

# **CENTROS EDUCATIVOS PILOTO**

**Propuestas didácticas de uso**

## 1. INDICE

---

<b>1.INDICE.....</b>	<b>2</b>
<b>2.LA RED DE CENTROS EDUCATIVOS PILOTO.....</b>	<b>3</b>
2.1.Objetivos .....	3
2.2.Participantes en la red.....	4
2.3.Posibilidades del aula equipada.....	4
2.4.El nuevo rol del profesor.....	6
2.5.Nuevas herramientas.....	6
2.6.Nuevos procesos .....	9
<b>3.PROPUESLAS DIDÁCTICAS DE USO.....</b>	<b>10</b>

## 2. LA RED DE CENTROS EDUCATIVOS PILOTO

---

### 2.1.Objetivos

La Red de centros educativos piloto se asocia a un conjunto de centros de referencia que definen un **escenario en el que estudiar modelos tecnológicos y pedagógicos innovadores**. Esta red de centros, distribuidos por todo el territorio nacional, se constituye con carácter de permanencia. El objetivo último de esta red de centros es el permitir **analizar actuaciones innovadoras** que se realicen en materia de TIC y de las aplicaciones de éstas a la educación, esto es, evaluar los cambios que la implantación de las TIC en el aula producen en la motivación, rendimiento e interés de los alumnos, los cambios requeridos en cuanto a metodologías y estrategias empleadas por los docentes y en general, toda la problemática que surja a raíz de su implantación. En concreto, los objetivos que se pretenden se enumeran a continuación:

1. Analizar las **ventajas del uso de las TIC** en la enseñanza y el aprendizaje.
  - Analizando los cambios en actitud, motivación e interés de los alumnos y docentes.
2. Ofrecer pautas que ayuden a **mejorar la integración de la tecnología en las aulas**.
  - Identificando buenas prácticas, problemas derivados de la implantación y posibles cambios en la organización y gestión de los centros.
3. Identificar el **escenario didáctico-tecnológico más adecuado** según el tipo de centro.
  - Creando una red de centros de referencia donde probar innovaciones tecnológicas y su adecuación en función de las características del centro.
4. Definir las **condiciones mínimas necesarias** para una correcta implantación de las TIC en el aula.
  - Detectando las necesidades de formación y de creación de materiales educativos digitales.
  - El presupuesto requerido asociado al equipamiento, a la implantación, formación y a un soporte y mantenimiento de calidad.
5. Dinamizar e **impulsar la creación de materiales educativos digitales**.
  - Estudiando la oferta educativa existente y su grado de adecuación e identificando lagunas de contenidos.

## 2.2.Participantes en la red

La **suma de esfuerzos** se considera punto clave para conseguir con éxito los objetivos marcados en este Proyecto. la Comunidad Educativa en general y dentro de ella **los docentes y los alumnos** participantes en la experiencia como protagonistas principales, integrantes de un proyecto que tanto puede reforzar la labor diaria del colectivo de docentes de nuestro país. Apoyando la labor de los profesores implicados estarán **los coordinadores de centro y los responsables de los centros de profesores adscritos al proyecto** que, además, actuarán como amplificadores y posibles replicadores de la experiencia en otros centros del territorio y, junto a todos vosotros, **los interlocutores designados por la Consejería y el equipo técnico y pedagógico de Red.es**, que actúan como apoyo y como agentes catalizadores entre todas las partes implicadas, analizando todas las experiencias exitosas puestas en marcha por otros centros educativos y divulgándolas a todos los participantes.

## 2.3.Posibilidades del aula equipada

Entre las ventajas que ofrece un aula con acceso a Internet, y equipada de acuerdo a los modelos didáctico-tecnológicos propuestos, se pueden citar las siguientes:

- a) Se cuenta con una **fuentes inagotable de información** multimedia e interactiva disponible de manera inmediata en el aula, lo cual permite aprovechar en mayor medida los materiales, herramientas, servicios y contenidos educativos disponibles.
- b) Se ven **ampliadas las capacidades del profesor** pues es posible compartir ideas con los alumnos con mayor rapidez e impacto, facilitando además la comprensión.
- c) La **tarea del profesor se ve facilitada** ya que puede compartir y reutilizar los materiales educativos con otros docentes y evita la repetición, agilizando el desarrollo de la clase.
- d) Posibilita que las **clases puedan ser más motivantes, a partir de sistemas audiovisuales**, facilitando a los estudiantes el seguimiento de las explicaciones del profesorado.

- e) Los **alumnos tienen un papel más activo**, ya que resulta más fácil la presentación pública de los trabajos que realizan y de los materiales digitales de interés de los que disponemos.
- f) Permite a los alumnos un **aprendizaje más acorde con la sociedad actual**. La utilización de este equipamiento permite hablar en el mismo “lenguaje” de unos estudiantes que han nacido en esta sociedad digital.
- g) Es posible **compartir y comentar** todo tipo de **materiales y trabajos** seleccionados o realizados, y comunicarse e interactuar en tiempo real (salas de conversación, videoconferencia, etc.) desde clase con otras personas y grupos lejanos.
- h) Induce a una **notable renovación de las metodologías** docentes y de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- i) **Facilita el tratamiento de la diversidad**, y personalización de la enseñanza ya que permite planificar con facilidad tareas a medida.
- j) Facilita las tareas de evaluación.**
- k) Es fácil de usar, entusiasma, y **aumenta la autoestima profesional** de los profesores.
- l) Y siempre... un aula equipada, a través de los modelos didáctico-tecnológicos propuestos, basados en la movilidad, **va a permitir plantear actividades de todo tipo, incluidas aquellas en las que las TIC no están presentes o no son el recurso didáctico principal.**

Todas estas ventajas van asociadas a una serie de exigencias y problemáticas. Estas son:

- a) El profesorado debe recibir una **formación didáctico-tecnológica** inicial reforzada con un plan adecuado de **formación continua**, además de tener **voluntad de adaptación al cambio** y de mejorar las prácticas docentes habituales
- b) **A corto plazo** se requerirá del docente **una inversión mayor de tiempo** en buscar recursos y en elaborar nuevos materiales didácticos, si bien a medio y largo plazo esta inversión se verá altamente recompensada.

- c) El centro debe asumir que esta integración de las TIC requiere además determinados cambios y obras en el centro y ciertos costes añadidos que hay que asumir.

## 2.4.El nuevo rol del profesor

“De transmisor de conocimiento a organizador de un proceso comunicativo”

DOCENTE <b>SIN</b> TIC	DOCENTE <b>CON</b> TIC
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmisor del conocimiento</li> <li>• Formación permanente</li> <li>• Conocimiento pedagógicos</li> <li>• Transmitir información</li> <li>• El profesor es la única fuente de conocimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía y seleccionador de información</li> <li>• Formación continua</li> <li>• Trabajo con equipos multidisciplinares conocimientos pedagógicos + conocimientos técnicos</li> <li>• Dotar de sentido a la información</li> <li>• El alumno accede a múltiples canales y fuentes de conocimiento; necesidad de generar habilidades para el análisis crítico de la información.</li> </ul>

## 2.5.Nuevas herramientas

La informática, y más concretamente Internet, ofrece un acceso universal a la información y a la comunicación. Las herramientas que se ponen a nuestra disposición son múltiples y variadas y conocer su función y sus utilidades es básico para utilizarlas correctamente y aprovechar todas sus potencialidades en la labor educativa. Las principales herramientas de comunicación que nos ofrece Internet son:

- El correo electrónico
- Las listas de distribución
- Los foros y news
- Los salones de conversación (*chat*)
- Las videoconferencias

Todas tienen en común la posibilidad de intercambio de información a través de la red, ya sea en forma de texto, ficheros de datos, de imágenes, etc.

- El **correo electrónico** es la más utilizada de las herramientas de comunicación, debido a su sencillez y rapidez. Consiste en enviar un mensaje a una o varias personas, de forma similar al correo postal habitual, pero a través de la Red. La comunicación se realiza de manera asíncrona, es decir, que los interlocutores no tienen por qué estar conectados al mismo tiempo para enviar o recibir el correo (mensaje).. En un centro escolar se puede utilizar para comunicaciones entre profesores, para intercambio de información entre profesor y alumnos, para informar sobre trabajos, notas, etc.; o para comunicaciones e intercambios entre diferentes centros.
- Las **listas de distribución** son más apropiadas para enviar información de forma masiva. Es similar al correo electrónico, pero enviando un mensaje a una sola dirección se autoenvía automáticamente a todos los integrantes de la lista. La diferencia con el correo electrónico es que las listas suelen estar predeterminadas de antemano, con personas con intereses o funciones en común, por ejemplo, todos los profesores de un centro. También se suele utilizar para informaciones estandarizadas o publicaciones. En muchos casos, los destinatarios de las listas de distribución se suscriben previamente para ser incluidos y así ser informados cada vez que haya nuevas comunicaciones. Lo normal es que haya un moderador, que es el encargado de enviar este tipo de información y administrar la lista (incluir a nuevos participantes). Al igual que ocurre en el correo electrónico, la comunicación es asíncrona e igualmente se pueden enviar distintos tipos de ficheros.
- Los **foros** podríamos decir que son herramientas de discusión o de opinión en Internet, y emulan a los debates que se pueden plantear en un aula de clase convencional. Normalmente, los foros se clasifican por temas de interés, de modo que quien accede a ellos es para informarse o incluir su aportación sobre

una cuestión determinada. La comunicación también es asíncrona. Las aportaciones son públicas, es decir, que todos los participantes pueden ver los comentarios o intervenciones que se han ido añadiendo. Los foros suelen ser moderados, es decir, que su responsable tiene que autorizar la publicación de las aportaciones. En el entorno escolar se puede utilizar para intercambiar experiencias entre docentes de una misma materia, o entre estudiantes de un mismo curso de diferentes ciudades, por ejemplo. En cuanto a las *news* o grupos de noticias, son herramientas automatizadas que te informan, una vez que te has suscrito, de las novedades publicadas en diversos medios: páginas webs temáticas, revistas, etc. Por ejemplo la web del CNICE (Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa) te informa de convocatorias de premios, becas, ayudas, nuevos materiales didácticos digitales, etc.

- **Los salones de conversación (*chat*)** o la **mensajería instantánea** son herramientas que permiten conversar o debatir en tiempo real, es decir de forma síncrona. Este aspecto hace que estas herramientas se conviertan en unas de las más populares de las disponibles en Internet. Permite la "conversación" escrita entre varios participantes, a veces en interacción grupal o a veces persona a persona. Es muy útil para debatir cuestiones urgentes entre personas muy distantes para llegar a conclusiones rápidas.
- Podríamos decir que la **videoconferencia** tiene las mismas funciones que el *chat* o la mensajería instantánea con la posibilidad añadida de que los interlocutores se están viendo y escuchando mutuamente. Para ello basta con una cámara web y un programa de videoconferencia instalado en el ordenador. Hoy en día casi todos los programas tipo "Messenger" incorporan esta posibilidad, por lo que de un modo gratuito se puede conversar con personas distantes a través de Internet. En las clases de idiomas es muy útil para conversar con alumnos de otras nacionalidades y practicar de este modo otra lengua.



## 2.6.Nuevos procesos

...interactividad, aprendizaje colaborativo (por parte de los estudiantes), colaboraciones de los docentes (para la creación de actividades didácticas)

Diseñar, programar, presentar, evaluar, investigar, formarse, compartir conocimiento etc. son procesos habituales en el quehacer profesional de cualquier docente, y la integración de las TIC en el aula debe contribuir a facilitarlos y a poner en marcha otros nuevos que posibiliten la mejora de la calidad de nuestro sistema educativo.

Las TIC ofrecen la posibilidad de generar nuevas metodologías y estrategias didácticas basadas en la interactividad, son capaces de abrir nuestro aula al mundo y permiten la comunicación y el intercambio de información de forma rápida y sencilla. Asimismo suponen un nuevo canal de acceso a la información y al conocimiento y en consecuencia debe suponer nuevas maneras de relacionarnos con este.

Así, es necesario que el profesorado se haga consciente de la necesidad de incorporar a sus procesos de aula, de forma paulatina, y en función de sus objetivos de aprendizaje y de los intereses de sus alumnos, cambios metodológicos que hagan posible aprovechar al máximo las potencialidades de estos nuevos recursos didácticos.

Comunicarse con los alumnos a través de las herramientas ya mencionadas, generar actividades de aprendizaje colaborativo o de carácter interdisciplinar, proponer trabajos de investigación a los alumnos, o que estos realicen trabajos individuales en sus terminales o presentaciones al grupo, trabajar con software, contenidos, servicios o contenidos educativos digitales en el aula o abrir el aula a proyectos nacionales o internacionales de cooperación deberían convertirse cuanto antes en parte de la cotidianidad de nuestros centros educativos.

Asimismo, la integración de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en el aula debe traer consigo cambios en la organización y gestión del aula e incluso del centro, en el agrupamiento de los alumnos, en las formas de evaluar y, en definitiva, en cada una de las metodologías y estrategias didácticas de las que se vale el docente para realizar su labor.

### 3. PROPUESTAS DIDÁCTICAS DE USO

---

A continuación se exponen algunos ejemplos de actividades que es posible desarrollar con el equipamiento destinado a los centros pilotos, si bien las posibilidades son mucho más numerosas y quedan supeditadas al interés, creatividad y motivación de docentes y alumnos. Algunas de estas posibilidades son:

- Navegar por Internet durante las sesiones de clase: por ejemplo para aprender a manejar un programa informático o presentar un contenido que hemos seleccionado previamente.
- Aprender a manejar un buscador y los criterios de búsqueda.
- Realizar y corregir de ejercicios entre el grupo de clase.
- Leer partituras de música ayudados por el proyector.
- Visionar de vídeos educativos.
- Realizar videoconferencias con otros grupos.
- Llevar el control de la documentación de clase de forma organizada.
- Utilizar el cañón de proyección y del ordenador para presentaciones de un contenido trabajado en la preparación de mi sesión de clase.
- Poner en marcha actividades individuales de refuerzo y ampliación a través del ordenador.
- Hacer investigaciones individuales o en grupo.
- Proponer actividades de evaluación en grupo.
- Realizar estudios sobre la evolución de los aprendizajes de mis alumnos.
- Comunicarme con las familias o informarles cuando lo considere oportuno.
- Dar acceso libre a los ordenadores en tiempo horas de estudio o de recreos.
- Trabajar en el aula con materiales de referencia y consulta o software educativo, tanto de forma grupal como individual.
- Comunicación entre el delegado de curso y el resto de compañeros.
- Crear una página web (a nivel de centro, de nivel, de aula...).
- Realizar actividades de evaluación individual.
- Utilización de una plataforma educativa por parte de todo el grupo de clase.
- Atención individual y personalización de la enseñanza.
- Actividades interdisciplinares.
- Trabajar con vídeos o audiciones (música, idiomas...).
- Actividades de comunicación entre alumnos/centros.
- Crear mis propios materiales educativos en formato digital.
- Trabajo con simulaciones.
- ....

Presentamos ahora algunas actividades desarrolladas de forma más completa con el objetivo de que os puedan servir de ejemplo práctico:

**Actividad:** Trabajo en equipo: elaborar un periódico u otra publicación (manual de clase o diario del curso)

**A quién se dirige:** La actividad puede ir dirigida a cualquier nivel educativo.

**Propósito:** Creación de un periódico entre todos los alumnos de la clase (nivel, centro) de forma grupal.

**Recursos necesarios:** Internet, un ordenador por cada cuatro o cinco alumnos, procesador de textos o programa de presentaciones, videoprojector conectado a un ordenador.

**Objetivo:** Los objetivos de esta actividad son:

- . Desarrollar en los alumnos la habilidad de búsqueda de información en internet de manera crítica y selectiva
- . Desarrollar en los alumnos la capacidad de sintetizar la información
- . Generar en los alumnos el hábito de leer prensa y mantenerse informados.
- . Desarrollar en los alumnos la habilidad de organizar la información.
- . Fomentar actitudes de trabajo en equipo.

**Duración:** esta actividad se puede realiza con carácter semanal, mensual, trimestral o anual, dependiendo de los objetivos didácticos de cada docente. Pongamos por ejemplo que sea de carácter semanal.

#### **Desarrollo**

El profesor creará los grupos de trabajo y los alumnos que lo conformarán el primer día de la semana.

Seleccionará los temas de interés que formarán parte del periódico, de modo que cada grupo de alumnos se hará cargo de un tema (o sección del periódico por ejemplo)

Los alumnos de manera grupal buscarán en internet (en las ediciones digitales de los periódicos, en buscadores, etc) la información y/o noticias relativas a cada uno de los temas.

El profesor dejará en sus horas de clase al menos 10 minutos cada día para que los alumnos hagan esta búsqueda, aunque puedan continuar haciéndolo fuera del horario de la clase, en la biblioteca, en el aula de informática o en clase.

El último día de la semana se dejará la clase entera para la organización de la información conseguida. Para ello, el profesor facilitará una plantilla con formato de periódico a cada grupo. Cada tema tendrá reservado un espacio en dicha plantilla, de manera que una vez completada por cada grupo, se obtenga una página de periódico.

El siguiente paso será que cada grupo de trabajo, a través de un portavoz, exponga al resto de la clase las noticias seleccionadas. Para ello se puede utilizar el ordenador del profesor conectado al videoprojector o la pizarra interactiva si la hubiese.

<b>Actividad: proyección compartida utilizando un software de control de aula.</b>
<b>A quién se dirige:</b> la actividad puede dirigirse a cualquier nivel o etapa.
<b>Propósito:</b> aprendizaje de un contenido de forma conjunta entre los alumnos, compartiendo estos y el profesor las diferentes aportaciones que cada uno puede hacer ante un mismo problema o discusión.
<b>Recursos necesarios:</b> un cañón de proyección y una pantalla (no necesariamente interactiva) una serie de ordenadores conectados a la Red uno para el profesor y un número indeterminado para los alumnos (preferiblemente uno por alumno o por pareja de alumnos) y un programa de control de aula instalado en los equipos tanto del profesor como de los alumnos.
<b>Objetivo:</b> los objetivos de esta actividad son: <ul style="list-style-type: none"> <li>- . Compartir el conocimiento entre profesor y alumnos, aprendiendo de forma conjunta.</li> <li>- . Aprender a respetar el turno de palabra y a valorar las aportaciones de los compañeros.</li> <li>- . Comprender que un mismo problema puede tener diferentes soluciones.</li> </ul>
<b>Duración:</b> esta actividad ofrece gran flexibilidad en cuanto a su duración, pero en vista de los objetivos que queremos cumplir debería tratarse de una actividad de más de 30 minutos.
<b>Desarrollo:</b> en función del nivel educativo con el que estemos tratando, esta actividad se desarrollará en torno a un contenido concreto, pero siempre bajo la misma metodología: <p>El profesor o algún alumno/a planteará una actividad, problema o discusión</p> <p>Cada alumno, así como el profesor, trabajarán en su ordenador (ya sea individualmente o en parejas) para buscar una solución, puntos de vista, etc.</p> <p>El profesor irá proyectando en la pantalla gracias al software de control del aula las diferentes soluciones o aportaciones sugeridas por los alumnos, a la vez que se genera discusión y debate en torno a ellas.</p> <p>Esta actividad podría tratarse en torno a un dibujo o unas cuentas sencillas en infantil o primaria, en torno a un problema matemático, un acertijo, una prueba de evaluación a partir de preguntas cerradas, etc.</p>

**Actividad:** trabajos de investigación individuales, ejemplo de Webquest.

**A quién se dirige:** esta actividad puede ir dirigida tanto a alumnos de los últimos cursos de Primaria como a alumnos de Secundaria, en función del grado de complejidad que se le quiera dar.

**Propósito:** fomentar en los alumnos el hábito de recurrir a distintas fuentes de información para acceder al conocimiento.

**Recursos necesarios:** un cañón de proyección y una pantalla (no necesariamente interactiva) una serie de ordenadores conectados a la Red uno para el profesor y un número indeterminado para los alumnos (preferiblemente uno por alumno o por pareja de alumnos) y acceso de todos los equipos a internet.

**Objetivo:** los objetivos de esta actividad son:

- . Desarrollar en los alumnos habilidades de investigación
- . Fomentar el uso de la tecnología como herramienta de acceso, búsqueda y tratamiento de la información.

**Duración:** la duración de esta actividad será la que el profesor estime, en función del objetivo. Preferiblemente debería durar varias semanas.

**Desarrollo:** el profesor seleccionará el tema o temas sobre el que quiere que los alumnos busquen información, para ello elaborará una guía con los diversos aspectos de dicho tema. Por cada uno de los temas formulará una serie de preguntas, situaciones o problemas, de modo que los alumnos para poder responder a cada una de ellas deberán buscar la información en diversas fuentes (principalmente Internet).

El conjunto de todas las respuestas obtenidas deberá conformar el informe final que será el que los alumnos entreguen al profesor. Para conseguir que los alumnos utilicen más los recursos tecnológicos, se les pedirá que el informe lo entreguen en formato presentación con dibujos y fotos incluidas. Una vez entregadas, cada alumno presentará al resto de sus compañeros su informe proyectándolo en la clase. El punto final de esta actividad será un debate entre todos (alumnos y profesor) sobre la información recogida, siendo el profesor el que guíe el debate.

<b>Actividad:</b> Juegos educativos de participación colectiva
<b>A quién se dirige:</b> cualquier edad o nivel, adaptando la metodología al mismo.
<b>Propósito:</b> aprender un contenido de clase a través del juego y de forma compartida.
<b>Recursos necesarios:</b> un cañón de proyección y un ordenador y, si es posible, una pizarra interactiva aunque esto último no es imprescindible.
<b>Objetivo:</b> Los objetivos de esta actividad son: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consolidar conocimientos a través del juego.</li> <li>- Aprender a respetar al compañero, los turnos de palabra y las normas de un juego.</li> </ul>
<b>Duración:</b> A partir de 45 – 50 minutos.
<b>Desarrollo:</b> el profesor/a plantea un juego de preguntas y respuestas por equipos (las reglas se pueden consensuar en torno a puntuaciones, penalizaciones, tiempos de respuesta, etc.) pongamos por ejemplo; uno relacionado con el área de historia en el que el profesor va proyectando imágenes de monumentos, esculturas o pinturas sobre la pantalla y realiza preguntas (autor, nombre, localización, detalles, historia...) y por equipos se responde o se sale a la pantalla a señalar aquello que se ha preguntado.

**Actividad:** Utilización del cañón de proyección y del ordenador para presentaciones de un contenido.

**A quién se dirige:** La actividad puede ir dirigida tanto a primaria como a secundaria.

**Propósito:** Realizar una visita virtual a un museo de otra ciudad o país para analizar las obras de arte de dicho museo (cuadros, esculturas, restos arqueológicos, etc)

**Recursos necesarios:** acceso a Internet, programa de presentaciones/procesador de textos/programas de edición, videoprojector conectado a un ordenador.

**Objetivo:** Los objetivos de esta actividad son:

- . Desarrollar en los alumnos la habilidad de la búsqueda crítica y selectiva de información en internet.
- . Utilizar la Red como gran fuente de información
- . Introducir el aprendizaje de conceptos relacionados con el conocimiento de otras culturas, etc.

**Duración:** esta actividad se puede desarrollar en el horario de la clase donde se realiza.

#### **Desarrollo**

El profesor, previamente a la puesta en marcha de la actividad, habrá visitado la página que quiere mostrar a los alumnos, seleccionando los apartados que quiere trabajar. Para ello, se recomienda hacer una guía de la página, donde se muestre qué encontrar en cada apartado, para evitar posibles pérdidas durante la clase.

Al comenzar la clase, el profesor explicará a los alumnos la actividad que van a llevar a cabo, y les pedirá que tomen nota de sus explicaciones.

El profesor, a través de su ordenador conectado al videoprojector, accederá a la página web seleccionada. Una vez allí comenzará la visita virtual que ya ha preparado previamente. Si se está estudiando en clase la arquitectura del Antiguo Egipto, por ejemplo, lo explicará directamente sobre la imagen que se proyecte, apoyándose también en las explicaciones que aparezcan en la propia página, o en posibles animaciones.

Una posible práctica para que se produzca interactividad con los alumnos, es que sean ellos mismos quienes hagan la visita virtual o que expliquen un determinado concepto ayudándose de la web.

Los alumnos al final de la clase, podrían completar unas fichas que previamente les ha facilitado el profesor donde quedará reflejado lo que han visto en la clase. Estas fichas tras ser corregidas por el profesor, les servirá a los alumnos de resumen del tema.

<b>Actividad:</b> Participación de proyectos de cooperación intercentros
<b>A quién se dirige:</b> alumnos de primaria y secundaria aunque puede extenderse a otras etapas y niveles.
<b>Propósito:</b> Participar junto con alumnos de otros lugares o culturas en programas e iniciativas de carácter nacional o internacional.
<b>Recursos necesarios:</b>  Bastará con una serie de ordenadores conectados a la red, en los que los alumnos y alumnas puedan conectarse con el programa y comunicarse con el resto de participantes.
<b>Objetivo:</b> Los objetivos de esta actividad son <ul style="list-style-type: none"> <li>.- Conocer otras culturas y grupos sociales favoreciendo la interculturalidad.</li> <li>.- Fomentar valores de comunicación y participación colectiva.</li> <li>.- Aprender a respetar las normas, procesos y pautas de actuación de un proyecto.</li> <li>.- Aprender a utilizar las herramientas y aplicaciones informáticas que sustenten el proyecto (comunicaciones, documentación, etc.)</li> </ul>
<b>Duración:</b> la duración es variable, pero sería interesante que se alargase en el tiempo y se realizara de forma interdisciplinar, utilizando diversos tiempos y espacios.
<b>Desarrollo</b>  Buscar un proyecto de cooperación o participación nacional o internacional que se adapte a los contenidos o actitudes que queremos trabajar y potenciar (por ejemplo alguno de hermanamiento de escuelas, de olimpiadas del conocimiento, etc.)  Involucrar a los alumnos y a otros miembros de la comunidad educativa en el proyecto.  Planificar diferentes momentos en torno a los ordenadores para, a través de la red, poder conectarnos con el proyecto e ir cumpliendo los requisitos y fases que éste nos plantea.