El uso de herramientas 2.0 para crear espacios de aprendizaje cooperativo

Antonio Eduardo Rodríguez Maldonado
IES Abroad Granada

1. Introducción

La revolución tecnológica propia de la era digital ha introducido profundas transformaciones en nuestra sociedad. En un período relativamente breve han cambiado sustancialmente nuestras formas de comunicarnos y relacionarnos. Algunos autores llegan incluso a hablar del surgimiento de nuevos modelos cognitivos, caracterizados por ejemplo por el procesamiento rápido y no lineal de la información, y la capacidad de manejar simultáneamente diferentes tareas (Prensky 2001: 2). Como consecuencia, se ha producido un salto generacional entre lo que Prensky denomina "inmigrantes digitales" y "nativos digitales". Los últimos son aquellos que han nacido y crecido rodeados por las nuevas tecnologías surgidas en la era de la revolución digital. Los primeros, por el contrario, nacieron antes de esta época, pero tratan de adaptarse a ella.

Evidentemente, este nuevo paradigma digital afecta también a la manera en que aprendemos. Sin embargo, esto no se ha visto acompañado por un cambio profundo en el sistema educativo (Prensky 2011: 11-13). Las cuestiones que deberemos entonces plantearnos son: ¿cuáles son las preferencias de aprendizaje de las nuevas generaciones? ¿Cómo podemos transformar la enseñanza para adaptarnos a ellas? Siguiendo a Prensky, lo primero que habrá que hacer es identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes de la era digital:

> Es en el mundo fuera de la escuela, más que en la propia escuela, donde muchos de nuestros chicos se enseñan a sí mismos y a los demás todo tipo de experiencias importantes y realmente útiles sobre su presente real y futuro. Existe un gran número de herramientas poderosas para ellos con este fin, y estas herramientas (y nuestros chicos al usarlas) se están haciendo más y más poderosas día tras día. Tras la escuela nadie dice a los chicos qué aprender o hacer. Siguen sus pasiones e intereses, convirtiéndose en expertos durante el proceso (Prensky 2011: 11-12).

Prensky identifica el objeto de este aprendizaje con lo que él denomina "un conocimiento informal entre iguales", que abarca temáticas relacionadas con internet, la telefonía móvil o los juegos, por ejemplo. Según él, si queremos que nuestros sistemas educativos tengan éxito, deberían tener presentes estos intereses así como las preferencias de aprendizaje de los estudiantes. De acuerdo con el autor (Prensky 2011: 13), entre estas predilecciones se encuentran el uso de las herramientas digitales que los alumnos emplean en su tiempo libre, la cooperación y los trabajos en grupo, y las actividades creativas y conectadas con el mundo fuera de la escuela.

Según esto, el uso de determinadas herramientas 2.0 en la enseñanza de idiomas sería una forma idónea de atender a las preferencias de aprendizaje de muchos alumnos de la era digital. En concreto, serían especialmente útiles aquellas herramientas que facilitasen el diseño de actividades cooperativas y creativas.

2. El aprendizaje cooperativo: ¿en qué consiste? ¿cuáles son sus ventajas?

Frente a la visión tradicional del aprendizaje en las escuelas como un proceso individualista y competitivo, en las últimas décadas se viene reclamando un modelo cooperativo, basado en el trabajo conjunto y coordinado entre los alumnos para conseguir un objetivo común (*vid.* Johnson *et ál.* 1999; Johnson y Johnson 1990; Kagan y Kagan 2009; Aronson y Patnoe 2011). Tal y como definen Johnson *et ál.* (1999: 5):

> La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que sean beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás.

En este modelo, hay una interdependencia positiva entre los estudiantes, que son conscientes de que el éxito o fracaso de cada individuo depende del desempeño global del grupo. Se favorece así una colaboración genuina entre ellos, que fomenta la ayuda de unos a otros y la coordinación organizada de tareas. De este modo, los estudiantes desarrollan una interacción grupal profunda, donde cada estudiante busca no solamente el propio éxito, sino también el de los compañeros. Se crea así un compromiso con la búsqueda del beneficio común.

Según Johnson *et ál.* (1999: 6-7), no todas las actividades en grupo promueven una auténtica colaboración. A menudo, esta ocurre de una manera muy superficial, ya que el tipo de tareas realizadas no requieren de un verdadero trabajo conjunto y los intereses individuales terminan por superponerse a los grupales. Para evitar dichas dinámicas y conseguir una verdadera cooperación entre los estudiantes, Johnson *et ál.* proponen la elaboración de tareas que requieran de una interacción significativa entre los estudiantes. Dependiendo de la duración de las actividades, distinguen entre tres tipos de grupos de aprendizaje cooperativo (Johnson *et ál.* 1999: 5, 6):

1. Grupos formales de aprendizaje cooperativo, que funcionan durante un periodo de tiempo que puede ir desde una hora hasta varias semanas de clase. Al igual que ocurre con los grupos informales, las actividades que realizan sirven para "organizar el material, explicarlo, resumirlo e integrarlo a las estructuras conceptuales existentes" (Johnson *et ál.* 1999: 6).

2. Grupos informales de aprendizaje cooperativo, que operan durante unos pocos minutos o una hora de clase como mucho. Suelen utilizarse, por ejemplo, para centrar el interés de los estudiantes sobre una cuestión determina-

da o para trabajar con actividades de precalentamiento, previas a una tarea más amplia.

3. Grupos de base cooperativos, cuyo funcionamiento es a largo plazo (casi un año académico) y cuya principal finalidad es fomentar una cooperación positiva entre los estudiantes, basada en la ayuda y el apoyo mutuos.

El interés de este taller está centrado en la primera categoría: los grupos formales de aprendizaje cooperativo. Las herramientas 2.0 que propongo son muy útiles para desarrollar tareas que pueden durar una o varias clases. Con el objetivo de conseguir una cooperación significativa y productiva con este tipo de dinámicas grupales, Johnson *et ál.* 1999: 5, 6) proponen que, a la hora de elaborar e implementar las tareas, el docente tome en cuenta una serie de criterios de organización que habrá de transmitir a los estudiantes. Básicamente, necesita:

1. Especificar de la manera más clara y comprensible los objetivos de la clase.

2. Explicar la tarea y el tipo de interdependencia que espera de los estudiantes a la hora de trabajar en grupo.

3. Supervisar el desarrollo del aprendizaje de los alumnos e intervenir en las dinámicas de grupo, para cerciorarse de que el tipo de interacciones y el desempeño grupal son los adecuados. Esto, además, nos ayudará a detectar y solucionar los problemas que puedan tener algunos alumnos para trabajar en grupo.

4. Evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes y fomentar en ellos una conciencia sobre el rendimiento colectivo del grupo.

Además de esto, es fundamental disponer adecuadamente el entorno físico del aula y asignar diferentes roles a cada miembro del grupo (Johnson *et ál.* 1999: 20-26). Con respecto al primer elemento, es necesario organizar el espacio de tal manera que se favorezcan las interacciones entre los estudiantes. El docente debe asegurarse de que, cuando los miembros de cada grupo estén sentados, puedan mirarse a la cara los unos a los otros y compartir material fácilmente; puedan verlo a él al frente del aula sin necesidad de adoptar posturas incómodas; estén lo suficientemente separados de los demás grupos para no interferir los unos con los otros; puedan cambiar rápidamente la composición de los grupos; creen un espacio suficiente entre cada grupo para que pueda circularse cómodamente entre ellos.

En cuanto a la asignación de roles, resulta sumamente ventajosa para que cada estudiante sepa cómo contribuir exactamente al desarrollo del trabajo en grupo, para evitar la actividad pasiva de algunos miembros y para fomentar una interdependencia positiva entre los alumnos. Es recomendable rotar en la medida de lo posible los roles para que todos los estudiantes puedan ejercer varios, de modo que practiquen diferentes formas de cooperación con el grupo. Se conseguirá así una mayor polivalencia y flexibilidad de los alumnos, haciéndolos más aptos para trabajar en equipos y desempeñar distin-

tas funciones dentro de ellos. De esta manera adquirirán una mayor conciencia de las exigencias y responsabilidades tanto de su propio rol como de las de sus compañeros.

Además de las teorías de aprendizaje cooperativo propuestas por Johnson *et ál.*, resulta relevante para los intereses de este taller el modelo grupal de coasociación defendido por Prensky (2011). Se trata de un aprendizaje centrado en el alumno que está basado en la investigación y la resolución de problemas propuestos por el profesor (Prensky 2011: 28-29). El estudiante adquiere aquí diferentes roles simultáneos: investigador, usuario de tecnología, pensador y creador de sentido, agente para cambiar el mundo mediante la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, y profesor de sí mismo (Prensky 2011: 33-36).

El docente, por su parte, adoptará un rol alejado de las clases magistrales y actuará más bien como un orientador o guía encargado de establecer objetivos para sus alumnos. Su responsabilidad consiste en fijar las metas adecuadas, formular las preguntas necesarias que habrán de dirigir las investigaciones de los estudiantes, proveer un contexto comprensible y diseñar las fases del aprendizaje mediante la elaboración de actividades controladas (Prensky 2011: 37-43).

Es probable que no sea factible adoptar el modelo de Prensky como método vehicular exclusivo de la enseñanza de un idioma extranjero. Sin embargo, sí que puede resultar sumamente pertinente a la hora de realizar determinadas tareas de aprendizaje cooperativo, en las que los alumnos se convertirán en protagonistas de su propio aprendizaje, bajo la supervisión del profesor.

3. El aprendizaje cooperativo mediante el uso de herramientas 2.0

3.1. La idoneidad de usar herramientas 2.0 en clase de ELE

Las herramientas 2.0 ofrecen numerosas ventajas para la implementación de tareas de aprendizaje cooperativo. En primer lugar, los alumnos nacidos en la era digital suelen sentir una predisposición positiva hacia determinado tipo de ellas, ya que las usan en su tiempo libre con carácter lúdico. Están familiarizados con su funcionamiento y se encuentran cómodos con ellas. Evidentemente, y como bien sabe cualquier docente, esto no quiere decir que todos los estudiantes tengan un conocimiento profundo de las herramientas 2.0 ni que sepan siempre desenvolverse intuitivamente cuando utilizan una que no conocían previamente. Ahora bien, debido a que en su tiempo libre cada vez suelen usar más de ellas, están habituados a la comunicación digital y, con las instrucciones y la supervisión adecuadas del docente, generalmente no experimentan grandes dificultades en familiarizarse con herramientas nuevas que no comporten mucha complejidad.

En segundo lugar, las herramientas 2.0 permiten a los estudiantes aplicar el conocimiento adquirido a situaciones reales. Pueden usar dichas herramientas para comunicarse, crear historias y cómics digitales, escribir colaborativamente un texto desde

diferentes ordenadores, subir información a la red, confeccionar pósteres digitales, etc. Este conocimiento les será útil no solamente en el contexto escolar, sino también fuera de él, lo que lógicamente suele resultar muy estimulante para los estudiantes:

> Mientras aprenden a publicar en línea sus creaciones e ideas, toman conciencia de que incluso como jóvenes pueden influir verdaderamente y cambiar el mundo. Esto da nueva urgencia y significado a "¿Por qué debería aprender esto?", pregunta que nuestros alumnos plantean sin cesar, y demanda de la que más nos valdría tener una mejor respuesta que "Algún día lo necesitarás". Los alumnos de hoy esperan lo mismo de su educación formal que del resto de sus vidas: que no sea solo relevante, sino aplicable a la realidad (Prensky 2011: 14).

En tercer lugar, las herramientas 2.0 pueden usarse para estimular la creatividad de los estudiantes mediante actividades cooperativas. Con el término *creatividad* no me refiero aquí a ese talento extraordinario que tradicionalmente se ha asociado con los grandes artistas. Por el contrario, uso este vocablo en el sentido que le dan Seltzer y Bentley (1999: 29): la "capacidad de aplicar y generar conocimiento en una amplia variedad de contextos con el fin de cumplir un objetivo específico de un modo nuevo". Si nos ceñimos a esta acepción, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación poseen una serie de características que las hacen idóneas para implementar actividades creativas en las clases de idiomas (*víd*. Chong Law 2007: 364 y 373):

1. Su provisionalidad, que posibilita la experimentación con ideas que pueden cambiarse fácilmente.

2. La interactividad entre sus usuarios.

3. Un abanico amplio de actuación y la posibilidad de acceder a cantidades ingentes de información.

4. La velocidad para llevar a cabo diversas tareas.

En cuarto lugar, muchas herramientas 2.0 permiten establecer una comunicación tanto sincrónica (simultánea) como asincrónica (no simultánea) entre sus usuarios. Esta flexibilidad tiene importantes consecuencias en la implementación de las tareas, dado que posibilita espacios de aprendizaje cooperativo muy diversos. Los estudiantes pueden colaborar de una manera sincrónica compartiendo un mismo espacio físico o desde diferentes lugares; o de una manera asincrónica, cuya principal consecuencia es que no estarán constreñidos por imposiciones horarias.

Las ventajas que de aquí se derivan son evidentes. Los alumnos no necesitan reunirse fuera del horario de clase si esto les supone algún inconveniente: pueden hacerlo virtualmente desde la comodidad de sus casas y trabajar simultáneamente sobre un mismo proyecto digital, donde podrán ver en tiempo real las modificaciones hechas por sus compañeros. Asimismo, tendrán la opción de contribuir a un proyecto común en el momento que estimen conveniente y trabajar sobre las intervenciones hechas previamente por otros estudiantes. Además, debido a la versatilidad de las

herramientas 2.0, podrán modificar fácilmente los proyectos elaborados todas las veces que sean necesarias.

3.2. Un caso práctico: el uso de *Padlet* para crear actividades de aprendizaje cooperativo

Una vez examinadas las implicaciones teóricas de los usos de herramientas 2.0 para crear espacios de aprendizaje cooperativo, es conveniente analizar sus aplicaciones prácticas mediante el análisis de un caso concreto. He decidido seleccionar una actividad que suelo utilizar en mis clases: la creación de un mural digital sobre los barrios más tradicionales de Granada a través de *Padlet*. Se trata de una herramienta gratuita de sencillo manejo y muy intuitiva, con la que los estudiantes se familiarizan normalmente en muy poco tiempo.

Comenzamos la actividad dividiendo la clase en pequeños grupos de tres o cuatro personas y les asignamos a cada uno la tarea de crear un póster digital sobre un barrio tradicional de Granada. Un grupo se ocupará del Albaicín, otro del Sacromonte y un tercero del Realejo. Necesitan incluir fotos de los lugares más emblemáticos de cada uno, así como de aquellos elementos que más les hayan llamado la atención (grafitis, restaurantes, elementos arquitectónicos idiosincrásicos, etc.). Las fotos deben ir acompañadas de un breve texto informativo que las contextualice y explique a sus compañeros de clase.

En un primer momento, los grupos han de recabar información de cada barrio a través de búsquedas en la red y decidir en qué elementos quieren centrarse. Después, dependiendo de la disponibilidad de los alumnos, pueden buscar las fotos en internet o hacerlas ellos mismos fuera del horario de clase, mediante excursiones grupales al barrio. Esta última opción es la preferible, ya que resulta más estimulante para los estudiantes, es más creativa, fomenta la cooperación entre ellos y además potencia el conocimiento de primera mano del tema estudiado.

Es importante asignar diferentes roles a cada estudiante para asegurarse de que todos participan y establecen una cooperación productiva y significativa. El docente puede llevar a cabo la división de papeles de muy diferentes maneras y, de hecho, conviene que las primeras veces que ponga en práctica la actividad experimente con varias posibilidades para poder identificar cuál es la que le da mejores resultados. Por ejemplo, si los grupos están formados por tres personas, una de ellas se encargará de hacer las fotos, otra anotará una explicación sobre el objeto fotografiado y la última preguntará a los vecinos del barrio por información adicional.

Cuando los grupos hayan recopilado la información y obtenido las fotos, ya estarán en disposición de comenzar el mural digital con *Padlet*. Esta tarea puede llevarse a cabo en el horario de clase o fuera de él sin necesidad de que los alumnos se reúnan físicamente, en cuyo caso *Padlet* resultaría de extrema utilidad pues posibilita una cooperación tanto sincrónica como asincrónica: los usuarios pueden trabajar simultáneamente o en diferentes momentos sobre el mismo mural digital.

Por otra parte, cada estudiante tendrá un rol diferente en la realización de la actividad. El fotógrafo se encargará de subir las fotos y de supervisar todos los aspectos visuales del mural, mientras que los otros dos se ocuparán de contrastar sus informaciones y redactar los textos explicativos. Una vez terminados los murales, cada grupo expondrá el suyo en clase y el profesor podrá subirlos todos a *Moodle* (o a cualquier otra plataforma usada en la asignatura), para que estén disponibles para los alumnos siempre que quieran.

Aunque *Padlet* es una herramienta muy sencilla, sería recomendable que el profesor proporcionara a los estudiantes una ficha informativa donde se expliquen, muy esquemáticamente, las funciones básicas más relevantes para crear el mural digital. Como ejemplo, sirva la siguiente tabla:

PADLET	**FUNCIONES BÁSICAS**
Crear una nueva entrada.	Hacer doble clic sobre el mural.
Modificar una entrada.	Hacer doble clic sobre el mural.
Añadir imágenes, vídeos, etc.	Hacer clic en el icono correspondiente que aparece en la parte inferior de cada entrada.
Seleccionar el fondo del mural.	Hacer clic en el icono de la rueda dentada que aparece en el margen derecho de la página. Después, seleccionar la opción "Papel tapiz" y elegir fondo.
Elegir el modo en que aparecerán las entradas en el muro (forma libre, secuencia y rejilla).	Hacer clic en el icono de la rueda dentada que aparece en el margen derecho de la página. Después, seleccionar "Diseño" y elegir una de las tres opciones.
Mover las entradas de lugar.	Hacer clic en el icono de la rueda dentada que aparece en el margen derecho de la página. Después, seleccionar "Diseño" y elegir la opción "Forma libre". Para mover una entrada, mantenemos apretado el cursor sobre ella y la podremos desplazar a cualquier parte del mural.
Ampliar el tamaño de una entrada para su lectura.	Hacer clic en la imagen.
Escribir en negrita.	Ctrl + b
Escribir en cursiva.	Ctrl + i
Deshacer.	Ctrl + z
Borrar una entrada.	Colocar el cursor sobre la imagen y hacer clic en el icono del cubo que aparece.
Compartir el mural.	Copiar la URL del mural y compartirla.

Finalmente, a continuación copio una parte de un mural digital real hecho por alumnos de nivel A2 en un curso de orientación cultural:



4. Breve análisis de algunas herramientas 2.0 útiles para crear espacios de aprendizaje cooperativo

Existen numerosas herramientas 2.0 que pueden usarse en la enseñanza de idiomas para crear espacios de aprendizaje cooperativo, muchas de las cuales son muy fáciles de utilizar y permiten una comunicación sincrónica y asincrónica. A continuación, expongo una breve presentación de algunas de ellas. Comienzo con *Padlet*, sobre la cual ya he tratado en el apartado anterior, y continúo con *Dvolver Moviemaker* y *MeetingWords*.

4.1. *Padlet*

Dirección	https://es.padlet.com/
¿Qué es? ¿Para qué sirve?	Se trata de una herramienta 2.0 que nos permite crear murales digitales con palabras, imágenes, vídeos, etc.
Facilidad de uso	Muy fácil
Propuesta didáctica	Crear murales digitales, en pequeños grupos, sobre algún aspecto de la cultura hispana. Es preferible que los estudiantes diseñen todos los materiales que incluyan en los murales: fotografías, vídeos, etc.
Ventajas	Es muy intuitiva y fácil de usar. Es posible insertar archivos digitales en las entradas de cada mural. Permite una comunicación sincrónica y asincrónica, lo que se traduce en mayor flexibilidad por parte del docente a la hora de diseñar las actividades. Tiene un diseño visual muy atractivo.
Inconvenientes	Algunas funciones, como la edición del texto, tienen opciones muy limitadas.

4.2. *Dvolver Moviemaker*

Dirección	http://www.dvolver.com/moviemaker/make.html
¿Qué es? ¿Para qué sirve?	Es una herramienta para crear cortometrajes de animación de muy breve duración.
Facilidad de uso	Muy fácil

Propuesta didáctica	Crear un festival de cortos en clase. Para ello, se divide la clase en pequeños grupos y cada uno de ellos crea un corto de animación. Después, se ven los cortos y se hace una votación para elegir el mejor.
Ventajas	Es muy intuitiva y fácil de usar. Puede crearse un corto de animación en pocos minutos. Carácter lúdico.
Inconvenientes	Las animaciones tienen una duración muy breve.

4.3. *MeetingWords*

Dirección	http://meetingwords.com/
¿Qué es? ¿Para qué sirve?	Es un editor de textos en línea que permite que varias personas, desde distintos dispositivos, trabajen colaborativamente en un mismo documento.
Facilidad de uso	Muy fácil.
Propuesta didáctica	Crear textos (trabajos de clase, relatos, etc.) de una forma cooperativa.
Ventajas	Es muy fácil de usar. Permite una colaboración tanto sincrónica como asincrónica. A cada usuario se le asigna un color diferente para que sus intervenciones puedan ser distinguidas fácilmente de las de sus compañeros.
Inconvenientes	Algunas opciones son limitadas.

5. Conclusión

Las herramientas 2.0 ofrecen amplias posibilidades para crear espacios de aprendizaje cooperativo en la clase de ELE. De especial relevancia son aquellas herramientas que posibilitan una comunicación sincrónica y asincrónica, ya que permiten distintas formas de cooperación entre los estudiantes. Son, además, instrumentos ideales para que los alumnos potencien su creatividad y desarrollen su competencia digital, es decir, las habilidades necesarias para usar eficaz y significativamente los medios digitales, cuya importancia en el mundo moderno es cada vez mayor. Por último, estas nuevas tecnologías son sumamente motivadoras para las nuevas generaciones, debido a su marcado carácter lúdico (Craft 2011: 75).

Referencias Bibliográficas

ARONSON, E. y PATNOE, S. (2011): *Cooperation in the Classroom: The Jigsaw Method*, New York: Pinter and Martin Ltd.

CHONG LAW, E (2007): "Technology-Enhaced Creativity", Tan, A. (ed.), *Creativiy. A Handbook for Teachers*, Singapore: World Scientific, 363-383.

CRAFT, A. (2011): *Creativity and Education Futures. Learning in a Digital Age*, Stoke on Trent: Trentham Books.

JOHNSON *et ál.* (1999): *El aprendizaje cooperativo en la clase*, Buenos Aires: Paidós.
JOHNSON, D. y JOHNSON, R. (1990): *Cooperation and Competition: Theory and Research*, Edina, MN. Instruction Book.
KAGAN, S. KAGAN, M. (2009): *Kagan Cooperative Learning*, San Clemente, California: Kagan Publishing.
PRENSKY, M. (2001): *Digital Natives, Digital Immigrants* [en línea]. Disponible en: http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf
PRENSKY, M. (2011): *Enseñar a nativos digitales*, UE: SM.
SELTZER, K., BENTLEY, T (1999): *La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad*, Madrid: Grupo Santillana.