

EXE, WEBCT Y APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

EXE, WEBCT, AND COOPERATIVE LEARNING AT THE UNIVERSITY OF ALMERIA

Mauricio Rodríguez López
Universidad de Almería
maurirrr@ual.es

Resumen

Es una realidad innegable el hecho de que la educación en entornos virtuales ha llegado para quedarse, principalmente en la enseñanza universitaria. En esta línea trabajo desde el curso 2004/2005 en la Universidad de Almería siendo el responsable de diversas asignaturas que se imparten de manera virtual al 80%.

Para Vigotsky (1978) la educación y el desarrollo se relacionan directamente mediante la motivación, y durante el curso 2010/2011 hemos puesto en funcionamiento de manera virtual el motivador por excelencia: el juego; y además lo hemos enfocado desde la perspectiva cooperativa.

Una de las características innovadoras que ofrece el enseñar de forma virtual es la capacidad de cooperación enorme de la que disponen tanto los docentes como los alumnos y alumnas; las herramientas de comunicación, tanto síncronas como asíncronas, ayudan al alumnado en todo momento, según los propios datos extraídos de sus valoraciones.

El trabajo cooperativo, además de mejorar los rendimientos, facilita la autoevaluación grupal y calificación por parte del docente; se establece una estrecha relación intragrupal y grupo-docente tal que el trabajo es guiado en todo momento a través de las herramientas online, dando como resultado el nacimiento de lazos de trabajo efectivos y el logro de las metas propuestas.

Es la capacidad de cooperación en entornos virtuales lo que a lo largo de estas líneas voy a exponer partiendo de la creación del entorno, las tareas, los grupos, las metas... acompañando el tema de las estadísticas obtenidas y citas de los propios grupos.

Abstract

It is an undeniable fact that education in virtual environments is here to stay, especially in higher education. In this work from the academic year 2004/2005 at the University of Almeria, being responsible for various subjects taught virtually 80%.

For Vygotsky (1978) education and development are directly related through motivation, and during the 2010/2011 academic year we have put in place virtually the motivator par excellence: the game, and we also approached from the perspective cooperative.

One of the innovative features offered by virtually teach cooperation skills is huge to have both teachers and pupils, communication tools, both synchronous and asynchronous, help students at all times, according to data from their own valuations.

Cooperative work, and improve yields, and facilitates self-rating group by the teacher, establishing a close relationship and group teaching-group such that work is guided at all times through online tools, resulting the birth of effective working relationships and achieving goals.

Cooperation is the ability of virtual environments that along these lines I will describe the basis for creating the environment, tasks, groups, goals ... to accompany the issue of statistics and quotes obtained from the groups themselves

Palabras claves: Educación, universidad, online

Key words: Education, University, Online.

INTRODUCCIÓN

Existe una estrecha relación entre las TIC y la formación del futuro docente, por una parte porque las necesitará en el desarrollo de sus funciones, y por otra, porque es un agente motivador excelente. Simplemente por esto los estudios sobre nuevas tecnologías y formación ya están justificados.

La experiencia que van a conocer la he desarrollado en la Universidad de Almería durante los últimos seis cursos académicos. En el curso 2004/2005 comencé a trabajar el blended learning en asignaturas de didáctica de la expresión musical, concretamente en las diplomaturas de educación física y educación infantil. El blended learning nos permite combinar el aprendizaje a través de un entorno virtual y la presencialidad de las aulas, por lo que el alumnado con escasas competencias digitales no encuentra problemas para seguir las materias.

Para Vigotsky (1978) la educación y el desarrollo se relacionan directamente mediante la motivación, y durante el curso 2010/2011 hemos puesto en funcionamiento de manera virtual el motivador por excelencia: el juego; y además lo hemos enfocado desde la perspectiva cooperativa.

Una de las características innovadoras que ofrece el enseñar de forma virtual es la capacidad de cooperación enorme de la que disponen tanto los docentes como los alumnos y alumnas; las herramientas de comunicación, tanto síncronas como asíncronas, ayudan al alumnado en todo momento, según los propios datos extraídos de sus valoraciones.

El trabajo cooperativo, además de mejorar los rendimientos, facilita la autoevaluación grupal y calificación por parte del docente; se establece una estrecha relación intragrupal y grupo-docente tal que el trabajo es guiado en todo momento a través de las herramientas online, dando como resultado el nacimiento de lazos de trabajo efectivos y el logro de las metas propuestas.

Es la capacidad de cooperación en entornos virtuales lo que a lo largo de estas líneas voy a exponer partiendo de la creación del entorno, las tareas, los grupos, las metas... acompañando el tema de las estadísticas obtenidas y citas de los propios grupos.

1. OBJETIVOS

A) Los entornos virtuales de aprendizaje

Se han desarrollado numerosas herramientas informáticas que tienen como finalidad facilitar en el campo de la enseñanza el uso de las nuevas tecnologías, tal es así, que hemos pasado de programas interactivos como “Hot Potatoes”¹ o “EdiLIM”², que ofrecen numerosas opciones de trabajo

¹ <http://hotpot.uvic.ca/>

² <http://www.educalim.com/edilim.htm>

interactivo alumno-ordenador sin necesidad de conexión a internet, a entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje tipo WebCT o Moodle.

En 1995 se comenzaron las investigaciones sobre enseñanza a través de páginas web que dieron dos años más tarde como resultado la primera plataforma de enseñanza virtual; mucho ha cambiado el software original desde entonces hasta ofrecer la versión actual que nos permite, por ejemplo, integrar bajo el mismo entorno elementos sincrónicos y asincrónicos de comunicación, sistemas de evaluación y seguimiento personalizado o entornos de trabajo grupal.

Las primeras herramientas mencionadas nos permiten desarrollar actividades en las que el alumno debe rellenar huecos con palabras, colocar números, elegir entre varias opciones dadas, encontrar respuestas... y generalmente solamente necesitamos un tiempo de trabajo para preparar el material y seguidamente colocarlo en el ordenador del alumno, servidor del centro de estudios o página web si deseamos que todos se conecten a la vez de forma fluida

Conseguiremos con ello trabajar conceptos desarrollados previamente en el aula de forma sincrónica, pero no podremos evaluar el proceso, ni las consecuencias del aprendizaje que surge de la relación alumno-actividad interactiva, pues ninguna de las herramientas descritas permite el diseño de sistemas de evaluación o intercambio de mensajes, a lo sumo, refuerzos positivos para las respuestas acertadas correctamente o no.

Se han mencionado en segundo lugar dos plataformas de enseñanza virtual, centrémonos en este artículo en la más extendida dentro de las universidades españolas: WebCT.

B) La cooperación online

Antes de plantear la cooperación en las redes veamos rápidamente que es realmente el aprendizaje cooperativo. Barragán (2004) afirmaba que todo aprendizaje cooperativo es aprendizaje en grupo, no se trata de un método didáctico sino de una manera de conjugar la didáctica y los medios disponibles.

En esta visión didáctica todos los miembros del grupo de trabajo deben conocer el trabajo del otro, no se trata de un reparto de tareas en el que cada uno busca información y una vez completada su parte la entrega a un segundo que recibe la de los demás. Lamentablemente esa es la concepción de muchos estudiantes y de esa forma solamente aprenderán sobre la parte que trabajaron y no en el conjunto. No se trata de trabajar en equipo sino de aprender en equipo

Según Ferreiro (2006) el trabajo cooperativo ayuda al profesor/a en la identificación de los miembros del grupo que han alcanzado un desarrollo tal que se encuentran en disposición de aprender junto al grupo, aportando y recibiendo en partes iguales; lo que Vigotsky denomina “*llevar dentro lo que está afuera*”

En 1998 se producía con la “*Declaración de la Sorbona*”, el inicio del fomento de las nuevas tecnologías en la universidad, todas las universidades europeas debían caminar hacia el mismo lugar, el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el primer cambio más destacable fue la necesidad de incorporar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a la docencia desarrollada en las universidades europeas. Las TIC evolucionan conforme los diferentes sectores que las necesitan crean nuevos usos, y por lo tanto, nuevas versiones.

Todos conocemos la necesidad de partir de un aprendizaje significativo e intentar que se desarrolle un sistema de apoyo o andamiaje en el que sustentar los nuevos conocimientos, *scaffolding*³.

³ Podemos definir este término como andamiaje del conocimiento, aunque este vocablo engloba mucho más que una simple definición, pues el valor de las habilidades de aprendizaje, el dominio de procedimientos y la importancia de los comportamientos, conforman un cúmulo de situaciones y conocimientos que juegan un papel igual de importante que el dominio de contenidos académicos. Y todo ello es lo que podemos denominar *scaffolding*.

Y también podemos afirmar que el aprendizaje musical requiere de un proceso sumamente complejo, no sólo porque requiera de una predisposición o capacitación individual, sino porque exige el desarrollo de diferentes habilidades de tipo auditivo, vocal, de creación e imaginación, de ejecución... La estructura cognitiva de un individuo es el complejo resultante de todos los procesos intelectuales a través de los que va adquiriendo el conocimiento. Éste, es flexible, y se debe estructurar en base a las experiencias que poseamos y que se encuentren relacionadas con vivencias propias siempre que sea posible. Podemos afirmar que este proceso es significativo cuando los conceptos que poseemos de experiencias anteriores se fusionan e interaccionan con nuevas informaciones que poseen significado pleno, y que además, se asimilan.

Novak (1993) nos dice que el aprendizaje significativo tiene varias ventajas: los conceptos que así se aprenden pueden extender el conocimiento de una persona y la información será retenida mayor tiempo, y servirá de base para conceptos posteriores que debamos aprender.

“El aprendizaje significativo es muy importante en el proceso educativo porque es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas o informaciones representadas por cualquier campo del conocimiento” (Ausubel, 1978:78)

El aprendizaje resultará significativo cuando el educando relacione todo lo que estamos presentando con lo que ya aprendió en su momento, y eso podrá ocurrir si la nueva información que le presentamos es de interés y atractiva, es capaz de establecer la relación, y lo más importante actualmente, tiene la intención de hacer este esfuerzo mental y agregar nuevas informaciones a su bagaje.

Si unimos la necesidad de aplicar las TIC en la enseñanza superior, las premisas básicas del aprendizaje cooperativo y lo hacemos significativo tendremos como resultado la construcción del conocimiento por parte del alumnado.

Han sido más de 600 alumnos y alumnas los que han participado en la experiencia colaborativa en los últimos cursos, pero en este caso nos vamos a centrar en los cien últimos, pues ha sido con ellos con los que se ha introducido una pequeña variante en la dinámica del aprendizaje cooperativo: el juego

En el área de didáctica de la música es fundamental la práctica previa a la teoría, y dado que el juego es innato a la humanidad, es el mejor vehículo para crear las competencias necesarias (Ramírez, 2006).

2. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO

Formados los grupos de trabajo cooperativo en webct y creados los entornos de trabajo correspondientes, se activaban las tareas a desarrollar. Foros, chats, mail y documentos compartidos son la base del entorno virtual.

Hasta aquí nada nuevo. La novedad reside en la creación de pequeños juegos musicales que se activan para cada grupo conforme van cumpliendo los objetivos previstos.

El problema era saber si el grupo aprendía o lo hacían por separado; para averiguarlo se diseñaron cuestionarios y entrevistas virtuales que debían pasar de forma periódica, de tal manera que supiera en todo momento si los logros se correspondían a un trabajo colaborativo o a un reparto de tareas.

El aliciente de los juegos online, hacer grabaciones de audio, prácticas rítmicas en la plataforma y el saber que cada paso dado era un objetivo superado hicieron que los grupos participaran activamente y se convirtieran en los dueños de su aprendizaje.

Al hablar de juegos online nos estamos refiriendo a recursos de enseñanza aprendizaje creados con el programa EXE y EDILIM, ya mencionados, de forma que a la vez que el alumnado se divierte, va mejorando sus conocimientos y aumentando competencias.

Al finalizar el cuatrimestre los alumnos tuvieron que responder a unos ítems sobre su labor en la plataforma, en las conclusiones se extraen algunos datos y se muestran las gráficas correspondientes.

Muestro a continuación algunas capturas del aula virtual haciendo referencia a los recursos 2.0 puestos en juego y los foros de debate creados.

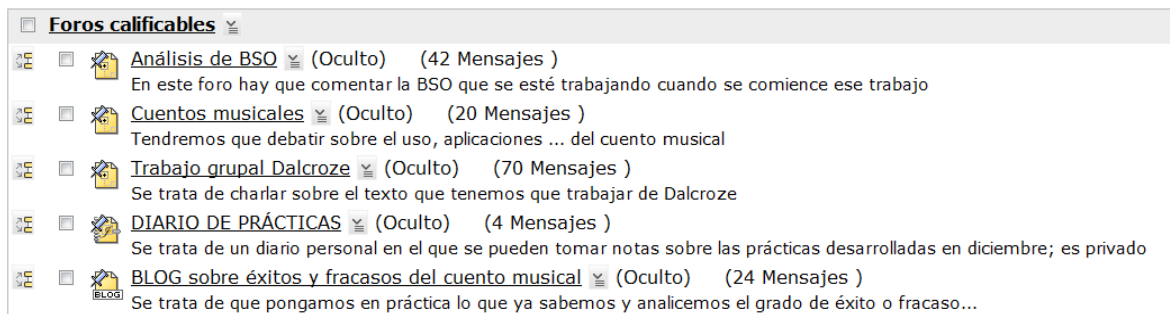


Figura 1. Foros de debate



Figura 2

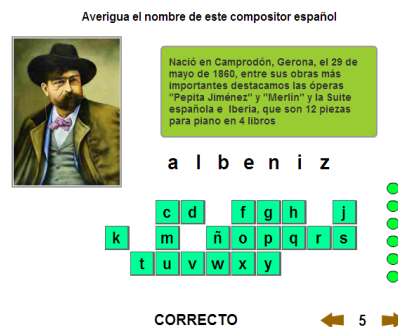


Figura 3

Uso de voki como herramienta para presentar contenidos y de edilim para crear recursos de enseñanza aprendizaje, en este caso sobre la figura de Albéniz

Juegos auditivos

Comparamos a Mozart y a Goran Bregovic



Pincha en las imagenes para escuchar los temas



Figura 4

Sonidos maternos y Mozart



Pincha en las imagenes para escuchar los temas



Figura 6

Juegos auditivo-visuales

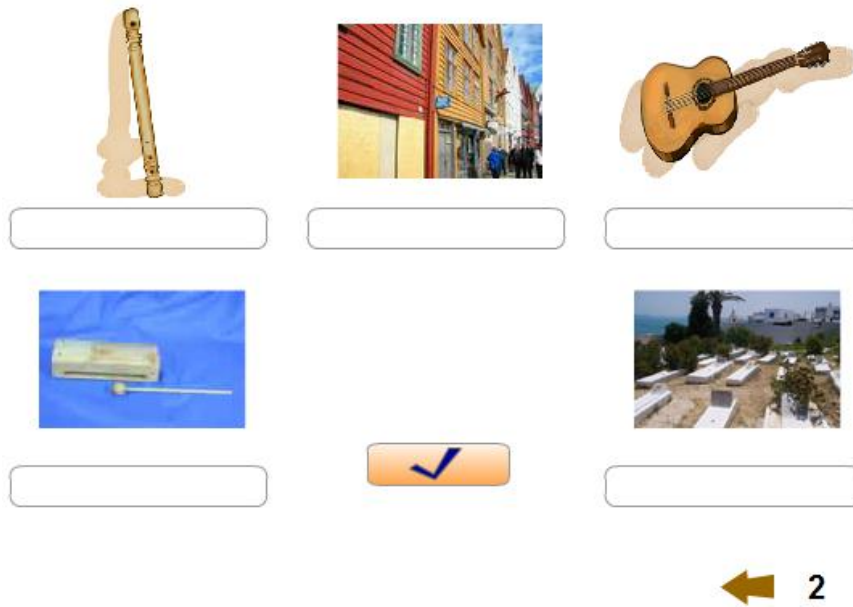


Figura 7

Discriminación auditiva

(debes pinchar y aceptar el mensaje superior de una barra amarilla de windows para ejecutar los controles del audio)

En esta actividad debes prestar atención a los fragmentos que te propongo y tomar buena nota de los instrumentos que aparecen en cada caso:

1.- ¿A qué instrumento pertenecen estos fragmentos? (Pista: todos pertenecen al mismo)



2.- Guitarras... ¿cuál es es cuál?



3.- Fanfarria de Moldavia titulada *Hora de Costica*



Los Balcanes, al este de Europa, abarcan junto a Bulgaria, Grecia, Albania y Rumanía, todos los países surgidos de la antigua Yugoslavia. Aunque se trata de culturas muy diferentes, su música presenta ciertas semejanzas. Una de ellas es el alto grado de complejidad rítmica de su repertorio tradicional. En clase podrás comprobarlo en tu propio cuerpo. Pero ahora, la pregunta es:

¿Cuáles crees que son los instrumentos que hacen los bajos? ¿Distingues a los que tocan la melodía?

Figura 8

3. RESULTADOS Y/O CONCLUSIONES

La primera asignatura relacionada con el área de la expresión musical y la didáctica desarrollada de manera semipresencial tuvo lugar durante el curso 2004/2005 en la Universidad de Almería. Hasta el presente 2011/2012 ha sido la única que ha sido impartida en blended learning.

Como profesor responsable de la misma solicité su impartición con carácter virtual por varios motivos:

- Relación más directa con los alumnos de forma asincrónica
- Trabajo fuera del aula sin restricciones de horarios ni espacios
- Desarrollo de contenidos a través de nuevas herramientas imposibles de usar en el aula convencional
- Mejor aprovechamiento del tiempo en las clases presenciales al tratar previamente todos los temas desde el aula virtual
- Control exhaustivo de los trabajos cooperativos a través de los espacios privados de cada grupo.

No fue sencillo romper con la arcaica idea de que usar las nuevas tecnologías y además aplicarlas en la enseñanza universitaria suponía un detrimento de la calidad docente.

El 100% del alumnado que pasa por las universidades españolas es producto de la LOGSE, por lo que afirmamos que las TIC han estado presentes en sus currículos, cierto que en menor medida pues se limitaba primeramente a la materia de informática o tecnología, pero en la actualidad con los proyectos escuela 2.0, los ultraportátiles, las PDI, las wifi... estudiaremos un contexto diferente en pocos cursos en las aulas universitarias.

Esta metodología ha dado como resultado una implicación del 85% del grupo en las tareas online y un aumento del rendimiento en comparación con grupos anteriores que no trabajaron en la misma línea.

La planificación general del aula, de las tareas, de los tiempos... debe ser exhaustiva en todo momento para que el grupo no se encuentre perdido y siempre pueda encontrar la respuesta a lo que necesita. Aunque disponen de un foro maravilloso, por supuesto.

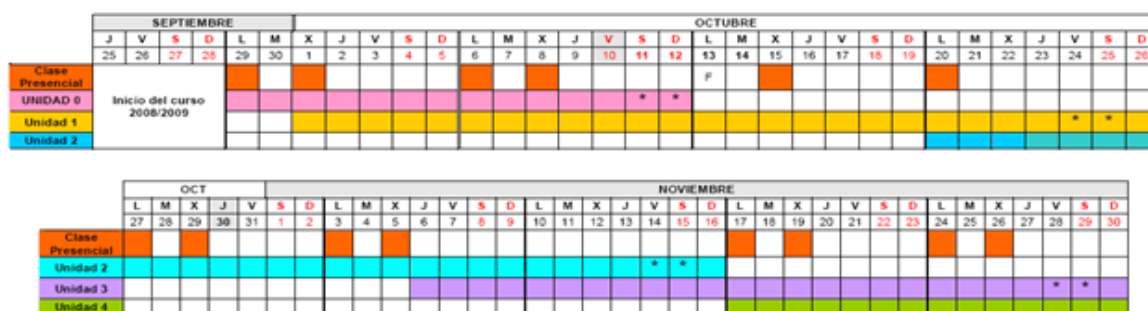


Figura 9

Una vez que se finalizó el primer cuatrimestre del curso 2010/2011 y el alumnado ya había participado en la encuesta online, procedí con el análisis de datos, la creación de gráficas y la extracción de conclusiones. Estos son algunos de los datos que más llaman la atención al poseer valores realmente altos:

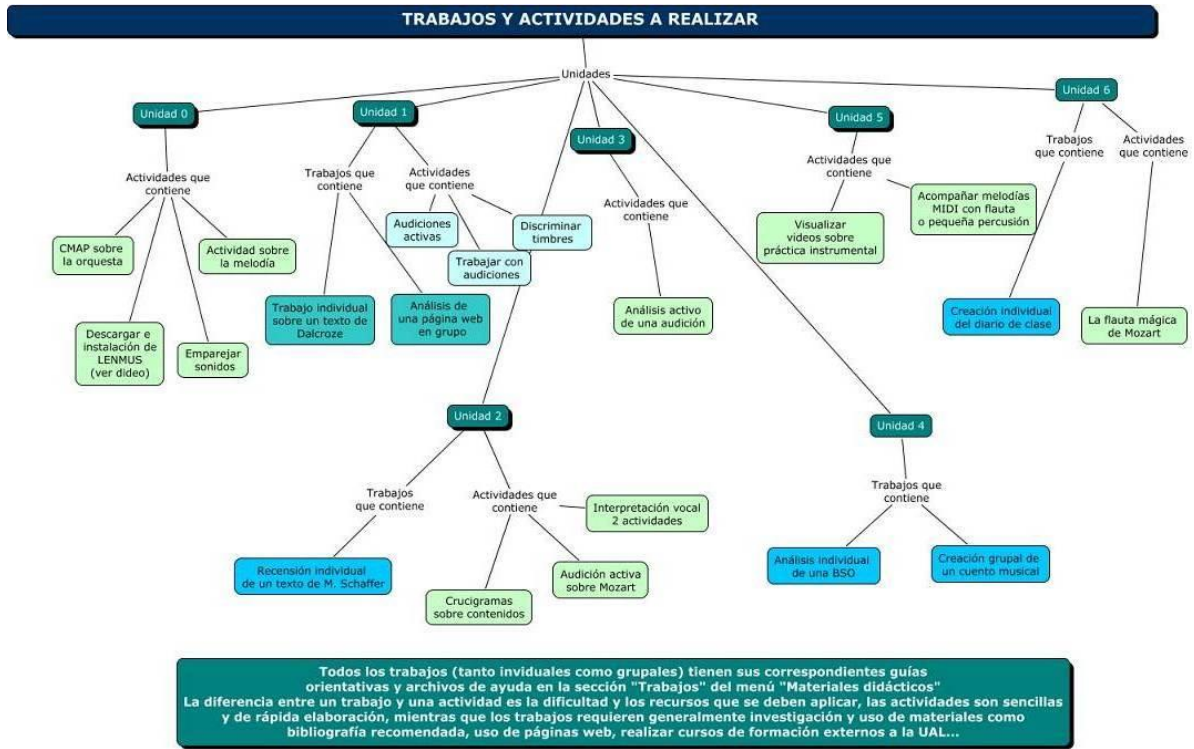


Figura 10

- El 92'05% piensa que usar la plataforma ha favorecido su proceso de E/A
- El 85'23% cree que la función tutorial online le ha ayudado a mejorar la calificación global.
- Un 95'45% asegura que las herramientas de comunicación online favorecen el rendimiento
- ¿Mejoran las herramientas virtuales la relación alumnado/tutor? El 82'95% asegura que si.

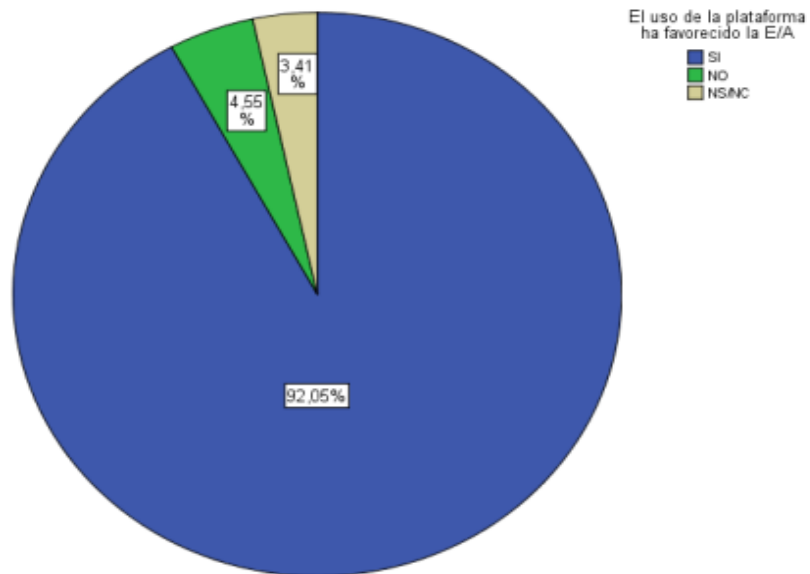


Figura 11

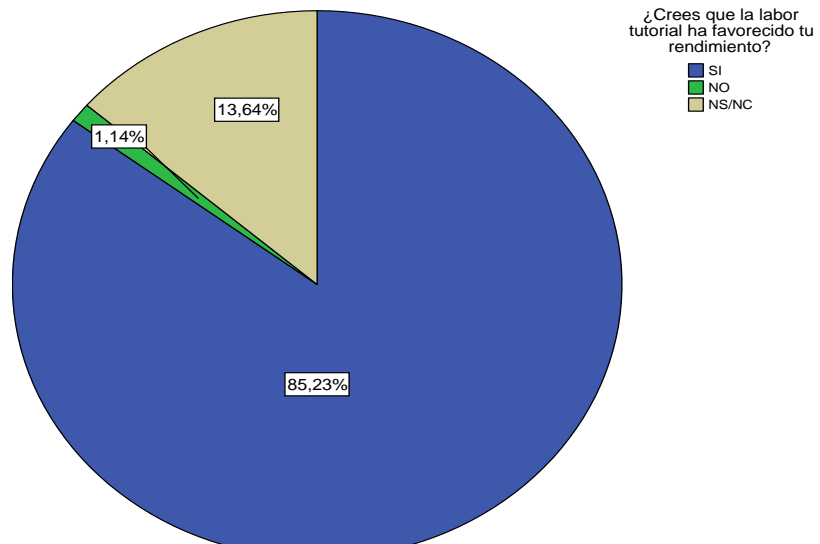


Figura 12

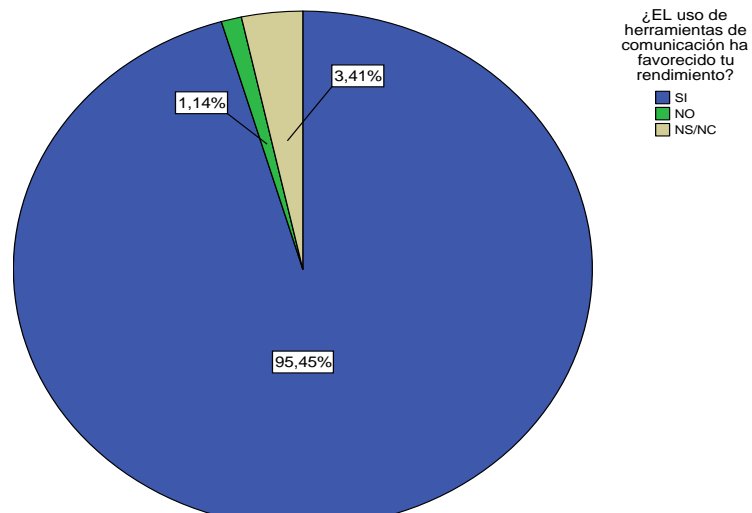


Figura 13

La afirmación más importante que se extrae de este pequeño estudio sobre el trabajo cooperativo es que:

- El trabajo cooperativo mediado favorece:
 - la convergencia de ideas
 - la construcción de conocimiento
 - relaciones interpersonales
 - acceso al profesor/tutor

5.- BIBLIOGRAFÍA

- Ferreiro, R. (2006). *El ABC del aprendizaje cooperativo. Trabajo en equipo para enseñar y aprender*. Madrid, Trillas
- Gavilán, P. (2010). *Aprendizaje cooperativo. Una metodología con futuro. Principios y aplicaciones*. Madrid, CCS
- Montero, M.L. (1999). *Comportamiento del profesor y resultados del aprendizaje: análisis de algunas relaciones*. En COLL, C: *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid, Alianza
- Ramírez, C. (2006). *Música, lenguaje y educación. La comunicación humana a través de la música en el proceso educativo*. Valencia, Tirant lo Blanch
- Zaragoza, J.L. (2009). *Didáctica de la música. Competencias docentes y aprendizaje*. Barcelona, Graó