



Plan Integral de Educación Digital  
Gerencia Operativa de Incorporación de Tecnologías (GOInTec)

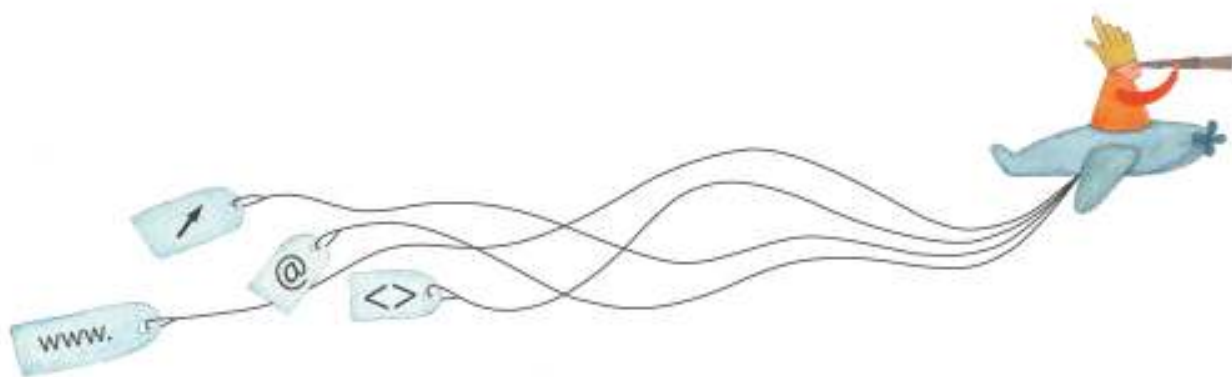
---

COLECCIÓN DE APLICACIONES GRATUITAS PARA CONTEXTOS EDUCATIVOS

---

# Tutorial AWWAPP

► A Web Whiteboard



**Buenos  
Aires  
Ciudad**

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
08-10-2024

**EN TODO ESTÁS VOS**

## Prólogo

Este tutorial se enmarca dentro de los lineamientos del [Plan Integral de Educación Digital \(PIED\)](#) del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires que busca integrar los procesos de enseñanza y de aprendizaje de las instituciones educativas a la cultura digital.

Uno de los objetivos del PIED es “fomentar el conocimiento y la apropiación crítica de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en la comunidad educativa y en la sociedad en general”.

Cada una de las aplicaciones que forman parte de este banco de recursos son herramientas que, utilizándolas de forma creativa, permiten aprender y jugar en entornos digitales. El juego es una poderosa fuente de motivación para los alumnos y favorece la construcción del saber. Todas las aplicaciones son de uso libre y pueden descargarse gratuitamente de Internet e instalarse en cualquier computadora. De esta manera, se promueve la igualdad de oportunidades y posibilidades para que todos puedan acceder a herramientas que desarrollen la creatividad.

En cada uno de los tutoriales se presentan “consideraciones pedagógicas” que funcionan como disparadores pero que no deben limitar a los usuarios a explorar y desarrollar sus propios usos educativos.

La aplicación de este tutorial no constituye por sí misma una propuesta pedagógica. Su funcionalidad cobra sentido cuando se integra a una actividad. Cada docente o persona que quiera utilizar estos recursos podrá construir su propio recorrido.

# Índice

<b>¿Qué es?</b> .....	 <b>p.4</b>
<b>Requerimientos técnicos</b> .....	 <b>p.4</b>
<b>Consideraciones pedagógicas</b> .....	 <b>p.4</b>
<b>Actividad propuesta</b> .....	 <b>p.5</b>
<b>Nociones básicas</b> .....	 <b>p.7</b>
¿Cómo acceder a la aplicación? .....	 p.7
¿Cómo es la interfaz? .....	 p.7
<b>Paso a paso</b> .....	 <b>p.8</b>
¿Cómo trabajar colaborativamente?.....	 p.8
¿Cómo dibujar? .....	 p.8
¿Cómo agregar texto? .....	 p.9
¿Cómo borrar parte del dibujo? .....	 p.10
¿Cómo limpiar el lienzo? .....	 p.10
¿Cómo guardar el trabajo? .....	 p.11
¿Cómo publicar el dibujo? .....	 p.11
<b>Enlaces de interés</b> .....	 <b>p.12</b>

## ¿Qué es?

La aplicación online **AWWAPP** es un editor de dibujo que permite abrir diferentes instancias del mismo dibujo, pudiendo editar de manera colaborativa.

## Requerimientos técnicos

- Puede utilizarse bajo los sistemas operativos Windows y GNU/Linux.
- Requiere conexión a internet.
- Navegadores compatibles Mozilla Firefox y Google Chrome.
- No requiere registro.
- **URL para acceder a la aplicación:** <http://awwapp.com/>

## Consideraciones pedagógicas

**Nivel:** Inicial. Primario (1º ciclo)

**Áreas sugeridas:** Educación plástica. Prácticas del lenguaje.

- Awwapp puede utilizarse para realizar dibujos a mano alzada.
- Favorece las producciones creativas colaborativas.



## Actividad propuesta

### Idea

Dibujar de manera colaborativa en tiempo real. Generar un diálogo continuando la propuesta del otro y proponiendo nuevas opciones, centrándose en la acción de dibujar por sobre el resultado obtenido

### Materiales

Netbooks escolares. Conexión internet.

### Desarrollo de la actividad

- Se realizará una breve introducción explicando a los alumnos la actividad. Se indicará que van a trabajar con un programa de dibujo colaborativo en línea y que se realizarán varios ejercicios de dibujo en grupo en base a diferentes puntos de partida.
- Se dividirá a los alumnos en grupos. La disposición ideal es con mesas en las que los miembros del grupo estén enfrentados con una distribución circular, de manera que puedan mirarse entre sí mientras dibujan, lo cual favorecerá la comunicación y el encuentro.
- Uno de los alumnos de cada grupo, entrará en la página principal de la aplicación: [www.awwapp.com](http://www.awwapp.com) y comenzará el dibujo.
- Luego invitará a los otros miembros de su grupo a participar del dibujo.
- El primer ejercicio consistirá en una producción en la que los alumnos del grupo dibujen en simultáneo. Antes de comenzar, el docente hará énfasis en el hecho de continuar el trabajo del otro y proponer cosas nuevas, es decir, en construir con el otro, evitando tapar o borrar lo que fue realizado previamente.



El docente también destacará el “tiempo real” como elemento protagónico en el trabajo. Explicar que están dibujando juntos en vivo y que, como los músicos cuando tocan, hay que escuchar a los otros a la vez que hacerse escuchar.

Se propondrá como disparador del primer ejercicio una estrofa de una canción conocida, con la que la mayoría de los chicos están familiarizados (“Mambeado”, de Onda vaga):

“Cantale a la luna y al sol  
cantale a la estrella que te acompaño  
cantale a tus amigos con el corazón  
Cantale a la luna y al sol  
canta que es la tierra que canta en vos  
cantale a tus amigos con el corazón”

El docente preguntará a los chicos qué les sugiere la letra de este tema.

- Al terminar guardar el dibujo con el programa Greenshot.
- Para el segundo ejercicio el docente tratará de orientar el trabajo hacia un funcionamiento en equipo sumando pautas. Los mismos grupos trabajarán en un nuevo archivo donde cada uno trabajará con un color diferente. Para acotar los tiempos el docente les propondrá de antemano los colores.
- Al terminar el dibujo, se repetirá la acción de guardarlo y comenzar uno nuevo borrando el anterior.
- Para el tercer ejercicio, los miembros de cada grupo elegirán un tema para trabajar. Se sugerirá que utilicen diferentes colores y grosores de línea, para que tengan la posibilidad de experimentar con todos los recursos de que dispone el programa. En este último trabajo el docente recalcará los ejes de la actividad, con el fin de orientar la acción y mostrar herramientas para el diálogo.
- El fin es generar, mediante esta dinámica, la participación activa de todos los alumnos.
- Los resultados de cada ejercicio podrán ser compartidos a través del blog escolar o redes sociales.



## Nociones básicas ¿Cómo acceder a la aplicación?

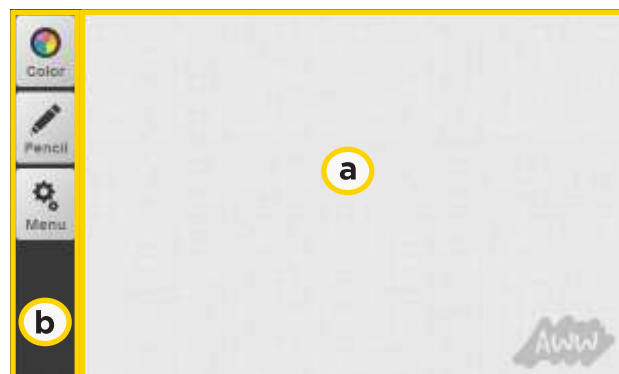
Para comenzar a trabajar con la aplicación se debe ingresar en <http://awwapp.com/>



Presionar el botón **Start drawing** para abrir el lienzo de trabajo.

## Nociones básicas ¿Cómo es la interfaz?

La ventana de trabajo de la aplicación es muy sencilla.



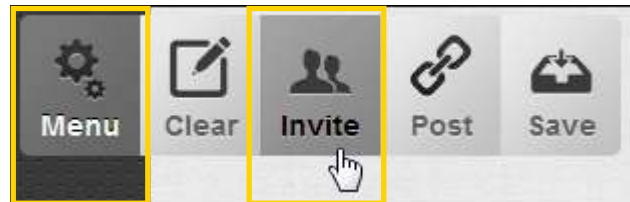
**a. Lienzo de trabajo.** Es el espacio de dibujo.

**b. Barra de herramientas.**

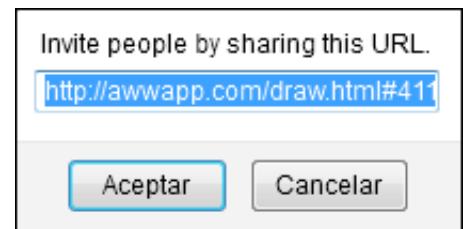


## Paso a paso ¿Cómo trabajar colaborativamente?

La aplicación cuenta con la opción de compartir el lienzo de trabajo para realizar dibujos colaborativos. En el botón **Menú** elegir la opción **Invite**.



Se abrirá un pequeño cuadro con un *link* o vínculo al dibujo. Este vínculo debe ser enviado a quien compartirá el lienzo para dibujar.



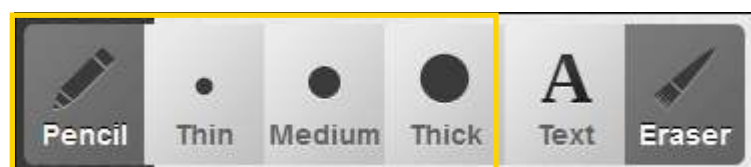
Una vez abierto este vínculo en un navegador se puede comenzar a dibujar en el mismo lienzo.

## Paso a paso ¿Cómo dibujar?

La aplicación permite dibujar utilizando un lápiz que puede variar el tamaño de su trazo. Presionar en la barra de herramientas el botón



**Pencil** y elegir una de las tres posibilidades: **Thin** (Fino), **Medium** (Medio), **Thick** (Grueso).



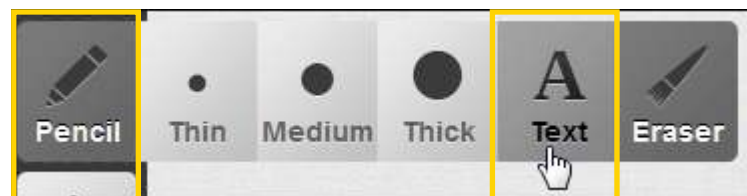


También se cuenta con la posibilidad de cambiar el color del lápiz para dibujar. Presionar en la barra de herramientas el botón **Color** y elegir uno de los colores que se despliegan.

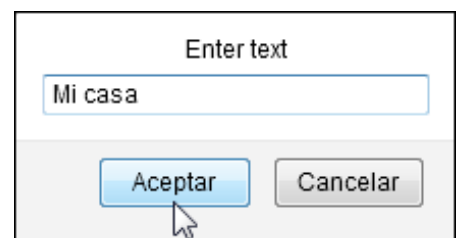


**Paso a paso  
¿Cómo agregar texto?**

La aplicación permite también agregar texto. Presionar en la barra de herramientas el botón **Pencil** y elegir la opción **Text**.



Pulsar en el lienzo donde desea ubicarse el texto. Se abrirá un pequeño cuadro donde ingresar el texto. Presionar **Aceptar**.



El texto se ubicará en el lienzo como si fuese un dibujo. No permite editarse. El texto se inserta en el último color seleccionado. Si se desea un color particular, elegirlo antes de ingresar el texto.

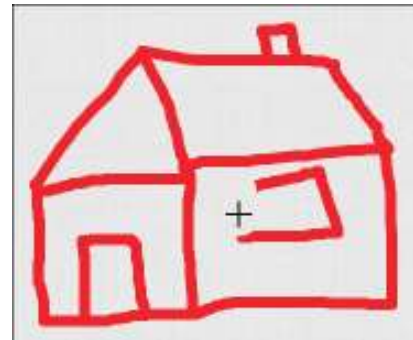


## Paso a paso ¿Cómo borrar parte del dibujo?

Para poder borrar parte de un dibujo presionar en la barra de herramientas el botón **Pencil** y elegir la opción **Eraser**.

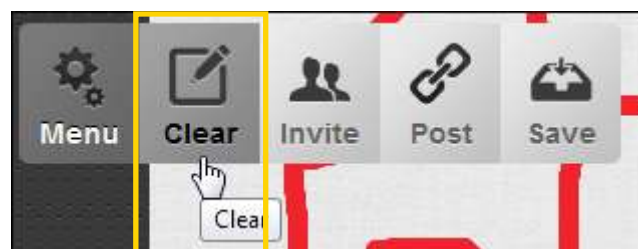


Pulsar con el puntero sobre la línea a borrar.

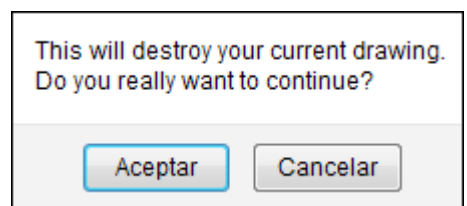


## Paso a paso ¿Cómo limpiar el lienzo?

Se limpia completamente el lienzo presionando la opción **Clear** del botón **Menú**. De esta manera se comenzará con un dibujo nuevo.



Antes de limpiar el lienzo, la aplicación preguntará si se está seguro de querer borrar el dibujo.

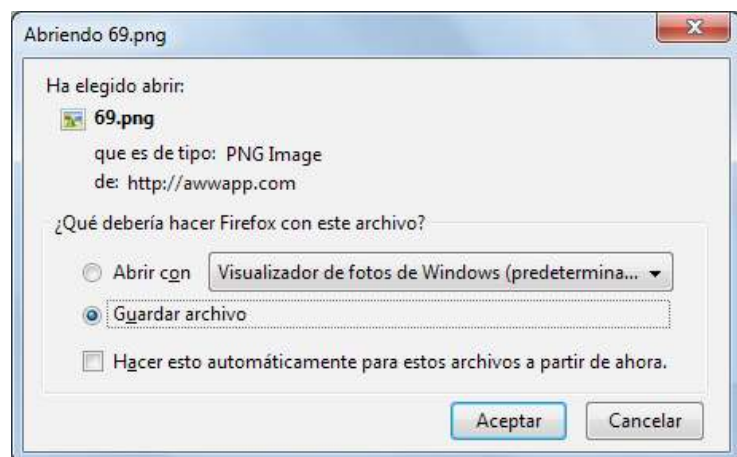


## Paso a paso ¿Cómo guardar el trabajo?

El trabajo puede ser guardado como imagen. No permite su edición desde la aplicación. Elegir la opción **Save** del botón **Menu**.

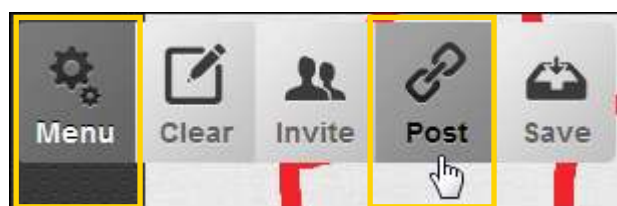


Se abrirá un cuadro donde seleccionar el destino del archivo.

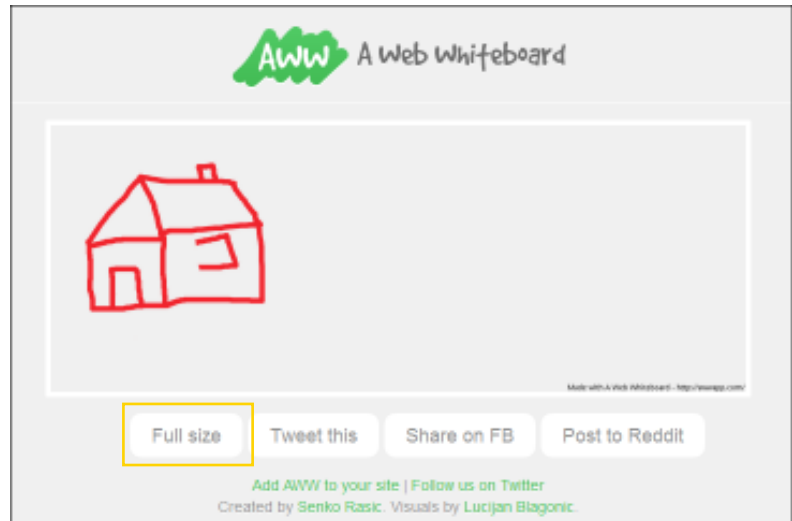


## Paso a paso ¿Cómo publicar el dibujo?

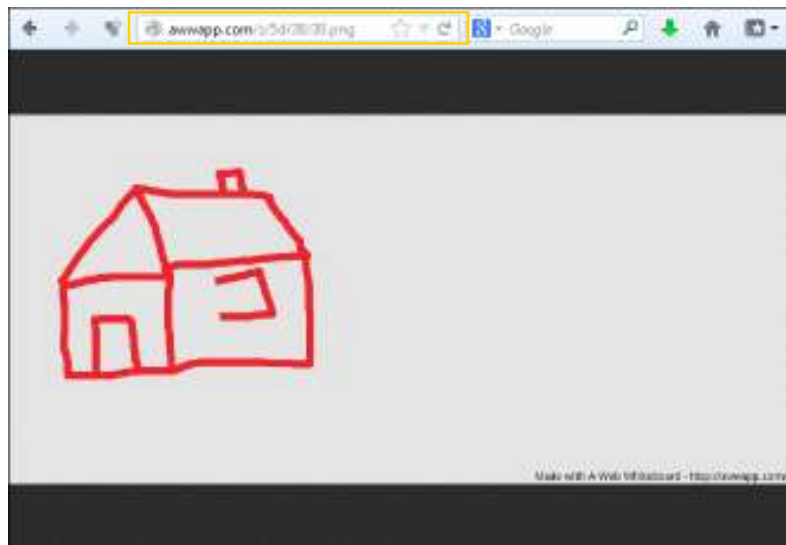
Para publicar el dibujo presionar la opción **Post** del botón **Menu**.



Se abrirá una página con las opciones de publicación.



Al elegir la opción **Full size** se obtendrá la dirección de la imagen que puede insertarse en un blog.



## Enlaces de interés

Sitio oficial:

<http://awwapp.com/>



**Contacto:**

[asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar](mailto:asistencia.pedagogica.digital@bue.edu.ar)



Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>



