



RIDE Revista Iberoamericana para la  
Investigación y el Desarrollo Educativo

E-ISSN: 2007-7467

revistaride@cenid.org.mx

Centro de Estudios e Investigaciones  
para el Desarrollo Docente A.C.  
México

Aristizábal Parra, Diana; Dieste Gracia, Belén

Trabajo cooperativo y competencias transversales: una experiencia de la web 2.0  
aplicada a la asignatura de educación social e intercultural (grado de maestro de  
primaria) en la facultad de educación. Universidad de Zaragoza

RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, vol. 2, núm.  
4, enero-junio, 2012, pp. 34-51

Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente A.C.  
Guadalajara, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498150312003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

## Trabajo cooperativo y competencias transversales: una experiencia de la web 2.0 aplicada a la asignatura de educación social e intercultural (grado de maestro de primaria) en la facultad de educación. Universidad de Zaragoza

*Cooperative work and transferable skills: experience of Web 2.0 applied to the subject of Social and Intercultural Education (Primary teacher degree) in the Faculty of Education. University of Zaragoza*

**Diana Aristizábal Parra**  
Universidad de Zaragoza.  
[aristiza@unizar.es](mailto:aristiza@unizar.es)

**Belén Dieste Gracia**  
Universidad de Zaragoza  
[bdieste@unizar.es](mailto:bdieste@unizar.es)

### Resumen

Este trabajo desarrolla una experiencia educativa que se realiza durante el curso 2010-2011 en la asignatura de Educación Social e Intercultural, del primer curso del Grado de Educación Primaria en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza (España); cómo las herramientas TIC de la Web 2.0: plataforma de aprendizaje Moodle, glosarios en línea, spicynodes, uso de herramientas síncronas y asíncronas de comunicación (chat, foros, correo electrónico), entre otros; facilitan el logro de aprendizajes significativos y el trabajo cooperativo entre los estudiantes universitarios, aumentando su motivación en el aprendizaje, su grado de satisfacción con la asignatura y su implicación; a la vez que se fomentan competencias transversales ligadas a la capacidad de trabajo en equipo, la comunicación y la capacidad de aprendizaje.

**Palabras clave / Key words** Web 2.0., trabajo colaborativo, plataforma de aprendizaje, conocimiento colectivo., aprendizaje, competencias transversales.

### Abstract

This paper develops an educational experience that takes place during the course 2010-2011 in the subject of Social and Intercultural Education, the first year of the Bachelor of Primary Education at the Faculty of Education at the University of Zaragoza (Spain), how ICT tools web 2.0: Moodle learning platform, online glossaries, Spicynodes, tool use synchronous and asynchronous communication (chat, forums, email), among others, facilitate the achievement of significant learning and cooperative work among college students increasing their motivation in learning, their degree of satisfaction with the course and its implication; while generic skills are fostered linked to the ability of teamwork, communication and learning ability.

**Key words:** Web 2.0., Collaborative work, learning platform, collective knowledge., Learning, transferable skills.

**Fecha recepción:** Agosto 2011 **Fecha aceptación:** Octubre 2011

---

### Introducción

A partir de una metodología basada en el trabajo cooperativo, se puede generar en los estudiantes el logro de aprendizajes sobre los contenidos propios de la asignatura, a la vez que se desarrollan competencias transversales que van a mejorar su acceso y adaptabilidad al mundo laboral. Las tecnologías educativas de la Web 2.0, a través de las herramientas interactivas de comunicación y creación de contenidos en línea, permiten

mejorar los canales de comunicación entre el alumnado y el maestro, y favorecer el trabajo en equipo y de colaboración entre los estudiantes.

## Desarrollo

### 1. Aprendizaje cooperativo en el contexto universitario

Cada vez somos más conscientes como educadores de la importancia de formar a nuestros alumnos universitarios no sólo en contenidos académicos o habilidades relacionadas con la profesión, sino también en otras competencias que le capaciten para el mundo laboral. En el caso concreto de la formación de maestros y maestras, esta necesidad se completa, con la importancia de que los estudiantes aprendan herramientas de trabajo que van a poder aplicar en sus aulas, el día de mañana. Por tanto, si cabe, aun es mayor la responsabilidad de formarles como maestros capaces de poner en práctica el trabajo colaborativo como una herramienta muy útil en el aula, en contextos escolares cada vez más complejos y diversos.

Cuando hablamos de aprendizaje colaborativo o cooperativo, nos referimos a un sistema de aprendizaje basado en las *interacciones entre los integrantes de un equipo*. Es en sí mismo un proceso, en el que de forma gradual e intencionada, los miembros de un equipo se hacen “responsables” del aprendizaje de cada uno de los demás integrantes.

Al diseñar actividades en cualquier aula, podemos adoptar tres formas de organizar a los alumnos, en función del objetivo que pretendamos:

- a) *Trabajo competitivo*: la actividad se estructura en forma de competición. (p.ej. el que acabe primero un ejercicio, el que resuelva más actividades, etc.). El éxito del alumno/a está unido al fracaso de los otros (si yo gano, los otros pierden).
- b) *Trabajo individualizado*: la actividad se realiza de forma individual. Los criterios de progreso son personales y están basados en el rendimiento propio. Se está con otros, pero no se trabaja con ellos.

- c) *Trabajo cooperativo*: la actividad se estructura a través de tareas en las que la cooperación es la condición para que se lleven a cabo. Son tareas que no se pueden realizar si no es colaborando entre los compañeros. Conseguir buenos resultados, depende de que se trabaje de forma colaborativa (Si gano yo, ganamos todos).

Todos los tipos de actividades expuestas permiten desarrollar aprendizajes basados en los contenidos de una determinada asignatura. Pero sólo las actividades de tipo cooperativo, permiten también el desarrollo de competencias transversales como: trabajo en equipo, comunicación, toma de decisiones, resolución de problemas, capacidad de aprendizaje, etc.

Los autores Johnson y Johnson<sup>1</sup> lo definen de la siguiente manera: *“en las situaciones de aprendizaje cooperativo, los estudiantes experimentan sentimientos de pertenencia, de aceptación y de apoyo; y las habilidades y los roles sociales requeridos para mantener unas relaciones interdependientes pueden ser enseñadas y practicadas”*, por ello, este tipo de actividades, además de incidir en el desarrollo de aprendizajes significativos, permite fomentar en los alumnos otras habilidades muy demandadas en los ambientes laborales, cada vez más competitivos.

Así queda demostrado en el Estudio realizado por la Universidad Carlos III de Madrid sobre la identificación de valores y competencias demandados en el mercado profesional a los titulados universitarios(2008) <sup>2</sup>, en el que de las 25 competencias transversales evaluadas, las consideradas como muy importantes por las organizaciones son: Capacidad de aprendizaje (85,4%), Trabajo en equipo y cooperación (73,7%), Responsabilidad en el trabajo (67,4%), Actitud positiva y optimismo (60,1%), Flexibilidad/capacidad de

---

<sup>1</sup> Johnson y Johnson (1987) Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

<sup>2</sup> Estudio Universidad Carlos III. En: <http://www.uc3m.es/portal/page/portal/sopp/Estudio%20Valores%20y%20competencias>

adaptación a nuevos entornos (58,7%), Orientación al cliente (58,2%) y Resolución de problemas (56,8%).

Por ello se aconseja la aplicación del trabajo colaborativo en contextos universitarios, no sólo porque permite la adquisición de aprendizajes significativos propios de la asignatura, sino como metodología que ayuda a conseguir en nuestros estudiantes y futuros trabajadores, una mejor preparación en competencias transversales, que les ayudarán en un futuro próximo a adaptarse mejor laboralmente.

En el grado de Maestro de Educación Primaria, son entonces varias las razones por las cuales nos decidimos a utilizar esta metodología basada en el trabajo cooperativo, en la asignatura Educación Social e Intercultural:

1. Fomentar la adquisición de aprendizajes ligados a los contenidos de la asignatura.
2. Promover el desarrollo de competencias transversales ligadas al trabajo cooperativo (trabajo en equipo, resolución de problemas, comunicación y responsabilidad).
3. Brindar a los futuros maestros, las herramientas del trabajo cooperativo que les permitan aplicarlo en un futuro próximo como maestros en sus aulas.

Para su aplicación en la asignatura, se tuvieron en cuenta 5 condiciones indispensables en el aprendizaje cooperativo:

1. Interdependencia positiva: implica el desarrollo de actitudes y comportamientos de corresponsabilidad con el grupo al que pertenece. Los alumnos son conscientes de que pueden conseguir sus objetivos de aprendizaje, si todos los miembros del grupo también los consiguen.
2. Interacción estimulante cara a cara: al entender que cada alumno tiene una contribución única e importante en el aprendizaje colectivo, se da una sensación

de “aliento mutuo” que se traduce en ofrecer el apoyo necesario para conseguir los objetivos. Este hecho motiva a los miembros a trabajar conjuntamente, genera confianza en la aportación de cada uno y exige el esfuerzo de todos para conseguir los retos.

3. Compromiso individual, responsabilidad personal: a partir del conocimiento de cada miembro del equipo, se puede saber quién necesita más apoyo en una tarea y quién tiene más habilidades en un área determinada, lo que permite ajustar la tarea a las posibilidades de cada uno. De la misma manera, cada uno es responsable de su aportación al grupo, y ninguno se “aprovecha” del trabajo de los demás sin haber realizado ninguna contribución al grupo. Para desarrollar esta responsabilidad individual, la evaluación deberá enfocarse tanto individual como colectivamente, proporcionando un feedback que permita ajustar el esfuerzo de cada uno a los resultados globales.
4. Habilidades sociales y de pequeño grupo: para trabajar el grupo coordinadamente los alumnos deben poner en marcha una serie de habilidades sociales que les permita: conocerse, comunicarse efectivamente, aceptarse entre sí y resolver conflictos de forma constructiva. Estas habilidades pueden entrenarse desde el trabajo en el aula, y se debe motivar su aplicación.
5. Valoración del grupo: en el trabajo cooperativo, el grupo deberá dedicar un espacio para reflexionar sobre su propio funcionamiento. Esta valoración ha de ser periódica y sistémica, de tal forma que la revisión permita incluir mejoras y evaluar su implementación de forma constante. Permite cambiar aquellas conductas que no están funcionando y refuerza los comportamientos positivos.

Además de éstas, existieron otros 2 elementos también indispensables:

- Crear grupos heterogéneos. De forma que cada equipo cuente con diversidad en cuanto a características de raza, sexo, niveles cognitivos, de habilidades, etc.

- Iguales oportunidades para el éxito. Todos deberán contribuir al logro del grupo y avanzar en su aprendizaje.

Cuanto más condiciones se den en un equipo más cerca estará del aprendizaje cooperativo. La valoración de estos elementos debe hacerse en función de la intensidad con que se aprecien en el grupo, teniendo en cuenta que no existen valores absolutos, sino que es una cuestión de grados. Y que llegar a este punto de cooperación y colaboración requiere perseverancia, tiempo y trabajo.

## 2. Las herramientas de la Web 2.0 como facilitadoras del trabajo cooperativo en contextos universitarios

Es evidente que nuestros estudiantes (desde edades tempranas, hasta llegar a la universidad) están habituados al manejo de las tecnologías, se puede decir que nos enfrentamos a una generación de “nativos digitales”, a los que ya les cuesta imaginar un mundo sin internet o teléfonos móviles.

Actualmente la web es mucho más que un espacio donde alojar la información<sup>3</sup>, es un entorno virtual en el que se fomenta la interacción, la creatividad individual y grupal, la investigación, se abren fronteras y estamos ante el mayor “bombardeo” de información, del que cualquier persona de otra época podía estar expuesto. La escuela y la universidad debe hacerse eco de este gran acontecimiento, y ofrecer aprendizajes que utilicen estas herramientas tecnológicas para favorecer procesos colectivos donde el conocimiento se construye a un clic.

Pero ¿qué es web 2.0? Para llegar a una definición del concepto es necesario revisar la que podría ser la principal característica principal de esta Web: la sustitución del concepto

---

<sup>3</sup> DOWNES, S. (2005). E-learning 2.0. eLearn Magazine. En: <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>



de web de lectura, por el de lectura y escritura. Este hecho que quizá parezca simple, marca la real diferencia entre los servicios web más tradicionales y la infinidad de posibilidades de interacción, de aprendizaje, de trabajo en equipo, etc. que se abren con este cambio fundamental en la concepción de la web.

Estas diferencias se traducen en que en la web 2.0 multitud de herramientas permiten que los procesos de producción y gestión de la información que se desarrollan en la web, se puedan poner en marcha sin casi ningún tipo de conocimiento técnico, y sin un excesivo gasto de tiempo. De esta forma la web y la construcción del conocimiento son accesibles a todos los usuarios.

Por otro lado y tal como plantea Marquès<sup>4</sup>, con el término Web 2.0, subrayamos un cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funcionalidades, que ahora abandonan su marcada unidireccionalidad y se orientan más a facilitar la máxima interacción entre los usuarios y el desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento (conocimiento social), compartir contenidos.

En sus inicios, O'Reilly Media<sup>5</sup> propuso el término “Web 2.0” para dar nombre a una nueva tendencia sobre la forma de utilizar y concebir la web, en la que se aplicaban diferentes especificaciones técnicas y se daban significativos cambios tecnológicos. Algunas de las utilidades de la Web 2.0 en educación son:

- a) Procesadores de textos colaborativos. Por ejemplo Writely (writely.com), o la aplicación Twiki (twiki.org), en los que además de contar con la función de procesador de textos, existe la posibilidad de subir los propios archivos .doc y editarlos directamente en línea, sin necesidad de tener instalado ningún programa adicional, lo que convierte la web en una plataforma real.

---

<sup>4</sup> MARQUES, P. Aplicaciones educativas de la web 2.0, En: <http://www.peremarques.net/web20.htm>

<sup>5</sup> O'REILLY, T. What Is Web 2.0. En: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

- b) Construcción de conocimiento colectivo. Por ejemplo con la enciclopedia libre Wikipedia (wikipedia.org), la cual se construye gracias a los conocimientos colectivos de las personas que escriben en ella.
- c) Espacio de trabajo colaborativo y cooperativo. Por ejemplo a través de sistemas de comunicación, mensajería instantánea, video conferencia (Tok-box, Conference XP y Skype), Blogs, Boletines o listas de distribución, portales para almacenar recursos (Moodle, Blackboard), establecer interacciones a través de las redes sociales (facebook, Twenti), elaborar mapas mentales (Spicy nodes, Mind meister), etc.

Las herramientas de la Web 2.0 aportan muchas ventajas al aprendizaje colaborativo, algunas de estas son:

- 1. Elimina las brechas tecnológicas para llevar educación de calidad a todo tipo de usuarios.
- 2. Elimina barreras de tiempo y espacio.
- 3. Mejora la eficiencia de los procesos de aprendizaje de tal forma que se pueda llevar a cabo educación de calidad en un periodo más corto de tiempo.
- 4. Mejora la eficacia de los procesos de aprendizaje de tal forma que lo que los alumnos aprendan se transferirá mejor a la vida real.
- 5. Promueve la sociedad de la información motivando a los estudiantes a utilizar herramientas tecnológicas que les servirán toda la vida.
- 6. Contribuyen a facilitar el trabajo del alumno en un doble sentido: por un lado, fomenta su trabajo individual, y por otro, estimula la interacción con sus compañeros de grupo de trabajo.

- 3. La experiencia educativa en la asignatura de Educación Social e Intercultural (curso 2010-2011):

A continuación se describe cómo se llevó a cabo esta experiencia durante el curso 2010-2011 en la asignatura Educación Social e Intercultural. Para situar el contexto, decir que esta asignatura se desarrolla en el primer curso del Grado de Maestro de Educación Primaria, con una carga de 6,0 créditos ECTS y tiene por objetivo introducir al alumno en la dimensión social e intercultural de la educación a través del logro de una estructura terminológico-conceptual que permita integrar tanto los conocimientos del ámbito temático propio, como los del campo más amplio de las Ciencias de la Educación. El desarrollo de la sensibilidad hacia los valores culturales en contextos socioeducativos y familiares se considera foco de especial interés.

Esta experiencia se desarrolla en la Universidad de Zaragoza, en donde a través del Rectorado para la Innovación Docente ofrece la Web del Área de Tecnologías para la Docencia como un espacio, para profesores y estudiantes, que proporciona un entorno tecnológico y metodológico, de formación y soporte, que integra las plataformas docentes y sitios de apoyo a la docencia que conforman el Anillo Digital Docente<sup>6</sup>. El objetivo es ofrecer un campus virtual docente dinámico y en permanente evolución dentro de un escenario de enseñanza-aprendizaje completo, bajo la perspectiva de la innovación y mejora, apostando por la calidad como estrategia.

Como herramientas docentes ofrecen el Anillo Digital Docente, que reúne las Plataformas Docentes y Sitios Web de apoyo a la docencia de la Universidad de Zaragoza. Actualmente, está a la disposición de los profesores tres plataformas distintas, con diferentes características y posibilidades lo que aumenta la libertad de selección en función del uso que se le quiera atribuir por parte de cada profesor. Estas plataformas son:

- Blackboard learn (Versión 9.1): software para la creación de un entorno de enseñanza-aprendizaje en red. El software Blackboard Learn permite a las

---

<sup>6</sup> “Universidad de Zaragoza” En: <http://unizar.es>

instituciones educativas crear y alojar cursos en Internet, tanto cursos on-line como de apoyo a la docencia presencial tradicional. Desde septiembre de 2010, en la Universidad de Zaragoza se dispone en producción de la versión 9.1

- Blackboard (Versión CE 8): software para la creación de un entorno de enseñanza-aprendizaje en red. Este sistema incluye cuatro áreas principales de funcionalidad: la gestión del contenido (un sistema de repositorio en línea para material educativo con grandes ventajitas), la comunicación (herramientas de colaboración tanto síncronas como asíncronas y correo electrónico), evaluación (encuestas, exámenes y cuestionarios junto con un libro de calificaciones) y un panel de control (herramientas de gestión para el profesorado).
- Moodle: software de código abierto para la realización de cursos de aprendizaje en línea.
- OCW (plataforma eduCommons): publicación digital gratuita y abierta de materiales educativos de alta calidad, organizados como cursos.

En la impartición de la asignatura, se tomó la decisión de utilizar la plataforma Moodle, como apoyo a un proyecto en desarrollo diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista, que se distribuye como software open source bajo licencia pública GNU. Martin Dougiamas, el creador de Moodle, es un firme defensor del constructivismo social. Por eso, está convencido de que la persona que aprende construye el conocimiento sobre la base de poner en común sus ideas con otras personas con quienes las contrasta y, a través de la participa.

La comunidad Moodle se comunica principalmente mediante los foros dentro de los "cursos" del sitio Moodle aunque se debe estar "matriculado" en el curso para poder enviar mensajes, lo cual nos proporcionaba la tranquilidad y la seguridad de trabajar únicamente con nuestros alumnos, ya que todos los alumnos estaban dados de alta y podían acceder a la misma a través de su usuario y contraseña, pero no tenía acceso a la misma ninguna otra persona.

Una vez se dio inicio a la asignatura los estudiantes fueron informados de las metodologías que se iban a aplicar a lo largo del curso (TIC y aprendizaje cooperativo) y durante una par de semanas recibieron formación teórica sobre el trabajo cooperativo. En términos prácticos, se crearon grupos heterogéneos de trabajo (asignados al azar), que contaban con la posibilidad de ser tutorizados a través de seminarios por las profesoras, para llevar a cabo un seguimiento a lo largo del curso para elaborar un trabajo final que se entregó en CD y se expuso en las últimas clases.

En la plataforma Moodle en la que se alojó la asignatura, se pusieron al alcance de los estudiantes los siguientes *elementos*:

- Sistemas de mensajería instantánea.
- Correos electrónicos
- Foros
- Transferencia y subida de ficheros
- Calendario con fechas importantes de la asignatura
- Biblioteca y videoteca
- Glosario
- Eventos, congresos y jornadas sobre Interculturalidad

Mediante estas herramientas los alumnos podían intercambiar y recoger información, así como compartir ideas, eventos o proyectos y establecer interacciones, lo cual permitió al alumno adquirir un rol más activo y participativo en el desarrollo de la asignatura. La participación y colaboración de los alumnos en todo momento es seguida y registrada por las profesoras, lo cual favorecía realizar una evaluación continua, tanto a nivel de grupo como individual.

Por otro lado en Moodle se alojó *información* de fácil acceso para los estudiantes (documentos de la asignatura, biblioteca online, prácticas, presentaciones de diapositivas, etc.) que permitía una fácil actualización de los recursos, del tipo bases de datos, libros electrónicos, publicaciones en red, centros de interés, enciclopedias, etc. La asignatura se dividió en cinco módulos, cada uno de los cuales contaba con una estructura de desarrollo idéntica: Presentación en PowerPoint de las ideas principales (que también se compartía a través de la herramienta Slideboom.com), una actividad teórica y su respectivo material de trabajo, un apartado de actividades prácticas y unas webs con recursos de ampliación de la asignatura. Así mismo, cada presentación contaba con un mapa interactivo elaborado a través de la aplicación Spicynodes.org lo que nos permitió organizar la información en forma de nodos conectados, para que los alumnos pudieran ampliar los conceptos y navegar a través del mapa de forma sencilla. Esta herramienta nos permitió relacionar conceptos, realizar mapas de ideas, presentar jerarquías entre los datos, demostrar relaciones, etc. y a ella se podía acceder desde la misma plataforma de Moodle, a través de un hipervínculo en la presentación.

En cuanto a las *actividades y tareas* que debían realizar los estudiantes, a lo largo del curso desde la misma plataforma de aprendizaje se propusieron *foros de debate*, tareas de *subida de archivos y glosario colaborativo* sobre conceptos de la asignatura. Para la entrega de las actividades, los estudiantes contaban con diferentes posibilidades: entregarla en papel al profesor, enviarla a través de correo electrónico o subirla a la plataforma. Así se ampliaron las alternativas de participación práctica del alumnado, y facilitó la tarea a aquellos alumnos que por diversas causas no podían asistir de forma presencial a la totalidad de las clases.

En los *equipos el trabajo* se llevó a cabo un análisis de material didáctico dirigido a Educación Primaria y diseñado con el objetivo de trabajar aspectos propios de educación intercultural, educación en valores, educación para la paz y para la tolerancia, así como temas afines. Cada grupo a partir de una consulta bibliográfica, construía una escala de

valoración de material didáctico compuesta por 10 ítems, a la que se sumaba la de los otros grupos. De esta forma, después de esta primera fase toda la clase contaba con 50 ítems creados de forma colaborativa por todos y que les serviría para la valoración del material.

Posteriormente cada grupo analizaba el material didáctico, en términos de soporte, idoneidad, contenidos, actividades, etc. y exponía sus conclusiones a través de la plataforma y en una sesión presencial.

Al finalizar la asignatura se les pidió que valoraran su desarrollo a través de un escrito de autoevaluación, siguiendo los siguientes apartados:

- Utilización de las herramientas TIC de la Web 2.0.
- Trabajo en equipos cooperativos:
  - Logro de metas y objetivos
  - Responsabilidades asumidas por los miembros
  - Grado de satisfacción con el trabajo individual dentro del grupo
  - Conflictos y resolución de los mismos
  - Aprendizaje de las técnicas de trabajo cooperativo
- Desarrollo de competencias transversales
  - Capacidad de comunicación
  - Aprender a aprender
  - Resolución de conflictos
  - Trabajo en equipo
- Grado de consolidación de aprendizajes sobre la asignatura

El total de los estudiantes que entregaron esta autoevaluación fue de 68. De los cuales, en su mayoría encontraron como positivo el hecho de usar las TIC como herramientas de apoyo. Como motivos “la facilidad de poder acceder a los temas desde cualquier lugar y a

cualquier hora”, “por el ahorro que supone tener los materiales en internet y no impresos”. En cuanto al trabajo en equipo, en general manifestaron estar satisfechos con el trabajo realizado “me permitió conocer mejor a los compañeros de clase”, “nos coordinamos bastante bien”, aunque algunos manifestaron haberse encontrado con algunas dificultades a superar “chocamos bastante a la hora de trabajar”, “algunos no fueron igual de responsables que otros”.

Sobre el desarrollo de competencias transversales, la mejor valorada fue la de trabajo en equipo, ya que la necesidad de realizar trabajos con personas con las que habitualmente no se reúnen, les obligó a relacionarse con otros compañeros. De igual forma, valoraron positivamente el hecho de tener que buscar información en diferentes medios para resolver las tareas que se les plantearon “conocí webs educativas, que hasta el momento desconocía y que me van a venir bien como maestra”.

En el último punto, los estudiantes coinciden en que el contar con los recursos de la asignatura en internet, les sirvió para “aclarar mejor los conceptos”. Por otro lado, valoraron como muy positiva la posibilidad de hacer un glosario en línea, al que cada uno aportaba definiciones extraídas de distintas fuentes, para completar los conceptos propios de la asignatura. De esta forma pudieron “contar con un marco conceptual más amplio”, que les vino bien para estudiar la asignatura.

## Conclusiones

Si comparamos esta experiencia con la vivida en otras asignaturas, encontramos que la experiencia en términos generales fue muy positiva, por diferentes aspectos:

- Favoreció la fluidez en la comunicación entre profesor-alumno y alumno-alumno.



- Permitió un constante intercambio de información sobre la asignatura y que aquellos alumnos que no podían asistir, por diversos motivos, pudieran prepararse la asignatura.
- Supuso una mejora sustancial en la organización de la asignatura, ya que la estructura estaba clara para todos y así cada uno sabía el contenido a trabajar en cada clase y las actividades prácticas a desarrollar.
- Favoreció la motivación de los estudiantes, ya que este vínculo con las TIC se reforzó desde la docencia universitaria, teniendo en cuenta que en general poseen una desarrollada competencia digital y todo contenido presentado en este formato es un aliciente para su aprendizaje.

Esto se vio reflejado en la evaluación cualitativa y continua realizada por las profesoras durante y al finalizar el curso, y quedó plasmado en las autoevaluaciones realizadas por los alumnos en las que expresaban su satisfacción con la asignatura, la valoración positiva del trabajo cooperativo, el logro de aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias transversales (principalmente “trabajo en equipo” y “aprender a aprender”).

Trabajo en equipo, de manera que los alumnos han participado y colaborado activamente en la construcción de los ítems de valoración de materiales didácticos. Capacidad de aprender a aprender, de forma que los estudiantes han tenido que realizar gestión del conocimiento sobre la asignatura, búsqueda y construcción de conceptos.

Por otro lado, consideramos que en próximas experiencias se podría elaborar un Blog educativo de la asignatura, en la que los alumnos puedan aportar noticias, eventos, y todo tipo de información relacionada con los contenidos de la asignatura. Y crear una serie de cortos, videos o una herramienta educativa basada en SCORM, afín a la temática intercultural, teniendo en cuenta que es un contenido que permite crear materiales originales desde el ámbito educativo.

Como conclusión decir que el uso de las TIC aporta importantes beneficios para el proceso de aprendizaje colaborativo, algunos de los cuales son:

1. Estimula la comunicación interpersonal, al posibilitar el intercambio de información y el diálogo entre los participantes.
2. Facilita el trabajo colaborativo, al permitir que se trabaje con documentos comunes.
3. Favorece el seguimiento del progreso del grupo, a nivel individual y colectivo lo que permite que los resultados de las autoevaluaciones, coevaluaciones, actividades, tareas, etc. puedan ser recogidos y analizados a partir de herramientas determinadas.
4. Fácil acceso a información y contenidos de aprendizaje, lo que permite que el alumno puede ampliar y complementar su aprendizaje, diversificar recursos e integrar diferentes perspectivas
5. Permite la gestión y administración de los alumnos, las herramientas TIC facilitan el acceso a la información vinculada al expediente del estudiante, que pueda ser útil al docente.
6. Creación de ejercicios de evaluación, autoevaluación y coevaluación, algunas aplicaciones facilitan que el docente pueda crear diferentes sistemas de evaluación, en función de los contenidos y la naturaleza del curso (más teórico o más práctico), de esta forma el formador puede valorar los aprendizajes adquiridos y si la dirección del curso es la adecuada.

## Bibliografía

DOWNES, S. (2005). E-learning 2.0. *eLearn Magazine*. Recuperado de <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>

JOHNSON & JOHNSON. (1987). Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

MARQUÈS, P. (2007). La web 2.0 y sus aplicaciones didácticas. Recuperado de <http://www.peremarques.net/web20.html>

O'REILLY, T. (2005). What Is Web 2.0. Recuperado de <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

OVEJERO, A. (1990). El aprendizaje cooperativo: Una alternativa a la enseñanza tradicional. Barcelona: P.P.U.

PÉREZ GÓMEZ, A., SOTO GÓMEZ, E., DOLA FERNÁNDEZ, M. & SERVÁN NUÑEZ, M. J. (2009). Aprender en la universidad. El sentido del cambio en el EEES. Madrid: Ediciones Akal, S.A.