

## UNA EXPERIENCIA DE APLICACIÓN DE TIC PARA FACILITAR EL TRABAJO EN GRUPO EN ÁMBITOS SOCIOEDUCATIVOS

**BELANDO-MONTORO, María R.; CARRASCO TEMIÑO, María Aranzazu**

Departamento de Teoría e Historia de la Educación, Facultad de Educación, Universidad Complutense de Madrid  
Madrid, España  
mbelando@ucm.es

### Resumen

En la formación de los estudiantes del Grado de Educación Social son fundamentales las competencias sobre el manejo de TICS y el trabajo en equipo. Por ello, es necesario incorporar en la actividad docente universitaria el aprendizaje del uso de herramientas TIC que faciliten la adquisición de las habilidades necesarias para el trabajo en grupo.

En la actualidad, son muchas las herramientas multimedia que se pueden encontrar para facilitar la elaboración de proyectos socioeducativos y la gestión de grupos y entidades. En este trabajo se recogen varios recursos TIC que pueden ser de interés para los estudiantes que deban gestionar proyectos y entidades en su vida profesional. Estos recursos fueron analizados teniendo en cuenta las características más relevantes para su uso por parte de los estudiantes de Educación Social. Una primera selección señaló a Toolea, Zozbe y Trello como las más idóneas. Finalmente, fue Trello la utilizada en la experiencia debido a su sencillez, a que la manera de visualizar las tareas pendientes es muy intuitiva y el seguimiento por parte del profesor se puede hacer con bastante facilidad. Los estudiantes trabajaron a través de esta herramienta para demostrar la adquisición de las competencias relacionadas con el uso de TIC y el trabajo en grupo. El uso de Trello en la elaboración de los trabajos de clase permitió realizar un seguimiento y evaluaciones de mejora a lo largo del curso.

**Palabras clave:** Docencia universitaria, TIC, Trabajo en grupo, Ámbitos socioeducativos

### Abstract

#### ***An experience of the application of ict to make the workgroups easier in the social and educational fields***

In the formation of students of the degree of Social Education the abilities of how to use ICT and how to proceed with team work are essential. That's way it is necessary to add into the docent activity at the university the learning of ICT which make the acquisition of these necessary abilities easier.

Nowadays we can find a great variety of multimedia tools that make the process of development of social and educational projects and the group and entities management a lot easier.

In this work we can find different ICT applications which can be of high interest for those students that need to take care of the management of projects and entities through their professional lives.

These applications were analyzed taking into account the most relevant characteristics for the use of students from this degree. On a first selection, Toolea, Zozbe and Trello were said to be the most ideal. Finally, it was Trello the one chosen for the experience due to its simplicity, the way to visualize the pending tasks is for more intuitive and the catch ups from the teachers side can be done in a rather easy way. The students worked with this tool to show the acquired of competences related with the use of ICT and team work. The use of Trello in the realization of class work allowed us to follow and evaluate the improvement throughout the year.

**Keywords:** University teaching, ICT, Workgroups, social and educational fields.

### 1. Introducción

La experiencia en la que se basa este trabajo comenzó con la detección durante los últimos cursos académicos de varias necesidades y problemas que los estudiantes manifestaban de forma indirecta

en la mayoría de los casos y que estaban relacionadas con el trabajo en grupo. La importancia de esta cuestión es notable ya que el trabajo en grupo es una metodología que se les está exigiendo casi de forma generalizada en todas las asignaturas a los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid.

El interés en esta metodología también está presente en otras titulaciones y otras facultades de la propia UCM. Esta misma situación se encuentra asimismo generalizada en todas las universidades. Por ello, el trabajo en grupo ha inspirado también otras experiencias innovadoras como la de Carballo (2013), Coronado (2013), Guitert, Romeu y Pérez-Mateo (2007), Lozano, Romano y Segovia (2014) y Valiente (2013), entre otros.

Ahora bien, uno de los problemas planteados en los últimos años por los estudiantes de la Facultad de Educación de la UCM es la dificultad para trabajar en grupo fuera del aula, es decir, fuera del tiempo de clase. Este problema está originado principalmente por los siguientes motivos:

- la distancia entre el lugar en el que residen y la Facultad, lo que hace que apenas lleguen con el tiempo justo a las clases en la Facultad y tengan que irse en cuanto finalizan las clases,
- una parte importante de nuestros estudiantes trabajan o realizan algún tipo de actividad de voluntariado, lo que también limita el tiempo que pueden permanecer en la Facultad,
- la dificultad para realizar las distintas tareas que implica un trabajo en grupo, especialmente las relativas a la organización y al cumplimiento de fechas por parte de todos los componentes del grupo.

Aunque la experiencia que se presenta en este trabajo se ha aplicado a la asignatura “Planificación y gestión de programas socioeducativos” del Grado de Educación Social de la Universidad Complutense de Madrid, en realidad la importancia del trabajo en grupo en todo el Grado es tal que la experiencia tendrá implicaciones a corto plazo para el resto de asignaturas que configuran esta titulación, y a medio-largo plazo, porque igualmente se podrá utilizar en el futuro desempeño profesional.

La asignatura “Planificación y gestión de programas socioeducativos” es una asignatura obligatoria de 6 créditos ECTS del segundo curso del Grado de Educación Social que se imparte a unos 140 estudiantes, entre el turno de mañana y el de tarde.

PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE PROGRAMAS SOCIOEDUCATIVOS - 800235				
Curso Académico 2014-15				
Datos Generales				
Plan de estudios: 0813 - GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL (2009-10)				
Carácter: OBLIGATORIA				
ECTS: 6,0				
Estructura				
Módulos	Materias			
FORMACIÓN SOCIOEDUCATIVA	PROCESOS Y TÉCNICAS DE INTERVENCIÓN SOCIOEDUCATIVA			
Grupos				
Clases teóricas y/o prácticas				
Grupo	Periodos	Horarios	Aula	Profesor
GRUPO M1	09/02/2015 -	MARTES 11:30 - 13:30	0202 - MESAS	MARIA REMEDIOS BELANDO MONTORO
	29/05/2015	JUEVES 10:30 - 13:30	0202 - MESAS	MARIA REMEDIOS BELANDO MONTORO

Figura 1. Datos básicos de la asignatura “Planificación y gestión de programas socioeducativos”

Entre las competencias transversales del Grado y que afectan también a esta asignatura hemos seleccionado las tres siguientes por su relación con el trabajo en grupo y con el uso de las TIC:

*CT1. Conocer la dimensión social y educativa de la interacción con los iguales y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y la responsabilidad individual.*

*CT6. Valorar la importancia del trabajo en equipo y adquirir destrezas para trabajar de manera interdisciplinar dentro y fuera de las organizaciones, desde la planificación, el diseño, la intervención y la evaluación de diferentes programas o cualquier otra intervención que lo precisen.*

### *CT7. Conocer y utilizar las estrategias de comunicación oral y escrita y el uso de las TIC en el desarrollo profesional.*

En concreto, los dos trabajos principales de la asignatura tienen que ser realizados en grupo. Se trata de un programa y un proyecto de intervención socioeducativa. Para ello, los estudiantes reciben una primera parte de formación teórica relativa a los planes, programas y proyectos socioeducativos, su planificación y su gestión. Posteriormente, y a través, entre otros, de recursos TIC, se realizan una serie de prácticas para profundizar en cada uno de los elementos que forman parte de los programas y los proyectos. Una vez asimilados los conocimientos anteriores es cuando se dedican dos clases a la metodología del trabajo en grupo, explicando en qué consiste, cuáles son sus ventajas y presentando herramientas TIC que puede ayudar a los estudiantes a poner en práctica esta metodología.

## **2. Objetivos**

El objetivo de esta experiencia es que los estudiantes aprendan a manejar determinados recursos TIC que les ayuden a trabajar en grupo para realizar los programas y proyectos socioeducativos de la asignatura.

Otros objetivos secundarios están relacionados con el propio uso de las TIC para la elaboración de trabajos de otras asignaturas del Grado de Educación Social así como para el desarrollo profesional. Asimismo, también se pretende que los estudiantes valoren la importancia del trabajo en equipo y se adquieran las destrezas necesarias para ello.

## **3. La metodología del trabajo en grupo**

La metodología del trabajo en grupo tiene unas características específicas, de las cuales destacamos, por su uso con el grupo de estudiantes que participó en nuestra experiencia, y siguiendo a Coronado (2013, 174), las siguientes: motiva al alumnado sobre la materia a tratar, responsabiliza al alumnado sobre su trabajo, fomenta el discurso grupal en el aula, integra los comentarios grupales, el alumnado aprende de su experiencia personal y del grupo, fomenta la reflexión, el intercambio y la participación.

Para llevar a cabo nuestra experiencia teníamos que tener en cuenta también que “aprender a trabajar en grupo no solo es una técnica más, sino que es un refuerzo en materias de participación donde precisamente no estamos muy preparados. Y eso también significa intercambio, también significa participación, también significa humildad, también significa innovación, también significa solidaridad” (Carballo, 2013, p.189).

Estas características del trabajo en grupo lo convierten en una metodología compleja que implica factores personales y de interrelación con los demás que, en ocasiones, genera problemas entre los componentes del grupo que puede llegar a impedir la realización de un buen trabajo.

Canto et al. (2009) analizaron los conflictos más comunes a los que se enfrentan los estudiantes cuando realizan un trabajo en equipo. Estos son: desequilibrio en lo que hace cada miembro del grupo, dificultad para llegar a un acuerdo, desequilibrio en los niveles de motivación y ambición de los miembros y el recelo a la hora de compartir información. Ahora bien, estos autores sostienen que la presencia de conflictos no debe llevar al profesorado a renunciar a trabajar con esta metodología, más bien se debe ver como una ventaja ya que permite no sólo el aprendizaje de conocimientos técnicos sino también de habilidades transversales que son de muy útiles en el mundo profesional.

## **4. Proceso. La selección de las aplicaciones para trabajar en grupo**

Las herramientas multimedia han crecido en los últimos años de una manera rápida y abarcando la gran mayoría de los aspectos y ámbitos del aprendizaje, desde las aplicaciones para realizar videoconferencias que permiten la comunicación con personas que se encuentran en cualquier parte del mundo hasta el uso de herramientas de presentación tales como Prezi o PowerPoint o las que permiten almacenar y compartir nuestros archivos como Dropbox.

Las tecnologías han sabido adaptarse y buscar soluciones para facilitar el trabajo de las personas. Son muchas las herramientas que podemos encontrar en el mundo de las nuevas tecnologías que

facilitan la organización del tiempo, las tareas o el trabajo en equipo que se requiere en todos los ámbitos de la vida. El mundo universitario no es ajeno a esta continua evolución, de aquí la necesidad de que el profesorado esté formado permanentemente en las diferentes herramientas y recursos que ofrece continuamente la web (Belando-Montoro, 2014).

En esta ocasión debemos centrarnos en las aplicaciones multimedia que faciliten el trabajo en grupo de los estudiantes, además de gestionar grupos y elaborar de manera adecuada proyectos socioeducativos. En concreto se seleccionaron varias aplicaciones que permitían a los estudiantes gestionar los dos trabajos que debían realizar en la asignatura de manera conjunta, pero sin necesidad de hacer múltiples reuniones, ya que éstas suponen una gran dificultad para los estudiantes. Toda la información que se detalla a continuación ha sido extraída de las páginas web principales de cada una de las aplicaciones.

Para la selección de las aplicaciones se partió de una serie de características que se consideraron relevantes para nuestro objetivo:

- Gratuita: no debe suponer ningún costo para los estudiantes que la tengan que utilizar.
- APP para dispositivos móviles: debe poder llevarse en el teléfono móvil o en la tablet, de manera que sea una herramienta que acompañe al estudiante.
- Social: debe existir una herramienta que permita a la profesora/coordinadora del proyecto conocer el proceso por el que han ido pasando todas las tareas del grupo.
- Sencillez e idioma: debe ser una aplicación de fácil manejo y en castellano.

Atendiendo al cumplimiento o no de dichas características, elaboramos una tabla con las aplicaciones más destacadas entre los usuarios de internet.

	Condición	APP	Social	Idioma
<b>Toolea</b>	Gratis/Pago	Si	Si	Castellano
<b>Qubity</b>	Gratis/Pago	No	Si	Castellano
<b>Nozbe</b>	Gratis/Pago	Si	Si	Castellano
<b>Teuxdeux</b>	Gratis/Pago	Si	No	Inglés
<b>Do it</b>	Gratis	Si	No	Inglés
<b>Things</b>	Pago	Si	No	Inglés
<b>Producteev</b>	Gratis	Si	Si	Inglés
<b>Toodledo</b>	Gratis	Si	Si	Inglés
<b>Facilethings</b>	Pago	Si	No	Castellano
<b>Trello</b>	Gratis	Si	Si	Inglés/Castellano

Tabla 1. Aplicaciones que facilitan el trabajo en grupo y características principales

Además de las cuatro características recogidas en la tabla, también se valoró la posibilidad de ir asociada a planificaciones del estilo Gantt, ya que esta herramienta permite organizar las tareas que debemos realizar en un proyecto de manera adecuada; la agrupación de contactos en diferentes grupos para crear los equipos de trabajo del aula y que exista una interacción entre todos; y por último, la existencia de sistemas de mensajería interna a los que pueda acceder el profesor y comprobar el trabajo de los estudiantes.

## 5. Resultados

De las aplicaciones recogidas en la Tabla 1, describimos seguidamente las tres que cumplen de la manera más óptima con las características/requisitos expuestos. Éstas son: Toolea, Zozbe y Trello. Las tres tienen su software en castellano y son de sencilla interfaz, lo que permite un rápido aprendizaje de sus características. Además, tienen aplicaciones para los dispositivos móviles de los estudiantes e incorporan una herramienta para la comunicación entre todos sus miembros. Respecto a la gratuidad, todas ellas tienen una versión más completa de pago que aporta más herramientas y recursos para utilizar, pero su versión gratuita es apta para trabajar en el aula.

**Toolea:** Es una aplicación creada y desarrollada en España. Con ella se puede realizar la gestión virtual de una empresa en la que pueden participar todas las personas que sean invitadas por el creador del perfil.



Figura 2. Página inicial de Toolea

Toolea es una aplicación gratuita hasta el límite de la creación de 5 proyectos simultáneos. Tiene múltiples recursos que nos permiten crear tareas sencillas y que se pueden compartir con los diferentes usuarios. Además contiene un sistema de mensajería interna que permite estar en constante contacto con todas las personas que participan en alguno de los proyectos que se realicen. Esta aplicación se encuentra en un proceso de expansión actualmente en el área empresarial ya que ofrece un servicio de *intranet* parecido al de las grandes empresas pero a un precio muy reducido.

**Nozbe:** Es una aplicación para la gestión de proyectos de manera eficaz. Se pueden realizar de forma simultánea hasta 5 proyectos diferentes. En cada proyecto se pueden detallar las tareas a realizar y el tiempo para su realización. Tiene la ventaja de poder crear cuentas *multiusuario* que permiten realizar foros y un panel de actividades recientes existiendo la figura de un administrador.

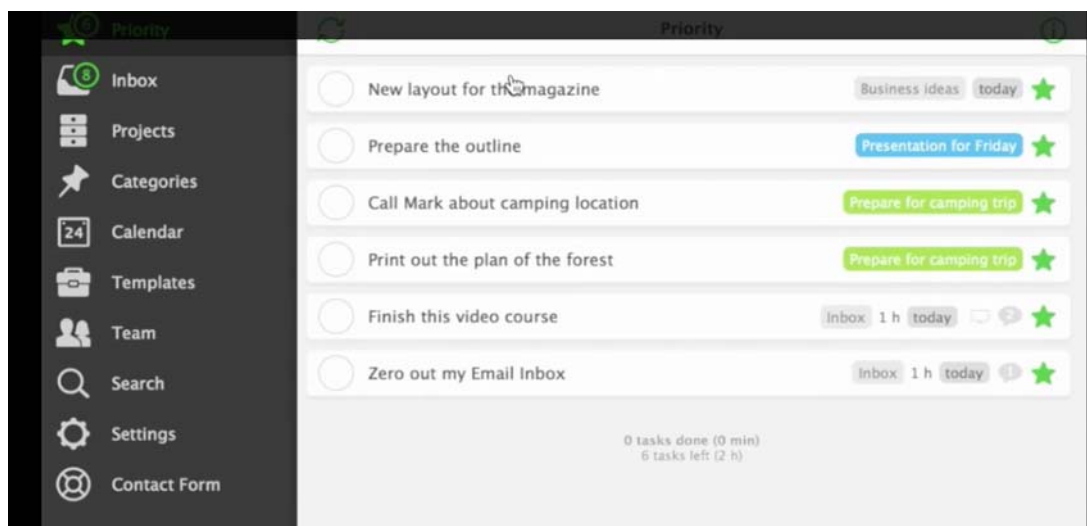


Figura 3. Interfaz de los recursos y servicios de Nozbe

Es de fácil manejo, ya que se trata de una lista de tareas que se incluyen dentro de proyectos y se puede visualizar por proyectos o por las tareas que se deben realizar lo antes posible.

**Trello:** Es una aplicación web que se instala en la nube por lo que no es necesario tener espacio en los ordenadores personales para su uso.

Se basa en el método *Kanban* para la gestión de proyectos. Es una metodología desarrollada por la empresa Toyota para el control de la producción que basa su método en unas tarjetas que deben ir pasando por diversas fases hasta su completa realización.

Su interfaz es sencilla y se compone de tres elementos clave:

- Tablero: Pueden destinarse a separar los diferentes proyectos que debamos realizar. El tablero se compone de listas según el estado en el que pueden pasar las tareas del proyecto.
- Lista: Separan las tarjetas en diferentes fases según las necesidades de cada proyecto.
- Tarjetas: Son la unidad mínima del proyecto. Cada tarjeta corresponde con una tarea a desarrollar y estas se pueden asignar a una persona que la realice o a varias. Además se les puede indicar una fecha de ejecución así como etiquetarla según la necesidad.

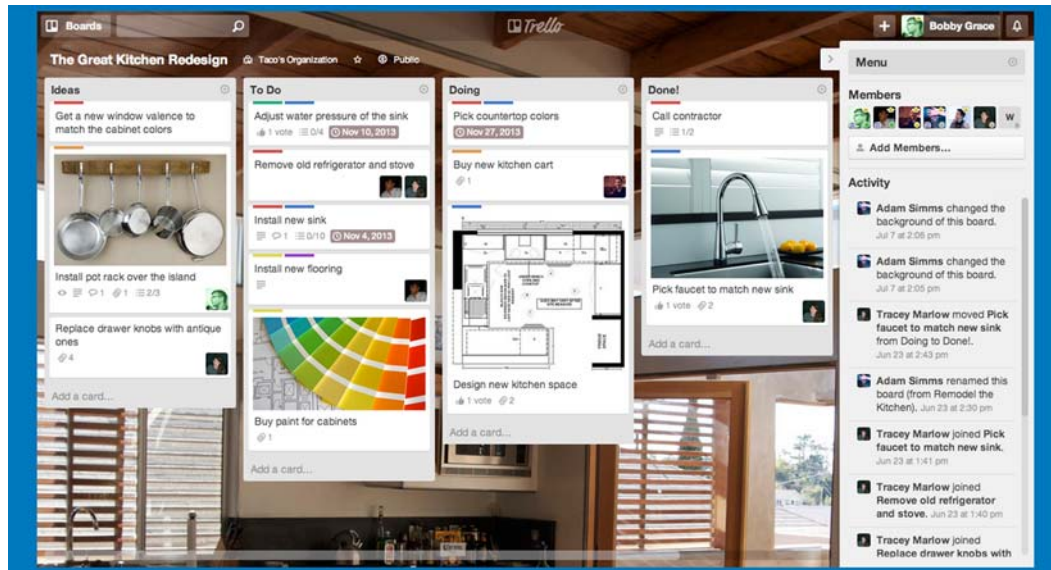


Figura 4. Ejemplo de un tablero de Trello

Teniendo en cuenta la descripción realizada de las características principales de cada una de estas aplicaciones, se tomó la decisión de seleccionar **Trello** como herramienta para el trabajo de aula debido a su sencillez. A pesar de tener parte de su software en inglés, permite renombrar tanto los tableros como las listas y tareas, por lo que los estudiantes pueden adaptarla de manera que sea cómoda para ellos. Además, la manera de visualizar las tareas pendientes es muy intuitiva y el seguimiento por parte del profesor se puede hacer con bastante facilidad.

Al comienzo de las clases de la asignatura se realizó una presentación a los estudiantes de la aplicación en el aula de informática, se les pidió que abrieran una cuenta y comenzaron a trabajar en ella en ese mismo momento. Esto permitió resolver las posibles dudas con su manejo y que todos los participantes en el grupo influyesen en su diseño y organización para que fuese intuitiva para todos.

## 6. Conclusiones

Uno de los objetivos de utilizar aplicaciones como Trello para el trabajo en grupo era evitar uno de los problemas que se generan cuando se utiliza esta metodología y es que no todos los componentes del grupo trabajan por igual. De esta forma, el profesor puede comprobar el trabajo realizado por cada estudiante, la organización interna del trabajo, y las fechas de entrega de cada una de las tareas dentro del grupo. Aunque Trello se ha seleccionado para ser usada en los trabajos de la asignatura "Planificación y gestión de programas socioeducativos", en realidad, y como se ha indicado anteriormente, es una aplicación que puede ser útil para el trabajo en grupo de cualquier asignatura así como en cualquier ámbito laboral.

Las ventajas detectadas al utilizar por primera vez una aplicación web para el trabajo en grupo están relacionadas con la motivación y la mayor implicación del alumnado, así como un mejor reparto de tareas entre los diferentes miembros del grupo y un seguimiento más eficaz del desarrollo de los trabajos por parte de la profesora y coordinadora responsables del grupo.

Para el próximo curso, y teniendo en cuenta los beneficios observados, se utilizará de nuevo esta aplicación y se realizará una indagación sobre las ideas previas del estudiante relacionadas con el trabajo en grupo, con la gestión del tiempo y con herramientas multimedia para realizar trabajos en grupo, entre otros. Durante el curso se observarán y anotarán las incidencias sobrevenidas. Y al finalizar el curso se preguntará a los estudiantes, a través de un cuestionario, sobre los diferentes aprendizajes realizados a través de esta experiencia de innovación. Pretendemos con ello, obtener más datos que nos permitan profundizar más en las ventajas y en los posibles problemas que se derivan de trabajar con la aplicación Trello para hacer las adaptaciones oportunas en los siguientes cursos y para utilizar esta aplicación en otras asignaturas del Grado de Educación Social de la UCM.

## 7. Referencias bibliográficas

[1] BELANDO-MONTORO, M. R. Formación permanente del profesorado. Algunos recursos TIC para la docencia universitaria. Revista Iberoamericana de Educación. 2014, 65/1. Recuperado de: <http://www.rieoei.org/deloslectores/6172Belando.pdf>

[2] CANTO, P. DEL, GALLEGO, I., LÓPEZ, J.M., MORA, J., REYES, A., RODRÍGUEZ, E., SANJEEVAN, K., SANTAMARÍA, E. Y VALERO, M. Conflictos en el trabajo en grupo: cuatro casos habituales. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. 2009, 2 (4), 211-226.

[3] CARBALLO, R. Aprender haciendo en Grupo: experiencia innovadora. En R. Carballo (dir.), Aprendiendo e innovando desde la experiencia. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2013, p. 181-196.

[4] CORONADO, M. G. Metodología de trabajo en grupo y desarrollo de espacios de aprendizaje e integración. En R. Carballo (dir.), Aprendiendo e innovando desde la experiencia. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2013, p. 171-176.

[5] GUITERT, M., ROMEU, T. Y PÉREZ-MATEO, M. Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. 2007, 4 (1). Recuperado de: [http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/guitert\\_romeu\\_perez-mateo.pdf](http://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/guitert_romeu_perez-mateo.pdf)

[6] LOZANO, M., ROMANO, I. Y SEGOVIA, M. M. Efectos del trabajo en grupo en el rendimiento académico y en el grado de satisfacción del alumnado. Comunicación al I Seminario Iberoamericano de Innovación Docente de la Universidad Pablo de Olavide, 20-21 de noviembre de 2014. Recuperado de: <http://riemann.upo.es/congresos/index.php/sididoupo/sidiupo/schedConf/presentations>

[7] VALIENTE, M. Proyectos de innovación educativa en la Universidad. Innovaciones docentes, nuevas tecnologías, trabajo en equipo, educación en la Universidad. En R. Carballo (dir.), Aprendiendo e innovando desde la experiencia. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2013, p. 215-222.