pregunta que guía este trabajo es cómo desde la escuela los proyectos telecolaborativos permiten organizar propuestas de enseñanza poderosa (Maggio, 2012) que aumenten la motivación de los alumnos por aprender áreas del conocimiento lejanas a su realidad de manera significativa.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) ofrecen diferentes posibilidades para el aula que pueden hacer viables estos objetivos y ayudarnos a responder estos interrogantes siempre y cuando

las mismas no se utilicen reproduciendo viejos modelos de enseñanza con un soporte diferente.

En 1999, Judi Harris fue uno de los autores que propuso la inclusión de proyectos telecolaborativos como estrategia didáctica con inclusión de TIC. En esta estrategia de trabajo áulico, los participantes se comunican usando el potencial que ofrecen las nuevas tecnologías para trabajar con pares globales generando conocimiento sobre temas de disciplinas diversas y obteniendo como resultado un producto tangible. Muestras de estos proyectos telecolaborativos son los que podemos encontrar