



## **Combinando guiado y monitorización en actividades colaborativas soportadas por ordenador: un estudio de caso en el grado de Maestro/a en Educación Primaria de la Universidad de Valladolid**

### **Autores de la comunicación**

María Jesús Rodríguez-Triana, Luis P. Prieto, Sara Villagrà-Sobrino y Alejandra Martínez-Monés

### **Universidad**

Universidad de Valladolid

### **Resumen de la comunicación**

Es por todos conocido que poner en marcha experiencias colaborativas soportadas por tecnologías (CSCL - Computer Supported Collaborative Learning) “no triviales” en el aula no es tarea fácil. Esto ha llevado a la comunidad investigadora en TEL (Technology Enhanced Learning) a buscar técnicas y herramientas que ayuden al profesorado a reducir el esfuerzo necesario. Con el objetivo de favorecer la colaboración, dos técnicas conocidas en el ámbito del CSCL han sido el guiado, que consiste en estructurar el escenario de aprendizaje y dar directrices que lleven al alumnado hacia una colaboración potencialmente fructífera; y la monitorización, que radica en hacer un seguimiento de la colaboración para que el docente pueda reconducirla en caso necesario. Aunque la literatura ha encontrado ventajas a ambas técnicas, no son muchas las aproximaciones tecnológicas que permiten aplicarlas de forma conjunta. Por ello, hemos formulado una propuesta que trata de alinear guiado y la monitorización.

Así, se propone un proceso de diseño de la situación de aprendizaje que integra la monitorización entre los diversos aspectos a tener en cuenta. A lo largo de este proceso, se busca reflexionar sobre el impacto que tienen las decisiones de diseño sobre la monitorización (selección de herramientas, fuentes de información relevantes, aspectos en los que centrar el análisis, ...), y recoger la información necesaria para llevar a cabo la monitorización durante la puesta en marcha.

Por otro lado, se plantea un proceso de monitorización guiado por el diseño. Este proceso se compone de varias fases: recoger e integrar información sobre la interacción de los participantes de las diferentes fuentes de información involucradas en la situación de aprendizaje (profesorado, alumnado y tecnología); comparar las

## Herramientas y recursos TIC

evidencias obtenidas con el diseño original y presentarle los resultados al docente.

El posible beneficio educativo de esta propuesta reside en proporcionar a los docentes información significativa sobre el trabajo del alumnado, lo que puede ayudar a mejorar la calidad del trabajo colaborativo, así como a evitar problemas o contratiempos que suelen ser habituales en estos escenarios soportados por tecnología. Esta propuesta será puesta en marcha en un escenario real, en una asignatura de segundo curso del Grado en Educación Primaria, impartida en la Universidad de Valladolid. En el estudio participarán una profesora con experiencia en situaciones CSCL y 170 estudiantes. En el marco de esta asignatura, se propondrá al alumnado el desarrollo de una práctica en la que tendrán que trabajar de forma colaborativa ayudados de herramientas como Moodle o aplicaciones de Google.

Para dar soporte a la profesora en el diseño de la experiencia y su despliegue sobre el entorno tecnológico, se utilizarán las herramientas WebCollage y GLUE!-PS. La primera es una herramienta de autoría para el diseño de experiencias colaborativas y la segunda permite trasladar el diseño al contexto tecnológico. Además, se utilizará la arquitectura GLUE! para integrar en Moodle las herramientas externas (GoogleDocs, etc.) y GLUE!-CAS para llevar a cabo el análisis de los datos.

Durante las Jornadas Universitarias de Tecnología Educativa compartiremos con los asistentes los resultados obtenidos del estudio.