

## Escuela 2.0. una experiencia práctica para la mejora de las competencias en los estudiantes de primer grado de maestro de educación infantil

**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)

**Clara García Abós**

Universidad de Zaragoza

[claraga@unizar.es](mailto:claraga@unizar.es)

### Resumen

Esta ponencia desarrolla una experiencia educativa que se realiza durante el curso 2011-2012 en la asignatura de la Escuela Infantil como espacio Educativo, del primer curso del Grado de Educación Infantil en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza (España).

Tomando como referencia la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre (BOE de 29 diciembre 2007), en la que se desarrollan las competencias que los estudiantes han de adquirir durante sus estudios de grado de Maestro Educación Infantil (EI) ; el trabajo colaborativo a través de las herramientas de la Web 2.0 permiten el desarrollo de competencias generales, específicas y transversales, destinadas a formar maestros y maestras 2.0, capaces de trabajar en equipo, con las herramientas web de las que disponemos; a la vez que desde los inicios de su carrera son capaces de manejar el vocabulario propio de su especialidad educativa.

Por otro lado, se realiza especial énfasis en el desarrollo de la competencia Tratamiento de la Información y Competencia Digital, como aquella en la que se debe

“disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento.”. No sólo para desarrollarla como una parte de la asignatura, sino para integrarla radicalmente en la metodología del aula, siguiendo un principio de aprendizaje basado en el “aprender haciendo”. En el que los estudiantes aprendan a integrar las TIC en el aula, desde su propia experiencia con estas herramientas tecnológicas.

**Palabras clave:** Web 2.0, educación, tecnología educativa, glosario.

---

## Introducción

A partir de la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre (BOE de 29 diciembre 2007), en la que se desarrollan las competencias que los estudiantes han de adquirir durante sus estudios de grado de Maestro Educación Infantil (EI) ; consideramos que el uso de la web 2.0 en este grado contribuirá a desarrollar principalmente las siguientes competencias:

Competencias generales:

(CG 7). Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

(CG 11). Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.

(CG 12). Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

Competencias transversales:

CT 5). Implicar al alumnado en su aprendizaje y en su trabajo.

(CT 6). Trabajar en equipo siendo capaz de ejercer diferentes roles dentro del grupo.

(CT 9). Utilizar y aplicar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para aprender, comunicarse y compartir conocimientos en diferentes contextos.

(CT 13). Investigar sobre la propia práctica, introduciendo propuestas de innovación encaminadas a la mejora y generando ideas nuevas.

(CT 14). Buscar, gestionar, procesar, analizar y comunicar la información de manera eficaz, crítica y creativa.

Competencias específicas

(CE 6) Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.

CE 29) Valorar la importancia del trabajo en equipo.

(CE 41) Fomentar experiencias de iniciación a las tecnologías de la información y la comunicación.

(CE 64) Conocer formas de colaboración con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.

(CE 66) Saber utilizar las TICs en los ámbitos personal y educativo.

Este tipo de competencias (trabajo en equipo, comunicación, etc.), le son de gran utilidad a los estudiantes universitarios (Pérez Gómez y otros, 2009), ya que facilitarían su incorporación al mundo laboral y por ende mejorarían su empleabilidad.

Partiendo de esta realidad, en el curso 2011-2012 decidimos innovar nuestra práctica docente mejorando y dinamizando el uso de la plataforma Moodle en la asignatura "La escuela Infantil como espacio educativo" (6 créditos ETCS) que se imparte en el primer curso del Grado en Maestro en El

Nuestro principal objetivo fue favorecer la participación del alumno/a en la asignatura influyendo positivamente, a su vez, en el aprendizaje de los contenidos. Así como el desarrollo de la competencia digital, como un aprendizaje "imprescindible".

La competencia digital es cada vez más importante, no sólo como una habilidad en sí misma, sino también como facilitadora de otras habilidades como el trabajo en equipo, aprender a aprender, etc. La tecnología no sólo estimula la creatividad y la innovación, sino que también contribuye al diálogo intercultural y juega un papel importante en la superación de problemas de aprendizaje individuales.

El desarrollo de la competencia digital no se logra de manera automática al hacer posible la utilización de herramientas TIC, sino que es necesario:

Alcanzar habilidades relacionadas con tales herramientas.

Una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad, así como uso ético y legal.

Aprender a utilizar y ser creativos con las herramientas digitales y los medios de comunicación en diferentes campos temáticos, teniendo en cuenta las consideraciones específicas de algunas materias.

## Contenido

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 favorecen el trabajo en equipo y de colaboración entre los estudiantes.

Pero ¿qué es web 2.0? Llegar a una definición consensuada de web 2.0 es difícil, teniendo en cuenta la cantidad de autores dedicados a la tarea de definir el concepto y partiendo de que en la propia naturaleza de la web 2.0 se entremezclan infinidad de factores de tipo: social, tecnológico, de accesibilidad, funcionalidad, propósito, etc. lo que hace que en esencia esté aun en continuo cambio y construcción.

En sus inicios, O'Reilly Media[1] 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](http://writely.com)), o la aplicación Twiki ([twiki.org](http://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.
- b) Construcción de conocimiento colectivo. Por ejemplo con la enciclopedia libre Wikipedia ([wikipedia.org](http://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.

Diferentes autores han defendido la importancia que adquiere Web 2.0, al poder ser utilizada como plataforma. Este hecho viene dado por el tipo de aplicaciones que se utilizan en esta web, ya que no solo permiten la interacción entre usuario y servidor, sino que permite mayor campo de acción por parte del usuario, quien puede hacer modificaciones con resultados inmediatos.

En esta práctica nos centramos especialmente en la aplicación al ámbito educativo de la web 2.0, en relación con la oportunidad que ofrece de realizar trabajos colaborativos, ya que, como bien es sabido, a esta web se le denomina también “web social” y en este aspecto radica quizá la que es su mayor fortaleza.

Cuando hablamos de aprendizaje colaborativo 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.

En el aprendizaje colaborativo se distribuyen de forma equitativa las tareas y la autoridad es compartida entre los miembros, de tal forma que no existe el rol de coordinador y sí, el de mediadores.

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.

#### DESARROLLO

Como hemos mencionado en la contextualización de la práctica, en el curso 2010-2011 utilizamos ya en nuestra asignatura la plataforma Moodle, como apoyo a un marco de educación social constructivista.

Dicha plataforma se distribuye como software de código abierto bajo licencia pública GNU para la realización de cursos de aprendizaje en línea. Básicamente esto significa que Moodle tiene derechos de autor (copyright), pero que el usuario tiene algunas libertades como copiar, usar y modificar Moodle siempre que acepte proporcionar el código fuente a otros, no modificar o eliminar la licencia original y los derechos de autor y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él.

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/as, los cuales pueden acceder a la misma a través de su usuario y contraseña.

Nos permitía considerar la plataforma Moodle, como una herramienta de encuentro y colaboración para los alumnos, que era el principal objetivo que teníamos al decidimos a utilizar el Campus Virtual Docente, el de favorecer un espacio de colaboración entre todos los agentes implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el curso 2011-2012, decidimos potenciar la función colaborativa de esta plataforma , ofreciendo la posibilidad a nuestros alumnos de crear una pequeña enciclopedia virtual con los términos y conceptos más relevantes y específicos de la asignatura de modo similar a como se realiza en la Wikipedia.

El objetivo de esta práctica o tarea fue doble:

a) por una parte que los estudiantes conozcan y experiencien el recurso o herramienta digital denominada wiki como un recurso que tiene el potencial educativo de favorecer el trabajo colaborativo entre a través de la tecnología,

b) por otra, que sean capaces de seleccionar, sintetizar y sistematizar el conocimiento básico y específico de la asignatura expresado a través de conceptos básicos y sus definiciones correspondientes.

El proceso de trabajo a desarrollar fue el siguiente:

Realización de una práctica obligatoria, cuyo objetivo principal era contribuir al glosario de la asignatura colgado en la Plataforma Moodle con al menos dos términos. Se le entregó al alumno/a un listado de siglas educativas y términos relacionados con los contenidos de la asignatura. En el glosario podrían incluir alguno de estos términos o cualquier otro elegido por ellos mismos siempre que guarde relación con la Organización Escolar y la Didáctica. La aportación podía ser individual o en grupos de

2-3 personas. Cada término del glosario debía ir obligatoriamente firmado y a su vez incorporar al menos dos fuentes bibliográficas sea de textos impresos como electrónicos.

Propuesta de colaboración en el glosario como actividad voluntaria: propusimos como actividad voluntaria realizar al menos 10 contribuciones en un Glosario Público sobre Educación en la Plataforma Moodle, éstas deben contener las fuentes de las que se ha extraído (al menos dos fuentes) y deberán ser redactadas de forma clara, además han de ir firmadas por su autor/a. La aportación podía ser individual o en grupos de 2-3 personas.

Quienes optaban por realizar estas contribuciones, debían hacerlo constar también en el portafolio, para poder valorar su idoneidad y en el caso de que la valoración sea positiva, subir hasta un 0,1 por cada 10 palabras añadidas al Glosario público en Moodle.

Tal y como indica Area, M (2009), el glosario colaborativo, en cuanto herramienta digital, es un instrumento o recurso didáctico útil y altamente versátil para la docencia universitaria. Ya que facilita que los estudiantes puedan materializar en un documento virtual distintos tipos de tareas que se les soliciten. En nuestro caso la elaboración de esta pequeña enciclopedia virtual además de servir para desarrollar una tarea intelectual que requiera el empleo del lenguaje escrito puede ser adaptada tanto para el trabajo colaborativo en grupo, como para el trabajo individual. Asimismo la tuvo una potencialidad evaluativa ya que ofrece información detallada sobre el “proceso” de construcción colectiva o individual de un documento.