

# Las TIC como herramientas de creación de entornos de aprendizaje colaborativos

María Pascual Cabrerizo\*, Beatriz Tarancón Álvaro+, M<sup>a</sup> Cruz Dulce Bermejo"

\*Departamento de Filología Inglesa, Escuela de Ingenierías Agrarias (Soria), +Departamento de Filología Inglesa, Facultad de Educación (Soria), " Departamento de Filología Inglesa, Escuela de Fisioterapia (Soria)

mariapc@uva.es

**RESUMEN:** Partiendo de una serie de carencias detectadas en el alumnado a lo largo de los últimos años, entre las que destacan el individualismo, la falta de hábito en el trabajo autónomo y un manejo sesgado de los recursos informáticos, surge la necesidad de una determinada acción por parte del profesorado ejerciendo su papel de guía en el proceso de aprendizaje. El presente proyecto pretende desarrollar una serie de herramientas que sirvan al alumnado como punto de partida en la creación de sus propios PLE y que a la vez les ayuden a gestionar su carga de trabajo personal en las asignaturas de lengua extranjera inglés. Asimismo, se pretende fomentar el aprendizaje cooperativo y la competencia digital a través de una serie de microproyectos: *peer tutoring*, SongQuest y audioforos.

**PALABRAS CLAVE:** proyecto, innovación docente, TIC, aprendizaje colaborativo, *peer tutoring*, SongQuest, audioforo, gamificación

## INTRODUCCIÓN

El nuevo Espacio Europeo de Educación Superior ha supuesto una serie de cambios que se han traducido en retos tanto para los docentes como para los discentes. El aprendizaje personal del alumno ha cobrado una relevancia sin precedentes, por lo que es preceptivo gestionarlo de la forma correcta y proporcionar al alumnado las herramientas y la metodología adecuadas para que esta dedicación fuera del aula sea realmente beneficiosa.

Por otro lado, este nuevo paradigma educativo es un caldo de cultivo ideal para el aprendizaje colaborativo, para que, en palabras de Wilson (1995: 27) se convierta en «un lugar donde los alumnos deben trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas».

De esta forma, las nuevas tecnologías nos ofrecen un sinfín de posibilidades a este respecto y éste es el objetivo primordial de nuestro proyecto: poner las TIC al servicio del aprendizaje cooperativo. Se trata de crear un entorno en el que los alumnos desarrollen las habilidades estipuladas en las asignaturas de aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estrecha colaboración con sus compañeros y bajo la supervisión del docente. Así, el alumno, además de mejorar su capacidad en la lengua extranjera, trabajará también otras competencias necesarias tanto en su desarrollo intelectual universitario como en su posterior vida laboral: competencia digital, competencia de aprender a aprender, competencia del *longlife learning*...

## OBJETIVO PRINCIPAL Y ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

El principal objetivo de este proyecto es diseñar e implementar microproyectos que fomenten el trabajo personal (en oposición al realizado en el aula) del alumno. Para ello, en el transcurso del presente año académico hemos propuesto a nuestros alumnos la realización de cuatro actividades: una puesta en común de cuentos con

explotación didáctica, un proyecto de tutorización (*peer tutoring*, un concurso (SongQuest) y un audioforo.

En el segundo cuatrimestre del curso académico anterior implementamos algunos de estos proyectos de forma experimental a modo de prueba piloto para tener una idea de cómo respondían los alumnos. A la luz de los resultados, decidimos implementarlos este año en distintos cursos atendiendo a las características específicas del alumnado. De esta forma, hemos desarrollado los siguientes proyectos:

- Primer cuatrimestre.
  - Curso 1º de Educación Primaria: puesta en común de cuentos.
  - Curso 2º de Educación Primaria: *peer tutoring*, audioforo.
- Segundo cuatrimestre.
  - Curso 1º de Educación Infantil: puesta en común de cuentos.
  - Curso 3º de Educación Primaria: *peer tutoring*, SongQuest.

## BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS MICROPROYECTOS IMPLEMENTADOS

- **Puesta en común de cuentos con explotación didáctica.**

Esta actividad es una novedad de este curso, puesto que en cursos anteriores no la habíamos sugerido. La hemos propuesto a nuestros alumnos de primer curso y se integra dentro de un marco de aprendizaje constructivista y colaborativo en el que los estudiantes tienen un doble rol de participantes y evaluadores.

En esencia, les pedimos que inventen una historia sencilla en inglés, tipo cuento, adaptada a niños de una determinada edad (que tendrán que especificar para asegurarnos de que los materiales resultan adecuados y

sería factible su implementación en el aula). Además de la historia, se les pide que propongan una explotación didáctica de la misma, utilizando los recursos y materiales que quieran.

Se trata de un trabajo guiado que los estudiantes tienen que realizar en casa. Una vez terminado, la idea es que toda la clase pueda acceder a los trabajos realizados por los compañeros, con una doble finalidad: desarrollar sus habilidades críticas y evaluadoras y promover un aprendizaje enriquecido por las ideas aportadas por los demás.

En las asignaturas que impartimos, se utiliza la plataforma Moodle como apoyo a la docencia presencial, así que consideramos que quizá la herramienta más adecuada para la implementación de esta tarea sería el denominado módulo *workshop* (taller) de Moodle. Se trata de una poderosa aplicación que nos ofrece múltiples posibilidades. Nosotras la escogimos porque aún todo lo que buscábamos lograr en esta actividad: hay un trabajo individual en primer lugar, puesto que los alumnos crean los materiales de forma autónoma e independiente; posteriormente, el módulo nos ofrece una interfaz perfecta para el trabajo en equipo, puesto que todos los alumnos pueden acceder al trabajo de los demás y calificarlo. Además, este módulo ofrece un entorno sencillo e intuitivo que a los alumnos les resulta muy accesible.

- **Peer tutoring project**

Este es un proyecto propuesto el curso pasado para intentar salvar las diferencias de nivel detectadas al principio del cuatrimestre. No se implicó en él mucha gente, pero los que participaron observaron una mejora significativa en su nivel y de hecho aprobaron la asignatura.

Durante el presente curso académico hemos decidido proponerlo como actividad voluntaria para subir nota a los alumnos de segundo y tercer curso. La dinámica es sencilla: un alumno tutoriza a un compañero (y trabajan en tándem) o varios alumnos forman un grupo de estudio para apoyarse mutuamente. Tienen total libertad para decidir la forma de trabajar: reunirse físicamente, utilizar herramientas como las incluidas en Drive para compartir y hacer reuniones virtuales, crear materiales de refuerzo en papel o con TIC...

- **Audioforo**

Llevamos a cabo por primera vez esta actividad entre las convocatorias de junio y julio del curso pasado para ayudar a los alumnos que no habían superado la asignatura a recuperar un trabajo oral suspenso durante las clases. Todos los alumnos con ese trabajo suspenso tenían que participar. El desarrollo y resultado de la tarea fue satisfactorio para los alumnos, que además de recuperar el trabajo pendiente mantuvieron el contacto entre ellos y con la asignatura de una forma activa durante esas semanas en las que ya no hay clases.

Este curso se ha implementado desde el principio en el segundo curso y la participación ha sido totalmente voluntaria.

Utilizando un foro de Moodle, les pedimos a los alumnos que graben audios de aproximadamente un minuto de duración en los que hablen de los temas propuestos durante el curso y que los adjunten en mensajes del foro con una pequeña descripción en texto. Pueden abrir tantos hilos como quieran y responder a todos los posts que deseen. También tienen que valorar las contribuciones de los demás con la opción Rate.

- **SongQuest**

Este curso se ha vuelto a proponer una actividad que ya llevamos a cabo el curso anterior. Se trata de un proyecto de gamificación (con participación voluntaria) en el que los alumnos, por equipos, deben averiguar el título de una canción a través de unas pistas propuestas por las profesoras en una Wiki de Moodle. Cada vez que se termina un tema de gramática se inicia un juego, cuya primera pista está relacionada con ese tema, y cada día se desvela una pista nueva hasta que se resuelve o se agotan las pistas (hay un máximo de 5). Los puntos se asignan en función del número de pistas necesario para descubrir cada canción y se lleva un registro público de las puntuaciones para ver qué equipo gana el concurso al final del cuatrimestre.

Se trata de un proyecto que, debido a la complejidad lingüística implicada, solo hemos propuesto en el tercer año.

## **ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

La actividad de la propuesta didáctica ha tenido muy buena acogida entre el alumnado de primer curso, tanto en Infantil como en Primaria. En una reunión informal mantenida con ellos para tratar este tema, la opinión generalizada es que se han sentido más cómodos con la fase de creación que con la de evaluación, aunque se han mostrado satisfechos de haber tenido la oportunidad de pensar críticamente y de aportar comentarios constructivos a sus compañeros. También apuntaron que, en un principio, les pareció un poco complicado el manejo de la herramienta Taller en Moodle, pero en cuanto empezaron a utilizarla afirmaron no haber tenido ningún problema.

El proyecto de tutorización también ha recibido críticas muy positivas por parte de las personas que lo han realizado (el 85,7% de las personas que respondieron a la encuesta administrada afirmaron haber observado una mejora en su nivel).

El audioforo es la actividad que menor participación ha tenido. Los estudiantes, en sesiones de control informales, han afirmado que les resulta violento expresarse de forma oral y que todos sus compañeros puedan escuchar sus aportaciones, puesto que no se sienten preparados.

Los alumnos mostraron gran entusiasmo con la tarea gamificada (Great SongQuest) cuando se les presentó y se formaron numerosos equipos, pero a medida que avanzaba el trimestre algunos alumnos la han abandonado por falta de tiempo, como constataron en la encuesta administrada una vez terminado el curso. No obstante, el 100% de los alumnos encuestados que no llegaron a concluir el proyecto ha manifestado que volvería a apuntarse si se les presentase de nuevo la ocasión. Además, las personas que lo finalizaron afirman que esta tarea les ha motivado para seguir en contacto con el inglés

fuera del aula (un 80% está totalmente de acuerdo con la afirmación y un 20% se muestra bastante de acuerdo).

## CONCLUSIONES

Una vez finalizado el curso, consideramos que los microproyectos implementados han cumplido los objetivos principales para los que se diseñaron, es decir, han fomentado el trabajo del alumnado fuera del aula y han favorecido la creación de equipos de trabajo y comunidades de aprendizaje, potenciando el uso de las TIC en ese entorno.

Asimismo, la ejecución de este proyecto nos ha permitido realizar una serie de observaciones que esperamos sean de utilidad para mejorar los microproyectos en particular y nuestra práctica docente en general:

- Los alumnos acogen bien los proyectos voluntarios, mostrando gran interés durante las primeras semanas, pero la motivación de muchos de ellos se ve mermada a medida que avanza el cuatrimestre y necesitan dedicar más tiempo al estudio y la realización de tareas obligatorias de las distintas asignaturas. Quizá deberíamos intentar reforzar a largo plazo su compromiso con las actividades propuestas.
- La elección de Moodle para implementar la mayoría de los proyectos ha sido un acierto porque se trata un entorno con el que están familiarizados. Al mismo tiempo, algunos de los proyectos les han ayudado a dominar opciones (adjuntos y valoraciones en foros) y herramientas (wiki y workshop) de una plataforma que en muchos casos empleaban únicamente para descargar apuntes y subir trabajos.
- Llama la atención el hecho de que, en ocasiones, a pesar de ser nativos digitales y haber recibido o estar recibiendo formación en TIC, cuando tienen la opción, se decantan por la comunicación "cara a cara" y métodos de estudio más convencionales, como ha quedado patente en la forma de organizar su trabajo en el proyecto de tutorización.
- La participación en los microproyectos ha sido aceptable, aunque no se han implicado tantos alumnos como hubiera sido deseable. No obstante, una vez constatada su utilidad, esperamos mayor participación en cursos subsiguientes.

## REFERENCIAS

1. Wilson, J.D. *Cómo valorar la calidad de la enseñanza*. Paidós. **1995**.
2. Viterbo University. *Tutor Training Manual. Peer Tutoring*. **2012**.
3. Tudor, A.M. *Peer Tutoring Handbook for Tutors and Mentor Teachers. Tennessee High School, Bristol*. [http://www2.btcs.org/thS/StudentLife/PeerTutor/peer handbook.PDF](http://www2.btcs.org/thS/StudentLife/PeerTutor/peer%20handbook.PDF). Último acceso el 16 de febrero de 2014.