



## Gigantes 2.0: Una experiencia intergeneracional Online

Ana Romero Tovar<sup>a</sup> y Patricia Valero Torrijos<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Universidad de Murcia, [anaromero@um.es](mailto:anaromero@um.es) <sup>b</sup>CEIP Joaquín Costa,  
[patricia.valerotorrijos@gmail.com](mailto:patricia.valerotorrijos@gmail.com)

### Abstract

*This paper seeks to highlight the experience of educational innovation "Gigantes 2.0", a project which aims to exalt the figure of the writer Miguel de Cervantes Saavedra in the fourth centenary of his death. Based on the principles of cooperative work, including digital teaching strategies and reading classics we have tried to create a research concern students of Primary Education of the Community of Madrid, guided and tutored by a group of students of the Degree of Education primary University of Murcia creating a link intergenerational beyond the distance physically separating them using ICT as a communication tool. Among other results highlight the improvement in cooperative work, dialogue and active listening, managing ICT and pleasure for knowledge of the classics.*

**Keywords:** Educational Innovation, Promotion of reading, Cervantes, cooperative work, Treasure Hunt, intergenerational communication, Primary Education, Higher Education .

### Resumen

*La presente comunicación pretende dar a conocer la experiencia de innovación educativa "Gigantes 2.0", un proyecto cuyo objetivo es ensalzar la figura del literato Miguel de Cervantes Saavedra en el cuarto centenario de su fallecimiento. Basándonos en los principios del trabajo cooperativo, la inclusión de estrategias didácticas digitales y la lectura de obras clásicas hemos pretendido crear una inquietud investigadora en los alumnos de Educación Primaria de la Comunidad de Madrid, guiados y tutorizados por un grupo de estudiantes del Grado de Educación Primaria de la Universidad de Murcia creando así un vínculo intergeneracional más allá de la distancia física que les separa, utilizando las TIC como herramienta de comunicación. Destacamos entre otros resultados la mejora en el trabajo cooperativo, el diálogo y la escucha activa, el manejo de las TIC y el gusto por el conocimiento de los clásicos.*

**Palabras clave:** Innovación educativa, Fomento de la lectura, Cervantes, Trabajo cooperativo, Caza del tesoro, comunicación intergeneracional, Educación Primaria, Enseñanza Superior.



## Introducción

La etapa de Educación Primaria es una etapa fundamental que el alumno tendrá como referente el resto de su periodo formativo. Según la LOE, las herramientas tecnológicas, las aplicaciones que podemos poner a su alcance y el acercamiento de los alumnos a las tecnologías de la información y la comunicación es algo que debe estar presente durante su periodo de Educación Primaria.

Decía Pablo Freire: *“No hay palabra verdadera que no sea una unión inquebrantable entre acción y reflexión y, por ende, que no sea praxis. De ahí que decir la palabra verdadera sea transformar el mundo.”*; y con esta premisa de cambiar el mundo y transformar la realidad se posicionó como uno de los máximos exponentes de la investigación. Desde esta idea de praxis para cambiar el mundo y en consecuencia la sociedad que nos rodea, nos acercamos a los más pequeños para intentar inculcarle lo que consideramos es esencial en el momento en el que nos encontramos: herramientas comunicativas digitales, capacidad crítica para el acceso a la información, la oportunidad de mantener una relación intergeneracional basada en el respeto, el diálogo, la escucha activa y el trabajo cooperativo y algo que, consideramos, le va a aportar, muchas interesantes experiencias a lo largo de toda su vida: la lectura.

Así, el artículo 17 de la LOE, dentro de los objetivos que se contemplan para la Educación Primaria podemos encontrar "i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.", y de igual modo lo encontramos en el artículo 19 donde reseña haciendo alusión a los principios pedagógicos: "2. Sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las áreas de la etapa, (...) las tecnologías de la información y la comunicación (...) se trabajarán en todas las áreas."

Plantear la utilización de nuevos entornos de aprendizaje y nuevas metodologías posibilita que se amplíe la perspectiva del aprendizaje dando un paso más allá de los paradigmas tradicionales así como que se produzcan cambios en las concepciones, los recursos y las prácticas educativas y esto puede ser factible desde la educación primaria, es más, debe ser necesario. Lo importante es utilizar aquellas herramientas y aplicaciones adecuadas a los destinatarios a los que nos dirigimos, es decir, adecuar los medios en función de las capacidades de nuestros alumnos y de las posibilidades de nuestro entorno.

Las innovaciones educativas transforman a nuestros alumnos, de forma positiva, siempre y cuando se lleven a cabo de la mejor forma y racionalmente.

“Gigantes 2.0” ensalza en el cuarto centenario de la muerte de Miguel de Cervantes la relevancia de la lectura de los clásicos, centrándonos en aquellas obras del afamado escritor más allá de su conocida novela “El Ingenioso Hidalgo de Don Quijote de la Mancha”. Sin embargo, no queremos dejar de hacer alusión a la misma, y a aquella fantasía que acompañaba a nuestro popular personaje a lo largo de toda la lectura. De ahí resaltar la idea de los gigantes, como aquellos molinos que empañaban la mirada de Don Quijote, y como gigantes son nuestros pequeños grandes alumnos, aquellos que son los protagonistas únicos e incuestionables de este proyecto desde su principio hasta su fin.

## 1. Objetivos

El proyecto de innovación educativa “Gigantes 2.0” tiene como propósito el fomento de la lectura a través de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula mediante el realce de la figura del literato Miguel de Cervantes Saavedra en el cuarto centenario de su fallecimiento. Basándonos en los principios del trabajo cooperativo entre iguales, la inclusión de estrategias didácticas digitales - caza del tesoro - y la lectura de obras clásicas hemos pretendido crear una inquietud investigadora en los alumnos de Educación Primaria de la Comunidad de Madrid, guiados y tutorizados por un grupo de estudiantes del Grado de Educación Primaria de la Universidad de Murcia creando así un vínculo intergeneracional que ha suscitado interés en el proyecto por ambas partes y enriquecido las experiencias individuales.

Entre los objetivos que se plantean con el desarrollo de esta experiencia de innovación educativa podemos destacar:

- Fomentar el interés por la lectura de los clásicos, incidiendo en la figura de Cervantes, en el año del cuarto centenario de su muerte.
- Transitar desde modelos de aprendizaje basados en la repetición de conocimiento a modelos basados en la construcción de conocimiento.
- Favorecer el aprendizaje colaborativo y la construcción del conocimiento a través de la interacción con recursos materiales como material digital, enlaces a web, simuladores, entre otros, así como recursos humanos: tutor, compañeros y, de manera eventual, alumnos invitados.
- Estimular al alumno a ser partícipe y protagonista de su propio aprendizaje a través de materiales didácticos digitales diseñados específicamente para ellos: sencillos, intuitivos y accesibles para facilitar la navegación a todos los participantes.
- Impulsar el trabajo cooperativo a través de la relación intergeneracional con alumnos estudiantes de otros ciclos, favoreciendo así el diálogo y explotando el potencial de las herramientas digitales comunicativas.
- Superar las barreras espacio - temporales fomentando la comunicación entre grupos de alumnos de distintos niveles y distintas ciudades, mostrando así a las posibilidades y el potencial de las herramientas de comunicación con las que pueden contar en la actualidad.

## 2. Desarrollo de la innovación

### 2.1. Participantes

Los alumnos implicados en este proyecto han sido veintisiete alumnos de Tercero de Educación Primaria del Colegio Joaquín Costa de Madrid Capital y veinticinco alumnos del Grado de

Educación Primaria pertenecientes a ISEN Formación Universitaria, Centro Adscrito a la Universidad de Murcia.

## **2.2. Justificación del proyecto**

Este proyecto se relaciona directamente con el área de Lengua Castellana tal y como se establece en el Real Decreto 126/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria en España. No obstante, dado el carácter global de los contenidos tratados, existe una gran transversalidad entre otras áreas como puede ser las Ciencias Sociales o la Educación Artística.

Nos encontramos inmersos en la actualidad indudablemente en la sociedad de la información y la comunicación. Una sociedad que ha dejado de contemplar barreras espacio - temporales, que cuenta de manera indiscutible con la presencia de las TIC en todos los sectores claves de la sociedad (cultura, negocios, educación...), donde sorprende, y en ocasiones, abruma la amplitud y rapidez con que la información es puesta a disposición de los usuarios considerando que estamos sometidos a un exceso de información que es necesario saber discriminar y seleccionar. Una sociedad que ha tenido que interiorizar la idea del aprendizaje permanente, la sociedad del "aprender a aprender". (Cabero, 2006)

El concepto de alfabetización se ha transformado en los últimos años a pasos agigantados. De un concepto de alfabetización basado en la idea de la adquisición de la lectoescritura hemos pasado a un concepto de alfabetización 2.0, es decir, la capacidad que tienen que tener nuestros alumnos para el acceso y la búsqueda de información y el procesamiento de la misma, siguiendo la premisa de uno de los componentes de la Competencia Digital, manteniendo el planteamiento de la importancia de la transformación de la información en conocimiento. (Esteve, Adell y Gisbert, 2013)

Más allá de las competencias que encontramos en los alumnos de Educación Primaria, contemplamos un desarrollo de esta competencia digital en los estudiantes de Educación Superior. Gisbert y Esteve (2011) plantean y mantienen la idea de que estos alumnos han pasado de ser considerados "Generación NET" a ser considerados residentes digitales. Consideran que los estudiantes no sólo están sometidos en este momento a un cambio metodológico por parte de los docentes sino también a un cambio de contenido, por lo que indudablemente, las metodologías y las experiencias en las que se ven inmersos durante su proceso formativo deben sufrir transformaciones que les proporcionen vivencias más allá de los contenidos memorísticos.

Basándonos en estas ideas y en la importancia y la repercusión positiva que planteamos que tiene el diálogo intergeneracional surge este proyecto con la finalidad de aprender y profundizar unos de otros, fomentar el respeto y el diálogo y la pasión por la lectura.

## **2.3. Principios metodológicos**

### *2.3.1. Trabajo cooperativo*

La experiencia se basa en los principios del trabajo cooperativo, caracterizándose de manera particular por la relación intergeneracional que supone el trabajo entre alumnos del tercer curso de Educación Primaria y alumnos del 1º curso de Grado de Educación Primaria, futuros



educadores que comienzan a familiarizarse con el entorno escolar y las personas que van a encontrar en él.

Según Guitier y Jimenez (2000) se lleva a cabo un Trabajo Cooperativo cuando existe una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista de tal manera que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento. De hecho, ellos defienden la idea de que, trabajando de manera cooperativa, el alumno aprende más que cuando trabaja por sí solo debido a la interacción con otras personas, los planteamientos que se cuestiona, el intercambio de opiniones y la variedad de puntos de vista que puede llegar a escuchar. De igual modo, siguiendo estas premisas, se plantea

Un factor importante a tener en cuenta, en primer lugar, son las capacidades de los alumnos y las dificultades con las que se pueden encontrar a la hora de interactuar con el tema a trabajar. Hay que tratar de prever las complicaciones a las que tengan que hacer frente determinados alumnos, que puedan necesitar algunas medidas de apoyo específico.

Es necesario llevar a cabo una buena planificación para que los alumnos sepan en todo momento cuál es su responsabilidad y qué es lo que se espera de ellos. Es necesario buscar su implicación e intentar generar un ambiente de trabajo atractivo y motivador para que, tal y como plantea esta metodología, sean los alumnos los que se vuelvan los protagonistas de su propio aprendizaje.

De igual modo, se hace necesario fomentar un buen clima de trabajo cooperativo en el aula, para que los alumnos trabajen de manera flexible y cómoda.

### 2.3.2. *Inclusión de las TIC en el aula*

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han jugado un papel determinante en el desarrollo de este proyecto. Han sido el soporte de la información que se ha presentado a los alumnos así como la herramienta de comunicación de los alumnos participantes en este proyecto.

La puesta en práctica se lleva a cabo a través de una metodología participativa, lúdica y experiencial centrada en el alumno como protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello los alumnos universitarios han diseñado una estrategia didáctica denominada *Caza del Tesoro*, fundamentada en el desarrollo de estrategias de búsqueda y acceso a la información, a través de la cual se plantea la profundización en el conocimiento de las obras de los clásicos, en este caso, centrado en la figura de Miguel de Cervantes. Nuestra [Caza del Tesoro](#) ha sido un punto de encuentro entre ambos grupos de alumnos como centro en el cual confluían ambos trabajos.

La *Caza del Tesoro* se enmarca dentro de las estrategias didácticas de acceso y búsqueda de información. Son estrategias que activan los procesos cognitivos superiores, entendiendo estos como aquellos a través de los cuales el alumno no recibe únicamente la información si no que se pretende que sea capaz de gestionarla y de transformarla en conocimiento a través de su manipulación.

También denominada “Treasure Hunt” “Scavenger Hunt” “Knowledge Hunt” esta estrategia didáctica consiste en una página web con preguntas, enlaces para responderlas y recomendaciones para buscar nueva información.

Como tarea final los alumnos deben responder a la denominada “GRAN PREGUNTA” que requiere conjugar la información a la que se ha accedido a través de la reflexión y el diálogo.

Es una estrategia útil para adquirir información, pero es limitada para adquirir otros tipos de aprendizajes. Sin embargo ha sido seleccionada dada la edad y las capacidades de los alumnos a los que ha ido dirigido el proyecto.

Una caza del tesoro bien diseñada va más allá de la adquisición de pequeñas unidades de información, más o menos estructurada, sobre un tema determinado. March (1999) sugiere que escogiendo adecuadamente preguntas que definan las dimensiones fundamentales de un tema, los alumnos no sólo averiguan respuestas concretas, sino que profundizan en los aspectos esenciales del tema. Además del aprendizaje de hechos y conceptos, una caza del tesoro estimula la adquisición de destrezas sobre tecnología de la información y comunicación, conocimientos prácticos sobre Internet, la web y la navegación por la información online.

En este caso, los alumnos universitarios han sido los responsables del diseño de esta página, cuya temática, como hemos comentado anteriormente, gira en torno a las obras de Miguel de Cervantes y trata de profundizar en el contenido de obras de este autor más allá de la que es considerada su obra cumbre y goza de mayor popularidad: El Quijote.

Las obras en torno a las cuales se ha trabajado ha sido:

- Rinconete y Cortadillo.
- El Licenciado Vidriera.
- La gitanilla.
- El coloquio de los perros.
- La señora Cornelia.
- Los trabajos de Persiles y Sigismunda.

### *2.3.3. Comunicación intergeneracional*

Según García (2005) el vínculo y la comunicación intergeneracional, más allá de la relación entre iguales las diferencias venidas de la historia de cada persona propician complementariedad y reciprocidad

Para establecer un lugar de encuentro se ha creado un blog en el que todos los participantes del proyecto participan. Ha sido diseñado y gestionado por las profesoras que han implementado el proyecto y a través de él, alumnos, padres de alumnos y compañeros de profesión pueden conocer el desarrollo del mismo.

Para establecer un vínculo entre los alumnos participantes, es decir, los alumnos de Educación Primaria y los alumnos universitarios, cada uno de los grupos ha sido denominado con el título de una obra de Cervantes con la cual previamente se han familiarizado. Cada grupo de Primaria se corresponde con un grupo de estudiantes universitarios que actúan como tutores - guía para el desarrollo de las preguntas que se plantean. A ellos pueden plantearle sus dudas cada semana, hablar de la obra que comparten y de cómo pueden presentar su trabajo en la siguiente sesión a través de Hangout así como enviarles correos electrónicos bajo la supervisión en todo momento de su maestra - tutora.

## 2.4. Fases y temporalización

El proyecto se ha llevado a cabo a través de cinco sesiones de una hora y media de duración implementadas una vez por semana. En cada una de las sesiones los alumnos del Grado de Educación Primaria han adoptado el papel de guías planteando diferentes retos a los niños de Primaria.

### Presentación del proyecto:

Cada una de las profesoras (Educación Primaria y Educación Superior) presenta a su grupo - clase la experiencia que van a llevar a cabo y les informa de las responsabilidades que tendrán dentro de este proyecto.

### Sesión 0:

A través de esta sesión los estudiantes universitarios han conocido a la maestra - tutora del grupo de tercero de Primaria, quien le ha proporcionado información sobre el grupo - clase, así como su metodología de trabajo y sus características particulares.

El encuentro se llevó a cabo a través de la herramienta de comunicación utilizada durante el proyecto: Hangout y que ha posibilitado la interacción entre ambos grupos de alumnos.

Posteriormente a esta sesión de encuentro con la maestra - tutora los alumnos universitarios comienzan a diseñar la estrategia - Caza del tesoro - en base a las orientaciones proporcionadas por ambas profesoras.

### Sesión 1:

Los alumnos universitarios y los alumnos de Educación Primaria mantienen su primer contacto visual a través de Hangout. En él ambos grupos se presentan y los alumnos del Grado presentan la web que van a utilizar y que han creado para conocer más en profundidad las obras de Cervantes.

### Sesión 2 - 3 y 4:

Los alumnos de primaria exponen a través de Hangout las respuestas a las preguntas planteadas.

Los alumnos de Educación Primaria trabajan durante la semana la información en el aula de informática y durante la videoconferencia exponen los trabajos que han elaborado en forma de mural.

Muestran los trabajos realizados durante la semana en su afán por investigar en torno a la figura de Cervantes en base a la información con la que cuentan en la estrategia didáctica diseñadas.

El formato de respuesta es libre y cada grupo, acompañado y guiado por su maestra tutora ha desarrollado su pequeño proyecto a lo largo de toda la semana. A lo largo de las sesiones han tenido la posibilidad de interactuar de igual modo con su grupo referente de estudiantes de Grado quienes les han orientado, resuelto dudas...

Los alumnos universitarios plantean las obras que los alumnos deben trabajar a lo largo de esa semana hasta la siguiente sesión, después de interactuar con ellos, contestar a las preguntas o dudas que pudieran plantear.

### Sesión 5:

En esta sesión se resuelve la gran pregunta, y se genera un interesante punto de encuentro tratando el contenido de todas las obras planteadas y trabajadas a lo largo de todo el proyecto. En esta sesión, además, hay un importante punto de inflexión en el proyecto. Después de cinco semanas trabajando con los alumnos y de intensas semanas de trabajo, el grupo de estudiantes de Grado decide sorprender al grupo de estudiantes de Educación Primaria y se traslada desde Cartagena hasta Madrid para trabajar con ellos el momento de *La Gran Pregunta*, un momento importante donde los alumnos de educación primaria, a pesar de su corta edad, han preparado con mucho esfuerzo e ilusión unas presentaciones visuales para concluir este momento y hacernos vivir un encuentro lleno de emoción y de entusiasmo.

### 3. Resultados

Los resultados obtenidos a lo largo del desarrollo del proyecto han superado nuestras expectativas. Si bien, este proyecto se planteó con mucha ilusión y mucha incertidumbre, el interés suscitado por los alumnos en torno a la figura de Cervantes, el dominio de las herramientas comunicativas, la interacción entre el grupo de iguales más allá de las dificultades propias de este tipo de metodología y el vínculo creado con los alumnos tutores del Grado de Educación Primaria han superado con creces el planteamiento sutil y modesto con el que comenzamos.

El vínculo creado con los alumnos, el nivel de profundización en las obras y el dominio de las herramientas comunicativas, han sido, en gran medida, el fruto del éxito de esta experiencia. Para poder cuantificar los resultados obtenidos a través de esta experiencia, más allá de la mera observación se ha diseñado una rúbrica de evaluación a través de la cual hemos podido analizar el impacto de distintos parámetros que se han puesto de manifiesto durante el desarrollo de este proyecto.

**Tabla 1. Rúbrica de evaluación**

ÍTEMS	4 Máster	3 Excelente	2 Aprendiz	1 Principiante
<b>Interacción entre iguales</b>	Interactúa con sus compañeros manteniendo un buen clima de trabajo y cooperación. Aporta ideas, escucha a sus compañeros y construye nuevos conocimientos gracias a la interacción entre iguales.	Interactúa con sus compañeros manteniendo un buen clima de trabajo y cooperación. Suele aportar ideas, escucha a sus compañeros y construye nuevos conocimientos mediante la interacción entre iguales y la ayuda del maestro/a.	Suele interactuar con sus compañeros pero presenta dificultades para mantener un buen clima de trabajo y cooperación. Le cuesta aportar ideas y escuchar a sus compañeros aunque construye conocimiento con la ayuda del maestro.	No suele interactuar con sus compañeros y presenta dificultades para mantener un buen clima de trabajo y cooperación. Se evade del trabajo y no escucha a sus compañeros. Únicamente construye conocimiento mediante la ayuda del maestro.

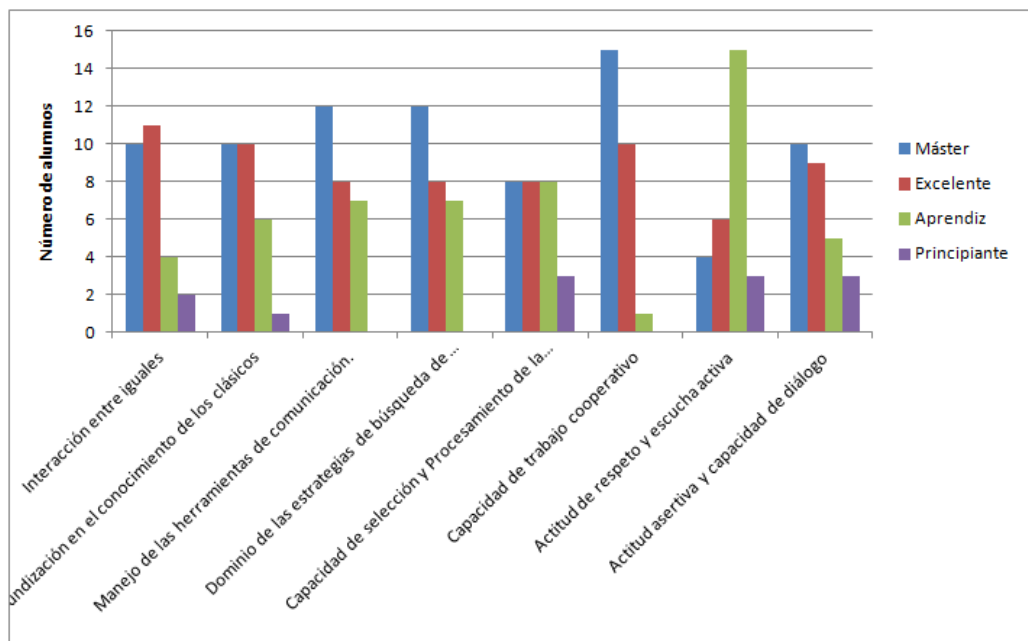


<p><b>Profundización en el conocimiento de los clásicos</b></p>	<p>Conoce las diferentes tramas de cada una de las obras trabajadas. Reconoce a los personajes principales así como sus acciones a lo largo de la historia y sus repercusiones. Sitúa cada obra en un contexto concreto y es capaz de resumirla utilizando un vocabulario propio de su edad.</p>	<p>Conoce a grandes rasgos las tramas de las obras trabajadas. Reconoce los personajes principales. Es capaz de resumir la obra utilizando un vocabulario propio de su edad.</p>	<p>Conoce algunas de las tramas de las obras trabajadas. Reconoce con ayuda a los personajes principales. Resume la obra trabajada en su equipo con ayuda del maestro.</p>	<p>Únicamente conoce a grandes rasgos la obra trabajada en su grupo. Necesita ayuda para recordar los personajes principales. Tiene dificultades para resumir la obra trabajada en su equipo y únicamente lo consigue mediante la ayuda del maestro.</p>
<p><b>Manejo de las herramientas de comunicación.</b></p>	<p>Utiliza el blog del proyecto para estar al día de los avances. Está familiarizado con la página de la “Caza del tesoro” y sabe dónde encontrar la información. Participa en las sesiones de Skype como método de comunicación con fluidez y familiaridad.</p>	<p>Suele visitar el blog del proyecto para estar al día de los avances. Conoce la página de “Caza del tesoro” y sabe encontrar la información. Participa en las sesiones de Skype como método de comunicación con cierta fluidez.</p>	<p>A veces visita el blog del proyecto para estar al día de los avances. Conoce la página de la “Caza del tesoro” pero necesita ayuda para encontrar la información. Participa en las sesiones de Skype como método de comunicación si es animado por el maestro o por el resto de compañeros.</p>	<p>Únicamente visita el blog del proyecto en las sesiones de gran grupo. Conoce la página de la “Caza del tesoro” pero necesita ayuda para encontrar la información. En ocasiones participa en las sesiones de Skype pero se suele sentir cohibido para interactuar.</p>
<p><b>Dominio de las estrategias de búsqueda de información</b></p>	<p>Busca información a través de los enlaces proporcionados tanto en la escuela como en casa. Utiliza otras fuentes documentales como enciclopedias o libros de texto.</p>	<p>Busca información a través de los enlaces proporcionados tanto en la escuela como en casa aunque no utiliza otras fuentes documentales.</p>	<p>Busca información a través de los enlaces proporcionados de manera autónoma pero únicamente en los momentos programados para ello en la escuela.</p>	<p>Únicamente busca información a través de los enlaces proporcionados en la escuela y con la ayuda del maestro.</p>
<p><b>Capacidad de selección y Procesamiento de la información</b></p>	<p>Selecciona la información más importante. Interioriza esta información ya que la transmite a sus compañeros utilizando un lenguaje apropiado a su edad.</p>	<p>Selecciona la información más importante pero necesita ayuda para adaptar transmitir esta información con un lenguaje apropiado a su edad</p>	<p>Necesita ayuda para saber cuál es la información más importante. Transmite la información de manera literal sin llegar a adaptar los nuevos conceptos a un lenguaje propio.</p>	<p>No es capaz de identificar la información más relevante sin ayuda. Transmite la información de manera literal con dificultades para interiorizar los nuevos conceptos.</p>

<b>Capacidad de trabajo cooperativo</b>	Asume sus responsabilidades dentro del grupo. Busca información y la transmite a sus compañeros. Argumenta sus puntos de vista. Es capaz de modificar sus conocimientos previos.	Asume sus responsabilidades dentro del grupo. Busca información y la transmite a sus compañeros. Suele argumentar sus puntos de vista.	Suele asumir sus responsabilidades dentro del grupo. Cuando lo hace transmite información a sus compañeros aunque de manera imprecisa.	Casi nunca asume sus responsabilidades dentro del grupo. No suele buscar información y cuando lo hace presenta dificultades para argumentar sus puntos de vista.
<b>Actitud de respeto y escucha activa</b>	Escucha las opiniones de sus compañeros con respeto y modifica sus patrones de conocimiento si es necesario gracias a la interacción con el grupo.	Escucha las opiniones de sus compañeros con respeto y se inicia en la modificación de patrones de conocimiento si es necesario gracias a la interacción con el grupo.	En ocasiones escucha las opiniones de sus compañeros. Presenta dificultades para modificar sus patrones de conocimiento.	No suele escuchar las opiniones de sus compañeros. Se muestra irrespetuoso con las opiniones contrarias lo que le dificulta la modificación de patrones erróneos de conocimiento.
<b>Actitud asertiva y capacidad de diálogo</b>	Respeto los turnos de palabra durante los diálogos. Es capaz de dar su opinión basada en sus propios argumentos y de aceptar las opiniones de otros.	Suele respetar los turnos de palabra durante los diálogos. En general es capaz de dar sus argumentos aunque no siempre acepta las opiniones de otros como válidas.	Tiene dificultades para respetar los turnos de palabra durante los diálogos. A veces reflexiona sus opiniones mediante argumentos pero le cuesta respetar las de los otros.	Casi nunca respeta los turnos de palabra durante los diálogos. Tiene dificultades para aportar sus opiniones mediante argumentos y no respeta las opiniones de otros.

Fuente: Elaboración propia (2016)

Basándonos en esta rúbrica se observan los siguientes resultados:



Fuente: Elaboración propia (2016)

- Los alumnos de primaria han mejorado su interacción entre iguales (el 77,78% de los alumnos han obtenido el grado de “excelente” y “máster”). Han aprendido a cooperar asumiendo sus propias responsabilidades para lograr un objetivo común.
- A través de esta experiencia se ha profundizado en el conocimiento de los clásicos, son capaces de reconocer e identificar los personajes de las obras planteadas y de poder narrar con un vocabulario adaptado a su edad y sus capacidades resúmenes de las obras planteadas (el 74,07% han obtenido el grado de “excelente” y “máster”).
- Presentan una mejora en su capacidad de diálogo y (el 70,37% han obtenido el grado de “excelente” y “máster”) si bien, deben trabajar respetar el turno de palabra y la escucha activa ya que son dos de los aspectos que más dificultades presentan (el 55,56% de los alumnos han obtenido el grado de “aprendiz”)
- Se han potenciado sus estrategias de búsqueda de información (el 74,07% han obtenido el grado de “excelente” y “máster”) aprendiendo a seleccionar los aspectos más relevantes y siendo conscientes de que es necesario utilizar fuentes de documentación fiables y contrastadas.
- Han aumentado sus destrezas en el uso de las TIC como una potente herramienta para aprender e interactuar rompiendo las barreras espacio - temporales y generacional.

#### 4. Conclusiones

##### Determinación de la metodología innovadora

En primer lugar resulta importante valorar especialmente la metodología utilizada ya que ha superado las expectativas planteadas tal y como se muestra en los resultados obtenidos. El

trabajo cooperativo ha supuesto una poderosa herramienta de mejora en la interacción y colaboración entre iguales favoreciendo así la consecución de los objetivos propuestos.

Tal y como se ha observado en el apartado de resultados, a través del presente proyecto se ha obtenido una mejora sustancial en los aspectos relacionados con las TIC, la cooperación y el conocimiento de las obras clásicas, mientras que los peores resultados se han obtenido en la parte actitudinal. Es por ello, que para futuros trabajos se tendrán en cuenta estos aspectos con intención de trabajarlos de forma más específica.

Consideramos que la grandeza de este proyecto radica en como las Tecnologías de la Información y la Comunicación nos permiten traspasar las barreras espacio - temporales siendo capaces de utilizar una herramienta de comunicación que, al menos, durante una hora y media de sesión nos permite crear un único espacio, un aula única, un punto de encuentro para que alumnos de distintos niveles, distintas ciudades y distintas generaciones sean capaces de trabajar de manera conjunta superando los más de 450 km. que les separan y creando un punto de encuentro centrados en un único interés: la lectura.

### **Resumen de los resultados principales**

En vista de los resultados obtenidos, creemos alcanzados gran parte de los objetivos propuestos, si bien podemos afirmar que, ha mejorado el trabajo cooperativo de los alumnos, en cuanto a capacidad de diálogo, escucha activa, y sobre todo en cuanto al interés que ha suscitado en muchos de ellos la búsqueda de información de obras clásicas, sobre todo, aquellas referentes a la figura de Miguel de Cervantes.

Por otra parte, el impacto de establecer un vínculo con un grupo diferente creemos que ha sido una experiencia muy gratificante para ambos grupos. Tanto en la distancia, en los encuentros por videoconferencia, como el día que tuvimos la posibilidad de compartir la última sesión se podía ver en los niños una importante ilusión por participar y por formar parte de esta experiencia.

### **Propuestas**

Para futuras aplicaciones del proyecto sería interesante realizar el proyecto en otras áreas de Educación Primaria. Podría abrirse a otros campos disciplinares como las Ciencias Sociales, en el ámbito de conocer distintas localizaciones y nuevas Comunidades Autónomas y provincias y sus entornos. También podría aplicarse al área de las Matemáticas a través de la resolución de problemas y diferentes métodos de resolución de los mismos.

Otro proyecto interesante podría ser la colaboración entre alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y alumnos de otras ramas universitarias aprovechando la mayor autonomía de los primeros para conseguir objetivos más ambiciosos.

Esta experiencia ha resultado, desde su diseño, un proyecto ilusionante debido, sobre todo, a la interacción de dos grupos de alumnos de niveles diferentes persiguiendo unos mismos objetivos, generando conocimiento, fomentando inquietudes investigadoras, promoviendo el diálogo y la escucha y tratando de encontrar puntos de encuentro entre niños y jóvenes con

más de diez años de diferencia. Lo gratificante es descubrir que existe. Impulsando que nuestros futuros maestros trabajen día a día formándose de manera activa y creativa: diseñando materiales y explorando nuevos horizontes. Creemos que es el modo de que la escuela de mañana tenga nuevos referentes. Trabajando con alumnos que son capaces de ilusionarse, de emprender nuevas aventuras, de mirar más allá de los libros de texto, más allá de los límites físicos que impone el aula, porque nuestros nuevos alumnos, nuestros alumnos 2.0 son capaces de encontrar escuela más allá del espacio físico, y, como el Ingenioso Hidalgo Alonso Quijano, encontrar gigantes contra los que luchar cuando los demás únicamente veían molinos. Ellos son realmente nuestros “Gigantes 2.0”

## 5. Referencias

- Adell, J. (2003). Internet en el aula: a la caza del tesoro. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (16), 1-10. <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/537/271> [Consulta: 15 de marzo de 2016]
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (6).
- España. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (Texto consolidado). BOE, 4 de mayo de 2006, núm, 106, p. 17158-17207
- España. Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, p. 97858-97921
- España. Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE, 1 de marzo de 2014, núm. 52, p. 19349-19420
- Esteve, F., Adell, J., y Gisbert, M. (2013). El laberinto de las competencias clave y sus implicaciones en la educación del siglo XXI. *Comunicación en el II Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa*.
- García, J. (2005). *Programas de educación intergeneracional: acciones estratégicas*. Dykinson: Madrid.
- Gisbert, M., y Esteve, F. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La cuestión universitaria*, 7(2011), 48-59.
- Guitert, M., y Giménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. *Aprender en la virtualidad*, 113-134.
- Sánchez-Queija, I., y Vega, M. Á. P. (2014). La interacción entre iguales en el aula: el trabajo cooperativo. *Manual de psicología de la educación para docentes de educación infantil y primaria*, 127-147.