

SISTEMA DE GESTIÓN DE RECURSOS PARA TAREAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

GALBARRO JIMÉNEZ, R. y GÓMEZ DEL CASTILLO SEGURADO, M.^a T.
Universidad de Sevilla

Palabras clave

Grupos interactivos, repositorio de actividades, banco de tareas, educación infantil.

Resumen

Una de las dinámicas de enseñanza más significativas del paradigma de aprendizaje colaborativo son los Grupos Interactivos. En ellas, los alumnos son distribuidos en grupos heterogéneos para abordar de manera conjunta la resolución de una serie de tareas propuestas por el profesor. El fin último de este enfoque es maximizar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la puesta en valor de la diversidad sociocultural existente en el aula.

El objetivo del presente trabajo es dar a conocer y promover el uso de una herramienta TIC que ha sido desarrollada con la intención de proveer los medios necesarios para gestionar, crear y compartir tareas y recursos apropiados para las dinámicas de aprendizaje colaborativo, y en particular de Grupos Interactivos.

El Sistema de Gestión de Tareas de Aprendizaje Colaborativo se ha implementado mediante la tecnología del gestor de contenidos Joomla y el de bases de datos MySQL. De diseño sencillo y minimalista, busca dar soporte tanto a la creación y distribución de actividades y recursos, como a la colaboración de sus usuarios.

Esperamos que esta herramienta llegue a ser una fuente de recursos para el maestro de educación infantil que desee desarrollar un enfoque pedagógico basado en aprendizaje colaborativo.

1. ¿QUÉ SON LOS GRUPOS INTERACTIVOS?

El aprendizaje a través de Grupos Interactivos (GG.II.) es una práctica pedagógica marcada por el Programa Marco de la Unión Europea del Proyecto INCLUD-ED como una actuación educativa de éxito. Se trabaja con este tipo de metodología en todos los centros constituidos en Comunidades de Aprendizaje, y en otros, donde aún sin serlos, algunos docentes pretenden mejorar la práctica educativa en sus aulas implementando relaciones dialógicas en colaboración con familiares y otros voluntarios de la comunidad.

El aprendizaje dialógico es el modelo a partir del cual se llevan a cabo estas actuaciones de éxito. Se entiende que las personas aprendemos a partir de las interacciones sociales que dan significado a nuestra realidad (Comunidades de Aprendizaje, 2016), y para ello necesitamos que estas interacciones con otros sean abundantes y variadas. Este modelo no solo defiende que necesitamos un gran número de interacciones, y que estas sean diversas, sino que además el diálogo que se establezca tiene que ser igualitario, lo que significa que todos tenemos algo que enseñar y algo que aprender, nadie tiene el saber total y nadie es un ignorante absoluto. Todos aprendemos de todos si estamos abiertos a ello (Gómez del Castillo, 2008).

La organización del aula en Grupos Interactivos consiste en formar equipos heterogéneos de cuatro o cinco escolares que se enfrentan de una manera colaborativa a la realización de las tareas que propone el profesorado y para ello cuenta con un adulto por grupo que voluntariamente se incorpora al aula y cuya función es dinamizar las relaciones de ayuda entre sus miembros. Cada grupo trabaja en una actividad diferente con un adulto distinto durante quince minutos aproximadamente. Finalizado ese tiempo, el grupo de alumnos pasa a realizar otra tarea con otro adulto y, así, van rotando hasta que todos los grupos trabajan con todos los voluntarios y realizan todas las tareas propuestas, que son tantas como grupos interactivos hay en el aula. El adulto voluntario siempre permanece con la misma actividad y a su vez, va aprendiendo y perfeccionando la resolución compartida de esa actividad que le ha tocado dinamizar.

Las tareas en los grupos interactivos forman parte del currículo ya que se pueden trabajar contenidos de cualquier materia, teniendo como objetivo prioritario los aprendizajes instrumentales. Los trabajos que se realizan en los grupos se utilizan para desarrollar actividades de iniciación de una unidad didáctica, de aplicación, de repaso o de evaluación. Es una práctica educativa capaz de motivar al alumnado más diverso, de convencer al profesorado por su eficiencia y de ayudar a descubrir al voluntariado dimensiones desconocidas de la labor docente (Gómez del Castillo, Aguilera & Prados, 2016).

Los grupos interactivos consiguen un clima de complicidad óptimo entre todos los implicados (Rodríguez de Guzmán, 2012), y supone una alternativa inclusiva a prácticas educativas segregadoras. Se trata de la experiencia

contraria a la que existe en muchos centros, que en lugar de sacar de la clase a los alumnos que aprenden con mayor dificultad, esta perspectiva aboga porque el profesorado pida ayuda para que entren más personas en el aula (Flecha & Puigvert, 2002).

La rotación por 4 o 5 tareas en cada sesión de grupos interactivos de todo el alumnado (incluyendo el menos aventajado) consigue que todos realicen todas las actividades programadas. La riqueza de interacciones que se dan potencian la solidaridad entre los niños, la autoestima y las altas expectativas, repercutiendo en la mejora de los resultados académicos de todos. Este clima de solidaridad entre los niños se va construyendo, no hablando de ella, sino haciendo que los niños aprendan a ser solidarios a través de sus gestos, palabras y actos cuando interactúan (Oliver, 2010).

2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVO DEL TRABAJO

El papel del profesor es diseñar las sesiones, explicar a los participantes y voluntarios su tarea, dinamizar las sesiones, preparar los instrumentos de recogida de información para valorar el trabajo, coordinar y observar el desarrollo de la sesión resolviendo dudas o problemas que puedan surgir en los alumnos o en el voluntariado, en definitiva ser el máximo responsable de lo que ocurre en el aula (Domínguez, 2011). Se trata de que el grupo intente resolver la actividad mediante el diálogo igualitario y la colaboración (Rubia, Jorri & Anguita, 2009), es decir, los primeros que acaban ayudan a resolver la tarea a los que tengan algún problema. El profesor debe potenciar que el voluntario realice su tarea de dinamizar y favorecer las interacciones entre los niños, estando pendiente de que todos participen, se ayuden y resuelvan con éxito las actividades (Flecha, 2009).

Por nuestra experiencia en la práctica de los GG.II. y por la pertenencia a la Subred Andaluza de Comunidades de Aprendizaje (SAUCA), es frecuente escuchar a los profesores la necesidad de intercambiar actividades que saquen el mayor provecho a las horas semanales que se trabajan con esta metodología. Aun sabiendo que cualquier tarea escolar puede ser realizada en GG.II., es obvio que algunas actividades potencian más que otras las interacciones, son más creativas o trabajan estrategias cognitivas y metacognitivas más valiosas y poco frecuentes en el trabajo habitual del profesor en su aula.

Por esta necesidad expresada entre los docentes, nos propusimos el siguiente objetivo: llevar a cabo un repositorio de actividades de calidad para los Grupos Interactivos que sirviera de herramienta colaborativa para poner en común el trabajo realizado por los profesores que trabajan con este tipo de actuaciones de éxito, sean o no Comunidades de Aprendizaje y para cualquier etapa y materia educativa.

En esta comunicación hablaremos del repositorio en general, y lo ejemplificaremos con actividades para Educación Infantil a partir de 3 años. Estas y otras tareas han sido aportadas por maestros que trabajan en esta etapa y que las han llevado a cabo en los GG.II. de sus aulas.

3. REPOSITORIO VIRTUAL DE ACTIVIDADES DE CALIDAD

Para satisfacer esta necesidad era necesario que los docentes tuviesen una herramienta potente que les permitiese no sólo compartir dichas actividades y tareas de calidad, sino disponer de un buscador adecuado que filtrase las mismas en base a una serie de criterios específicos.

En muchos casos el fracaso de proyectos semejantes a este radica en que la complejidad de la herramienta en sí y la dificultad de uso percibida por los usuarios disuaden a los mismos de su utilización. Este es el motivo por el que todo el diseño de la aplicación software ha sido regido por un principio fundamental: garantizar la sencillez y la claridad de uso de la herramienta. Para ello se ha diseñado una interfaz gráfica minimalista, que da solución a la funcionalidad requerida evitando la sobrecarga innecesaria de opciones.

Después de barajar diferentes alternativas tecnológicas finalmente se optó por *Joomla* para desarrollar este proyecto. Se trata de un Sistema de Gestión de Contenidos, es decir, una aplicación informática que permite desarrollar una plataforma, normalmente en Internet, a través de la cual los administradores, editores, participantes y demás usuarios, crean y administran contenidos. Es un software de código abierto, desarrollado en el lenguaje de programación PHP y distribuido bajo las directivas de la licencia GNU (GPL – *General Public License*), lo cual se traduce en que cualquier persona puede hacer uso del código, modificarlo y adaptarlo a sus necesidades sin obligación de pagar ningún canon. Una de las mayores bondades de esta tecnología es su capacidad de extender la funcionalidad del sistema fácilmente mediante la adición de módulos o *plugins*. Como Sistema de Gestión de Bases de Datos se eligió *MySQL*, que también se distribuye bajo la licencia GNU GPL.

Las principales razones para decantarnos por estas opciones son que en ambos casos se trata de tecnología bien consolidada, con grandes comunidades de usuarios que se dan soporte mutuo para la resolución de cualquier problema técnico, y con las ventajas de la licencia GNU GPL.

El *Repositorio Virtual de Actividades* se concreta en una aplicación web de dominio público, que estamos ultimando, y que queremos que cuente con tres módulos principales: área de usuarios, editor y buscador de actividades.

En el área de usuarios cualquier persona puede registrarse en el sistema, a partir de lo cual recibe el rol de editor con el que poder solicitar la publicación de actividades. Para que una actividad sea publicada debe adquirir previamente

Figura 1.1. Pantalla principal del Repositorio Virtual de Actividades de Calidad.

Fuente: Elaboración propia.

la conformidad de algún usuario que posea perfil de administrador; esta restricción surge por la necesidad de que ciertas personas responsables evalúen las actividades a publicar, para garantizar que cumplen con los requisitos que aseguran la calidad.

El módulo editor de actividades se ha configurado específicamente para que los usuarios que deseen añadir una actividad al repositorio tengan que especificar una serie de atributos y campos que permitan posteriormente clasificar y recuperar adecuadamente la misma. Algunos de los campos obligatorios que se deben detallar son: la etapa educativa y el curso concreto en el que se encuadra (pueden seleccionarse más de un curso, o etapa), la/s materia/s a la que se adscribe/n, el/los bloque/s de contenido/s que se trabaja/n, y el/los material/es que se emplean para la actividad.

El editor de actividades permite añadir imágenes, vídeos y archivos con diferentes formatos y asociarlos a la actividad. De esta forma pueden adjuntarse instrucciones para el docente, contenidos, URL, materiales de apoyo, etc.

El tercer módulo principal del *Repositorio Virtual* es el buscador de actividades. Mediante una serie de sencillos desplegados se muestran los diferentes criterios para la búsqueda de tareas en el repositorio: etapa educativa y curso, materia, bloque de contenido y material empleado. Por ejemplo, para la etapa de Educación Infantil las actividades se pueden clasificar, entre otras, en base a las tres materias: “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal”, “Conocimiento del entorno” y “Lenguajes: comunicación y representación”.

Mediante estos atributos se permite la recuperación de actividades según los criterios de clasificación que estipularon los profesores autores cuando la subieron a este banco de tareas. De este modo, los docentes y personas interesadas pueden realizar fácilmente una búsqueda en el sistema en base a sus necesidades.

Una funcionalidad adicional que se ha añadido al repositorio es la opción de realizar un comentario sobre una actividad y valorarla. Mediante plataformas como Twitter, Facebook, Google Plus, o desde la propia aplicación, los usuarios pueden dejar sus comentarios e impresiones sobre una determinada tarea. Esta posibilidad permite obtener *feedback* sobre los resultados de las experiencias desarrolladas con las actividades, así como la interacción de los usuarios para la mejora continua de las mismas.

4. ALGUNOS EJEMPLOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Uno de los objetivos de este repositorio es que pueda ser utilizado por el mayor número de usuarios posibles, esto incluye a docentes y personas relacionadas con la etapa de Educación Infantil.

A continuación se muestran algunos ejemplos de actividades trabajadas en GG.II. para Educación Infantil de 3 a 5 años que una maestra ha compartido para el pilotaje de este repositorio:

La *Lotería del Cuerpo Humano* se trata de una tarea clasificada dentro de la materia “*Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*” con la cual se pretende trabajar el vocabulario y conocimiento de las partes del cuerpo. Para llevarla a cabo en el aula, cada alumno del grupo recibe un cartón con imágenes de diferentes partes del cuerpo. Uno de los integrantes del grupo no recibirá ese tablero, sino un conjunto de cartas barajadas con las diferentes partes del cuerpo, idénticas a las que aparecen en los cartones de sus compañeros, las irá nombrando y mostrando al grupo según las vaya extrayendo. El resto del grupo irá colocando fichas de señalar sobre la imagen del tablero que corresponda a medida que se van “cantando”. La actividad finaliza al completar todas las imágenes del cartón. La maestra diseñadora de la tarea sugiere que se trabaje en parejas.

En la Figura 1.2. se ve una muestra de parte del material necesario para llevar a cabo esta actividad, que está disponible en el repositorio en un archivo de extensión *pdf*.

Otra tarea disponible en el repositorio virtual es *Asociando dibujos y palabras*, pensada para llevarla a cabo como parte del proyecto de trabajo sobre “Pedro y el lobo”. Se trata de una actividad adscrita a la materia “Lenguajes: comunicación y representación”, que tiene el objetivo de trabajar el reconocimiento de caracteres y la iniciación a la escritura. Para su desarrollo en la dinámica de GG.II., cada

Figura 1.2. Ejemplo del material de la actividad “Lotería: Partes del cuerpo humano”.

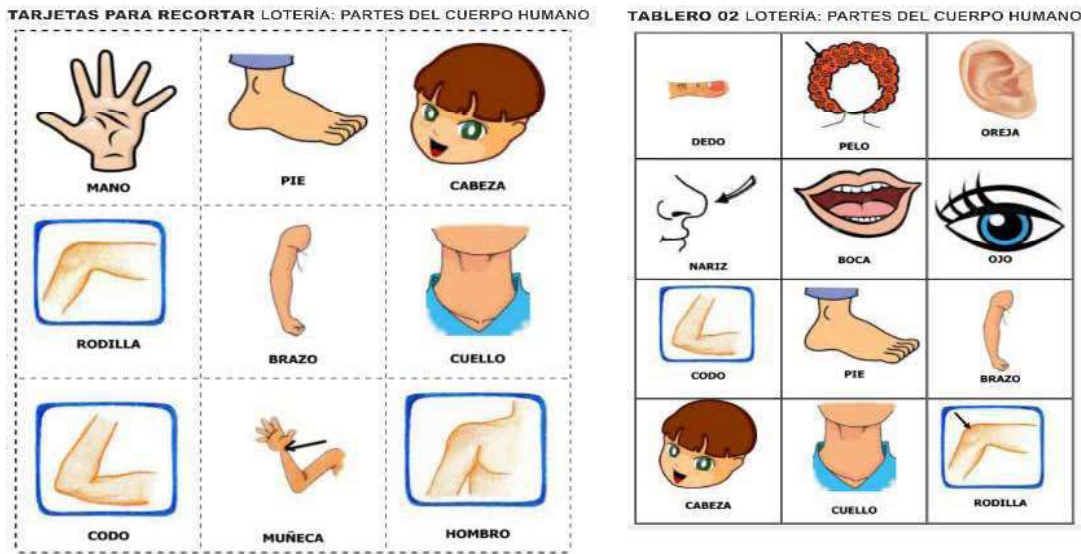


Figura 1.3. Ejemplo del material de la actividad “Asociando dibujos y palabras”.

CARTULINAS DE TRABAJO

	PEGAR SU NOMBRE Y/O ESCRIBIR
	→ _____
	→ _____

	PEGAR SU NOMBRE Y/O ESCRIBIR
	→ _____
	→ _____

NOMBRES PARA FOTOCOPIAR Y RECORTAR

ABUELO	ÁRBOL
GATO	ESTANQUE
PATO	CAZADORES
PÁJARO	CASA
PEDRO	CUERDA
LOBO	

NOMBRES PARA FOTOCOPIAR Y RECORTAR

<i>abuelo</i>	<i>árbol</i>
<i>gato</i>	<i>estanque</i>
<i>pato</i>	<i>cazadores</i>
<i>pájaro</i>	<i>casa</i>
<i>Pedro</i>	<i>cuerda</i>
<i>lobo</i>	

alumno recibe una cartulina con un dibujo de un personaje en su parte izquierda y una zona en la parte derecha con tres huecos, donde el alumno deberá indicar de qué personaje se trata. Para realizar esta tarea, los diferentes integrantes del grupo irán extrayendo por turnos una de las tarjetas que el profesor habrá

dispuesto en el centro de la mesa de trabajo, las cuales contienen los nombres de los diferentes personajes, unas escritas con letras mayúsculas y otras con letras minúsculas. En cada turno, el grupo colaborará para determinar a qué personaje se asocia la palabra y a qué alumno le corresponde. Una vez hecho el reparto de las tarjetas de palabras, cada uno individualmente las pegará en su cartulina y las escribirá en la zona reservada para ello.

En la Figura 1.3. se expone parte del material necesario para realizar esta tarea, el cual se encuentra íntegramente disponible en diferentes formatos de archivo en el repositorio de actividades.

De acuerdo con los principios de trabajo de los GG.II., la persona voluntaria debe intervenir lo mínimo posible durante el desarrollo de las actividades, realizando las explicaciones oportunas y ejerciendo su labor de agente dinamizador, pero fomentando el mayor número de interacciones posibles entre iguales.

5. CONCLUSIÓN

Mediante el presente proyecto se pretende proporcionar a docentes y personas interesadas un repositorio virtual de actividades de calidad para grupos interactivos. A partir de la tecnología del sistema gestor de contenidos *Joomla* y del sistema gestor de bases de datos *MySQL* se está desarrollando una aplicación web de diseño minimalista, con funcionalidad específica para la creación y búsqueda de actividades, así como para la colaboración entre los usuarios para la mejora continua de las mismas.

Con la intención de asegurar la calidad de las actividades del repositorio virtual se ha establecido un requisito que implica que para poder realizar publicaciones o registros en el mismo, las tareas deben recibir previamente la conformidad del/de los administrador/es, en base a unos criterios de calidad establecidos.

La herramienta software dispone de un buscador que permite recuperar fácilmente actividades para unos criterios de filtrado concretos, dependiendo de la etapa educativa, curso, materia/s que se trabajan, bloque de contenidos y material empleado.

Esta tecnología supone un gran recurso para docentes de la etapa de educación infantil que deseen desarrollar actividades con una metodología de trabajo basada en Grupos Interactivos. Como muestra de ello y a modo de ejemplo, se han expuesto algunas de las actividades disponibles en el repositorio y algunos detalles de su material didáctico.

Esperamos que el Repositorio Virtual de Actividades llegue a tener una buena acogida entre los docentes, una amplia comunidad de usuarios y suponga una fuente de recursos que contribuya a alcanzar las metas educativas perseguidas, también en la etapa de Educación Infantil.