

Ensayemos juntos. La *wikiescritura* colaborativa digital en adolescentes que aprenden inglés como lengua extranjera

Sandra Gargiulo

sbgargiulo@gmail.com

Este trabajo intenta mostrar las ventajas y posibilidades que ofrece el uso de la herramienta digital wiki a la hora de abordar la escritura colaborativa de ensayos argumentativos y reflexionar sobre el uso de la tecnología con adolescentes que están adquiriendo el inglés como lengua extranjera. Como parte de un proyecto de la docente, se procedió a crear un wiki educativo para acompañar una de las tareas propuestas por el libro de texto utilizado en un curso de Niños 7 de la Escuela de Lenguas de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). El uso de un espacio wiki permitió contextualizar y volver menos abstracta la tarea de escritura de un ensayo argumentativo. También contribuyó a cambiar la percepción que tienen los estudiantes sobre el acto de escribir y, a la vez, hizo posible el debate y reflexión, en y desde el entorno digital, sobre los riesgos y virtudes del mismo.

Introducción

Este trabajo se propone mostrar las ventajas y posibilidades que ofrece el uso de la herramienta digital *wiki* a la hora de abordar la escritura colaborativa de ensayos argumentativos y reflexionar sobre el uso de la tecnología con adolescentes que están adquiriendo el inglés como lengua extranjera.

Los libros de texto en inglés de nivel intermedio e intermedio alto suelen incluir, en su propuesta de escritura, la producción de ensayos argumentativos. Este hecho resulta en extremo desafiante para los estudiantes adolescentes, no sólo por la falta de consolidación de la capacidad para abstraer, sino también por la ausencia de práctica escolar de la escritura de este tipo de texto en su lengua materna, el español. Además, los temas sugeridos para la redacción del ensayo están, en general, alejados de la realidad cotidiana de los estudiantes, lo cual los torna aún más difíciles de aprehender.

Por otro lado, el vivir en una sociedad digital exige, a quienes están en proceso de enculturación, desarrollar estrategias específicas para socializar y desenvolverse en la cultura digital en la que están inmersos, al igual que la sociedad toda. Lamentablemente y, en parte, por ausencia de la guía de un adulto, los niños y adolescentes quedan desprotegidos y librados a su suerte en los entornos digitales

y, al estar en proceso de formación de su juicio crítico, resultan vulnerables a los avatares de la tecnología.

La propuesta de *ensayar* juntos como grupo de trabajo y encarar la tarea de escritura de manera colaborativa mediante herramientas digitales permitió trabajar todas estas cuestiones, a la vez que fomentó la reflexión crítica sobre las mismas y sobre la influencia que la tecnología ejerce, en todos sus matices, en nuestra vida diaria.

Fundamentación

1. La escritura digital en espacios *wiki*

Es frecuente que los estudiantes adolescentes que asisten a cursos de aprendizaje de lenguas extranjeras se sientan intimidados a la hora de tener que producir, por escrito, ensayos de carácter argumentativo. Esto sucede, en parte, por las dificultades que pueden presentarse al tener que sostener una argumentación utilizando el razonamiento lógico matemático y el pensamiento analítico, el cual implica un alto grado de abstracción y que, a esa edad, no se encuentra todavía consolidado (Moreno y del Barrio, 2000) y, en parte, debido a la costumbre de concentrarse en obtener un *producto* con el solo fin de aprobar la tarea, producto que es percibido como algo distante del contexto de vida inmediato y que, por ende, no es para nada significativo desde el punto de vista del aprendizaje.

La escritura digital en espacios *wiki* puede permitir revertir gran parte de estas cuestiones. Por un lado, hace posible mover el énfasis puesto únicamente en la escritura como producto a la escritura como *proceso que involucra distintas etapas*: la investigación sobre el tema objeto de la escritura, la creación de un plan de trabajo, la producción de borradores, la edición propia, la corrección de pares, la opinión de un lector real, entre otras. Los recursos que proporcionan estos espacios digitales (historial de cambios a manera de *biblioteca de borradores*, comentarios de miembros, etc.) hacen visible este proceso de manera bien explícita, y, en consecuencia, lo tornan menos abstracto y más cercano y concreto. Por otro lado, la *wikiescritura* permite encarar la tarea de escritura con el apoyo y contención de la comunidad que constituye el *wiki*, aumentando o reforzando la motivación de los estudiantes, quienes dejan de escribir en soledad y comienzan a percibir que la escritura es un *acto social* que se da en el marco de un proceso dialógico, con un

intercambio enriquecedor entre los miembros participantes (sean estos lectores o escritores). Además, se facilita la creación de una subcomunidad que promueva el aprendizaje asistido por pares o andamiaje (Bruner, 1997). El acto de escribir se comienza a percibir, entonces, como un proceso contextualizado destinado a un público lector real y *deja de ser una tarea más que es necesario aprobar*.

Asimismo, el trabajo con y en el espacio *wiki* busca generar en los estudiantes no sólo una mejora en las competencias al momento de la escritura puntual de un cierto trabajo, sino también un *residuo cognitivo* que pueda transferirse a otras situaciones, no necesariamente idénticas. Es interesante notar lo que advierte Gavriel Salomon en este respecto, al hablar de los efectos cognitivos de la interacción con programas de computación:

“Consideremos la posibilidad de que la colaboración intelectual con un ordenador deje un residuo cognitivo TRANSFERIBLE, por ejemplo en forma de una capacidad generalizada de autorregulación y orientación (Bereiter y Scardamaglia, 1987; Salomon, Globerson y Guterman, 1990). Una mejoría de esta índole serviría al individuo en una multitud de situaciones, sobre todo cuando se encontrara solo. (...) En consecuencia, el impacto DE una tecnología es tan importante como el rendimiento logrado CON ella. Naturalmente queremos ver a los estudiantes trabajar mejor CON los programas de ordenador, pero queremos ver también un impacto cognitivo positivo DE estos programas. Los estudiantes deberían llegar a ser mejores escritores, no sólo cuando están trabajando con un programa de escritura o de desarrollo de ideas, también deberían llegar a escribir mejor con un simple procesador de textos que no ofrece ninguna orientación inteligente, o incluso con lápiz y papel” (Salomon, Perkins y Globerson, 1992:14).

2. El trabajo colaborativo

El aprendizaje colaborativo, que toma como sustento el constructivismo sociocultural y la teoría de la cognición situada, propone la idea de que todo aprendizaje es social y mediado: mediante la interacción, el docente y los estudiantes descubren el conocimiento, lo negocian y lo transforman para generar uno nuevo.

Como ya se ha dicho, el aprendizaje en un espacio *wiki* demanda, idealmente, el trabajo colaborativo de sus miembros. La autora chilena Luz María Zañartu Correa (Zañartu Correa, 2000) distingue una serie de características fundamentales propias de este tipo de trabajo, entre ellas:

- a. La tarea grupal resulta más que las subtareas individuales.
- b. La autoridad es compartida, también con el profesor, que es un aprendiz más.

- c. La generación de una interdependencia positiva entre los miembros del grupo de trabajo.
- d. La existencia de una baja división de la tarea.
- e. La vital importancia del proceso de interacción y negociación (discusión, diálogo entre pares, reflexión, toma de decisiones).
- f. La obligación de hacer una autoevaluación general del grupo e individual de los miembros, al tener estos que negociar y renegociar estrategias permanentemente.

Pensar a la escritura como actividad colaborativa en un espacio *wiki* plantea a los estudiantes el reto de interactuar en igualdad de roles con sus pares y con el docente-aprendiz, negociando ideas y estrategias propias en busca de un fin común: encontrar la propia voz en la búsqueda de una voz grupal (Gargiulo, 2009).

3. La vida en el entorno digital

En su obra *Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Javier Echeverría da cuenta de la existencia de tres entornos en los que se desarrolla el ser humano en la actualidad: el primer entorno (E1) o entorno natural, el segundo entorno (E2) o entorno social y cultural y el tercer entorno (E3) o ciberespacio, a quien el autor denomina Telépolis, o la ciudad global y a distancia. Para vivir en este entorno artificial y tecnologizado en donde se dan todo tipo de manifestaciones sociales, culturales, artísticas, etc., el ser humano necesita usar *hardware*, *software* y una interfaz. Este ciberespacio, que según el autor es un espacio reticular, multicrónico y representa un mundo de acción paralelo con autonomía y tan real como la vida misma, constituye un entorno complejo en el que los niños y adolescentes deben aprender a desenvolverse.

Vivir en Telépolis no es tan sencillo como puede parecer a simple vista, ya que implica el desarrollo de nuevas competencias para socializar, interrelacionarse y moverse en este entorno, y una nueva y diferente alfabetización, a la cual Echeverría denomina *alfanumerización*:

“Ya no basta con aprender la lengua o las lenguas de E1 y E2 que más incidan en nuestro ámbito social y familiar. Además, hay que *aprender a leer y escribir imágenes, aprender a leer y escribir programas informáticos, aprender a leer y escribir páginas web*, aprender a establecer vínculos (links) entre textos, imágenes y sonidos, etc. Una persona culta que quisiera adaptarse al tercer entorno tendría que saber gestualizar bien ante una cámara de televisión, manejar bien un ordenador, saber mezclar, analizar y comentar un documento multimedia, saber

navegar (y protegerse) en las redes telemáticas, saber diseñar sus propios signos de identidad (incluidas las imágenes digitales de su cuerpo y sus firmas digitales), etc. Y no sólo tendría que saber hacer todas estas cosas, sino que además debería tener cierto grado de competencia en todos estos procesos semióticos, al igual que ahora se exige que uno hable, escriba o calcule bien” (Echeverría, 1999: 278).

Ante semejante panorama, cabe preguntarse el rol que juegan los adultos, ya sean padres o docentes, en el acompañamiento de estos procesos de construcción de competencias en los niños y adolescentes, acompañamiento para el cual muchas veces no están preparados, según el autor, dejando a los sujetos en formación librados a la buena de Dios en las calles de Telépolis. Este acompañamiento deseable dista mucho de la protección que se pretende brindar por la mera vigilancia y censura del material al que los niños y adolescentes tienen acceso, por ejemplo, en Internet, protección esta que se confunde con el deseo de vigilarlos y disciplinarlos (Burbules y Callister, 2008). Se trata, más bien, de ayudar y acompañar en la construcción de sujetos críticos a la hora de enculturarse en el tercer entorno.

Trabajar con proyectos educativos digitales multimedia en línea hace posible abrir *telepuertas* y *televentanas*, como diría Echeverría, a través de las cuales ingresen acompañados a la cibercultura niños y adolescentes críticos, cuestionadores y capaces de trabajar para construir su propia autonomía e identidad.

El caso de Niños 7B

1. Análisis de situación

Como ya se mencionó en la Introducción, los libros de texto en inglés de nivel intermedio e intermedio alto incluyen, entre las actividades de escritura propuestas, la producción de ensayos argumentativos. Ese fue el caso del curso N7B de la Sección Niños de la Escuela de Lenguas de la UNLP, un curso que trabaja la transición del nivel intermedio al intermedio alto en la adquisición del inglés como lengua extranjera. Los siete alumnos que concurrían a este curso tenían edades de entre 14 y 15 años y el libro utilizado, *Laser B1+* (Taylore- Knowles, 2008), en su Unidad 2 proponía la escritura de un ensayo a partir del siguiente título: *People should be encouraged to use public transport more*, tema percibido como distante por los estudiantes y muy difícil de sostener a la hora de argumentar.

Por otro lado, los estudiantes habían manifestado a la docente, ante su inquietud por saber la experiencia con la que contaban en la escritura de ensayos, que esta era nula en español y prácticamente nula en inglés, ya que el año anterior, en N6, habían llegado a esbozar uno. Además, algunos de los estudiantes de este curso asistían a clases de manera bastante irregular (baja frecuencia de asistencia y entrega de tareas escritas), ya sea por talleres escolares obligatorios a contraturno o gran cantidad de tareas domiciliarias en sus escuelas, o por cuestiones de organización familiar (olvido de libros y deberes en soporte analógico en la casa de la mamá si venían de la del papá, por ejemplo). También, los estudiantes venían mostrando, en las tareas de escritura y reescritura de otros tipos de texto en soporte papel, cierto temor a escribir para ser leídos, aun en el caso de que el único lector fuera la docente.

Todo esto motivó que la docente decidiera adaptar a las necesidades de su grupo la tarea propuesta en el libro de curso, para transformarla en una actividad que promoviera el aprendizaje significativo. Por ello, procedió a sugerir un cambio de tema para el ensayo, proponiendo reflexionar sobre varias cuestiones amplias relacionadas con la vida en el tercer entorno o Telépolis, como se explicó en la Fundamentación. El grupo, luego de varias deliberaciones (todas ellas llevadas a cabo en inglés, por lo que se articuló la práctica de la escritura con la del habla), decidió acotar el tema a una herramienta digital muy cercana a los adolescentes, el *chat* en línea (en este momento reemplazado por las interacciones en las redes sociales como Facebook y Twitter). También se explicó a los estudiantes que el trabajo se realizaría en un entorno del ciberespacio llamado espacio *wiki*, que estos desconocían cómo usar, espacio que iba a permitir la *inclusión* de aquellos alumnos que tenían problemas con la regularidad de asistencia a clase y la realización de las tareas domiciliarias convencionales para entregar, al permitir flexibilizar los tiempos de trabajo y respetar los ritmos propios de cada uno. Otras de las cuestiones comentadas por la docente a los estudiantes es que el proyecto permitiría reflexionar sobre el proceso que llevamos a cabo al escribir para un lector real, lector que esta vez no sería solamente la docente sino también los compañeros del curso.

La docente solicitó, entonces, a la Coordinadora del Área de TIC de la Escuela de Lenguas que abriera un wiki bajo el nombre *smartkids7b*, disponible en la siguiente dirección <http://smartkids7b.pbworks.com>. El propósito de la docente era crear un

entorno para el aprendizaje crítico natural (Bain, 2004), es decir, un entorno en donde los estudiantes experimenten, hagan intentos, fracasen, reciban retroalimentación y vuelvan a intentarlo, sin estar sometidos a la presión de la evaluación formal con nota.

2. Objetivos

He aquí los principales objetivos perseguidos como meta de este proyecto:

- a. Favorecer la producción contextualizada de contenidos abstractos complejos en lengua inglesa escrita por parte de los estudiantes, para ayudarlos a encontrar una voz propia.
- b. Fomentar la reflexión sobre la cibercultura y sus productos culturales y desarrollar la capacidad de crítica de estos.
- c. Iniciar a los estudiantes en el manejo de herramientas digitales multimediales de escritura colaborativa, específicamente, de los espacios *wiki*.
- d. Promover la producción y decodificación de discursos digitales multimediales.
- e. Presentar a la escritura como proceso inserto en un aquí y ahora concretos, con un propósito y un lector reales.
- f. Estimular el pensamiento analítico y utilizarlo a la hora de argumentar.
- g. Promover el aprendizaje autónomo y entre pares.
- h. Promover la adquisición de estrategias necesarias para el trabajo colaborativo.
- i. Aumentar la motivación y autoestima de los estudiantes para disminuir su temor a expresarse por escrito.
- j. Alentar la toma de conciencia sobre las normas de convivencia, de socialización y *netiquette* en el ciberespacio.

Estrategias de intervención

Como ya se ha dicho, los adolescentes no sabían utilizar la herramienta digital *wiki*, por lo que la primera actividad (Pantalla 1) consistió en una tarea individual para activar conocimientos previos de los estudiantes y, a la vez, permitir la exploración y la experimentación necesarias para saber moverse en el espacio *wiki* en construcción y aprender a convivir en él. Esta ambientación primeramente incluyó la creación de una cuenta personal por parte de cada estudiante, para poder ingresar al sitio, cuenta que debieron aprender a configurar, reflexionando en ese momento sobre la conveniencia o no de hacer pública información personal, cuestión que generó un debate en clase que sirvió para práctica oral de la argumentación. Luego

se procedió a trabajar con actividades domiciliarias que incluyeron la lectura y escucha de testimonios reales de adolescentes sobre el tema elegido (Pantalla 2).

A partir de ese momento se adoptó una dinámica de trabajo colaborativo: la *dinámica de producción conjunta* (Manoso et al., 2001). Esta se utilizó para la tormenta de ideas (Pantalla 3), en donde los estudiantes, siempre a distancia, elaboraron en conjunto una lista de ventajas y desventajas del *chat* en línea, a partir de las reflexiones e inquietudes que les habían despertado las actividades mencionadas arriba, así como otras actividades realizadas con un video y la inspección y recorrida de un sitio web en inglés llamado *Chatdanger*. Con esta misma dinámica se procedió a elaborar un plan de trabajo para la escritura del ensayo (Pantalla 4) y, finalmente, se acordó una división de tareas (por parejas) para la escritura de cada uno de los párrafos del mismo (Pantalla 5). Por último, la edición final del ensayo construido de esta manera se realizó de manera grupal en clase. En todo momento, la docente y los estudiantes enviaron retroalimentación al grupo en forma de comentarios y sugerencias, que por motivos de espacio no se incluyeron en el Anexo, pero que pueden observarse accediendo al espacio desde el enlace mencionado en el Análisis de situación. También utilizaron, en clase, la comparación de versiones disponible en la biblioteca de borradores del *wiki* (Pantallas 6 y 7).

Si bien el proyecto se desarrolló dentro de un marco de tiempo flexible, se incluyó en el sitio una página con un cronograma de actividades (Pantalla 8), que se fue construyendo y ajustando de acuerdo a las necesidades de trabajo del grupo, para ayudar a los estudiantes a gestionar y organizar sus tiempos de manera autónoma.

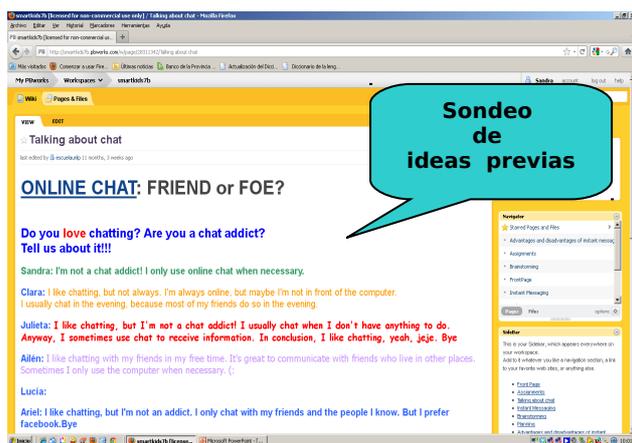
Conclusión

Aunque queda pendiente estudiar en profundidad la cuestión de si el trabajo con la herramienta digital *wiki* contribuyó a dejar un residuo cognitivo en los estudiantes, tanto la docente como el grupo de adolescentes notaron una mejoría a la hora de encarar la escritura en tareas posteriores a lo largo del año. Esto se evidenció en un cambio en la percepción del acto de escribir, los estudiantes lo aceptaron como un proceso de reescritura continua de borradores sucesivos, al punto tal de que fue necesario, en algunos casos, acordar con los estudiantes que ya no era necesario seguir reescribiendo una determinada tarea. También, en un aumento de la confianza y autoestima a la hora de expresarse por escrito y de someter sus

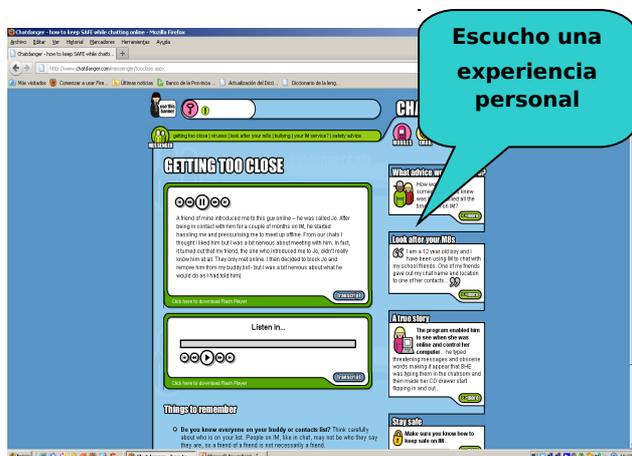
creaciones a la mirada de un lector real (docente y pares). Por otro lado, los estudiantes lograron una mayor autonomía con respecto a la docente, al adquirir estrategias metacognitivas que les permitieron reflexionar sobre el proceso de escritura que estaban llevando a cabo y autoevaluar el mismo. Asimismo, el cambio de tema y medio propuesto para la construcción del ensayo hizo posible el debate y reflexión, en y desde el entorno digital, sobre los riesgos y virtudes del mismo y también permitió contextualizar la tarea, haciendo más sencilla la utilización del pensamiento analítico, que como se dijo, se advertía que aún no estaba consolidado en los estudiantes. Se espera, además, que esta experiencia haya servido para la adquisición de algunas de las competencias necesarias para desenvolverse en el ciberespacio en la vida diaria y más allá de las actividades relacionadas con la adquisición de una lengua extranjera.

Anexo

Pantalla 1



Pantalla 2



Pantalla 3

Tormenta de ideas

Complete the following table with your ideas.

| ADVANTAGES | DISADVANTAGES |
|-------------------------------|--|
| • Communication | • Getting viruses |
| • Being informed | • Being in danger, giving personal information |
| • Sharing things with friends | • Being bullied |
| • Arranging things | • Discrimination |
| • Instant communication | • Chatting with strangers |
| • Cheap | • Words of hate |
| | • Addiction |
| | • Virtual friends aren't true friends |
| | • Headache |

Pantalla 4

Armamos un plan de trabajo

| Paragraph | Content |
|---------------|--|
| 1st paragraph | Introduction What this essay is about (first question?), advantages and disadvantages of chatting. |
| 2nd paragraph | Advantages • being informed • instant communication • cheap |
| 3rd paragraph | Disadvantages • chatting with strangers • getting viruses • being bullied • headache |
| 4th paragraph | Conclusion In conclusion, chatting has a positive side and a negative side; also it sometimes has a negative purpose too, (something like this?) |

We are now ready to start writing our argumentative essay :-)

Pantalla 5

Ensayamos juntos

Advantages and disadvantages of instant messaging.

Julia & Ivan
Instant messaging is a two-edged tool. It has some advantages and some disadvantages. You have to take into account that instant messaging is a very important way of communication, because it is global. However, you have to be careful about the information you share.

Alba & Lucía
On the one hand, there are many advantages of instant messaging. To begin with, it is a good way to communicate because it is faster than a letter. You can be communicated with people from other countries in a few minutes. Another advantage is that it is cheaper than telephone calls, and with some words you can be in contact. For example, you can send a message to a friend to communicate something important which has happened.

Aidil & Chao
On the other hand, there are many disadvantages of using instant messaging. First, you have to be careful about the people you are chatting with, because you might not know who you are chatting with. Second, you might get viruses, seeing links and files you receive. Third, you might be bullied in many ways for instance group in social networks against you. Last but not least, you might have problems with your health such as headache, if you are many hours in front of the screen.

Irene
In conclusion, we think instant messaging is a very useful tool to communicate with each other. It is easier and it is faster than other ways, and the most important thing is it is global, so everyone can use it. However, you have to be very careful because not everyone is sincere. There are people out there who don't want to be good. So, you have to enjoy the advantages of instant messaging but be very careful too.

Pantalla 6

Biblioteca de borradores

Talking about chat
Created by @santibáñez 1 year ago

Revisions (22)
Showing the 20 most recent revisions. [Show all 22 revisions](#)

| Icon | Revision | Status |
|------|--|----------------------|
| ⊖ | No description entered September 6, 2021 at 5:31:11 pm by equibv6 | ✗ (Current revision) |
| ⊖ | No description entered August 30, 2021 at 12:48:46 pm by Sandra | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 30, 2021 at 12:48:36 pm by Sandra | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 11:48:46 pm by asd | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 9:48:46 pm by asd | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 9:28:28 pm by asd | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 9:28:18 pm by asd | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 2:10:02 pm by Sandra | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 1:28:18 pm by asd | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 1:28:44 pm by asd | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 1:28:02 pm by asd | ✗ |
| ⊖ | No description entered August 29, 2021 at 12:48:46 pm by Sandra | ✗ |
| ⊖ | No description entered | ✗ |

Pantalla 7

Comparando versiones/ Evaluación de procesos

Comparing versions of Talking about chat
Showing changes between August 29, 2021 at 4:22:48 pm (version 44) and August 30, 2021 at 12:48:36 pm (undefined)

Tell us about it!
one version that when necessary...
Chris I like chatting, but not always. I'm always online, but maybe I'm not in front of the computer. I usually chat in the evening, because most of my friends...
Juliana I like chatting, but not always. I'm always online, but maybe I'm not in front of the computer. I usually chat in the evening, because most of my friends...
romelina I like chatting, but not always. I'm always online, but maybe I'm not in front of the computer. I usually chat in the evening, because most of my friends...
Alena I like chatting with in my free time. It's good to communicate with friends who live in other places. Sometimes I only use the computer when necessary. I...
Lucia
Add
I like chatting, but I'm not an addict. I only chat with my friends and the people I know. But I prefer Facebook. Do...
Hi, yes, I definitely chat and I always turn on my computer and chat with my friends. I also chat with them on Facebook and I comment their photos and more things...
P.P.

[Back to revisions list](#)

Pantalla 8

Cronograma de actividades

Assignments
Set by Sandra 12 minutes ago

| Topic/Notes | Assignment Due (to be done before class starts on date listed at left) |
|---|--|
| Talking about chat Date | |
| 23rd August | Getting Started <ul style="list-style-type: none"> Our course website is a wiki! What is a wiki? Watch the Course Conf. slide for an explanation. Edit your profile in the following way: Name (not surname) and course code, upload a photo of your or an animal, complete why the "function" item. Do not give any personal information (no payments). |
| 29th August | Do you love chatting? Tell us about it! <ul style="list-style-type: none"> Follow the link "Talking about chat" and read a Wikipedia entry on chatting. Write a short paragraph about the way you use online chat (why, when, how, etc.). |
| 29th September | Instant Messaging <ul style="list-style-type: none"> Read "Instant Messaging". Listen to "Instant Messaging". Share personal experiences. |
| 16th October | Brainstorming <ul style="list-style-type: none"> Review "Disadvantages" website. Create a list of advantages of using Instant Messaging. Create a list of disadvantages of using Instant Messaging. |
| 31st October | Planning <ul style="list-style-type: none"> Edit the Chatting page. Organize the ideas shown on the Brainstorming page into two paragraphs. Is it necessary to include all of them? Think of a possible Introduction and Conclusion for the essay. Remember: at this stage, just write down your ideas in the form of notes. |
| 17th November | Advantages and disadvantages of instant messaging. <ul style="list-style-type: none"> In your notes, write four paragraphs. Juliana and Lucía: Introduction Alena and Lucia: Advantages Romelina and Chris: Disadvantages Write a clear Conclusion |

Bibliografía

Bain, K. (2004). "How do they conduct the class?". En *What the Best Collage Teachers Do* (pp. 98-134). Massachusetts: Harvard University Press.

Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Morata

Burbules, N. y Callister, T. (2008). "Vigilancia e intimidad: ¿puede la tecnología proteger lo que quita?". En *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información* (pp. 197-221). Buenos Aires: Granica.

Echeverría, J. (1999). *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona: Ediciones Destino.

Gargiulo, S. (2009). "Proyecto Wiki: la escritura colaborativa digital en adultos que estudian inglés como lengua extranjera", *Puertas Abiertas*, V(5). Consultado el 2 de junio de 2013 en

<<http://163.10.30.15:9091/revistas/puertasabiertas/numeros/n5/gargiulo>>

Manso, M. Perez, P., Libendinsky, M., Light, D. y Garzón, M. (2001). "La colaboración y el trabajo en red con TIC". En *Las TIC en las aulas. Experiencias latinoamericanas* (pp. 35-58). Buenos Aires: Paidós.

Moreno, A. y del Barrio, C. (2000). "El desarrollo intelectual en la adolescencia". En *La experiencia adolescente. A la búsqueda de un lugar en el mundo* (pp. 63-90). Capital Federal: Aique.

Salomon, G., Perkins, D. y Globerson, T. (1992). "Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes". *CL&E*, 13, 6-22.

Taylor-Knowles, S. (2008). *Laser B1+. Student's Book*. Atenas: Macmillan Hellas.

Zañartu Correa, L. M. (2000). "Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red.", *Contexto Educativo. Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías*, V(28).