

LA WEB 2.0 COMO ESCENARIO DE INVESTIGACIÓN DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

José Jesús Delgado Peña; Ana María Luque Gil; Enrique Navarro Jurado

Departamento de Geografía. Universidad de Málaga

**Juan Francisco Gutiérrez Lozano; Laura López Romero; Natalia Meléndez Malavé;
María Inmaculada Sánchez Alarcón; María Teresa Vera Balanza**

Departamento de Periodismo. Universidad de Málaga

Carmen Romo Parra

Departamento de Psicología Social, Antropología Social, Trabajo Social y S. S. Universidad de Málaga

jdelgado@uma.es

TEMA/PROBLEMA

Los elementos de la emergente Web 2.0. en el marco de la investigación en innovación educativa, su influencia en dicho proceso, así como las ventajas que aporta.

PALABRAS CLAVE

NTIC, Campus Virtual, Web 2.0

CONTEXTO

Cada vez está teniendo en la Enseñanza Superior una mayor importancia el desarrollo tecnológico e ideológico que está viviendo Internet y los recursos que ofrece en los últimos años. Así, la Web 2.0, y todo lo que representa puede marcar un hito en la labor del profesor universitario, tanto desde su faceta de docente como la de investigador, tal como indica (Peña et al., 2006), llegándose incluso a hablar del profesor 2.0. En este sentido, el docente en general aún tiene un vasto camino por recorrer (Barquín y Fernández, 2006).

Los aspectos de la docencia que queremos mejorar con esta experiencia competen principalmente al ámbito de la organización docente e investigadora, puesto que pretendemos profundizar en la implementación de una metodología activa de aprendizaje y su valoración, ayudados por las posibilidades ofrecidas por la Web 2.0 y el Campus Virtual de la UMA, que también participa de su filosofía, y cuya característica fundamental, entre otras, reside en el empoderamiento del usuario con respecto a Internet, pasando del papel de mero receptor al de creador, y donde aspectos tan fundamentales como la génesis de conocimiento colectivo y la web constructivista como medio para ello entran en juego (Peña et al., 2006). En Herrera (2007) podemos encontrar una buena aproximación a la vertiente didáctica de la Web 2.0 y a los recursos que ésta ofrece.

A la hora de desarrollar nuestra experiencia, lo primero que hay que señalar es la variedad de disciplinas y estudiantes implicados, puesto que cubre 8 asignaturas de 5 diferentes titulaciones en 4 centros universitarios de la Universidad de Málaga (Fac. de Filosofía y Letras, E.U. de Turismo, Fac. de Ciencias de la Información y Fac. de Ciencias de la Educación) implicando a un conjunto de 860 alumnos/as en diferentes cursos de las titulaciones presentes

(ver tabla 1). Esta amplitud es reflejo claro del carácter totalmente multidisciplinar de los componentes del equipo de este Proyecto de Innovación Educativa de la Universidad de Málaga (PIE 07-081), carácter que además, ha favorecido (y necesitado) la puesta en marcha de recursos propios de la Web 2.0 que fomenten la comunicación entre los integrantes de nuestro equipo, así como de nuestro equipo con el resto de la sociedad. Los principales recursos han sido los siguientes:

- Utilización del Campus Virtual desde una doble vertiente. Por un lado, hemos creado en él las asignaturas virtuales como apoyo a las presenciales, pudiendo utilizar dicho espacio como repositorio de materiales para nuestro alumnado, así como de escenario de comunicación y de trabajo colaborativo a través de sus diferentes recursos: wikis, foros, cuestionarios, glosarios y tareas, fundamentalmente. De forma similar y paralela, también hemos creado un espacio virtual para desarrollar de forma más eficiente la comunicación, intercambio de información y trabajo colaborativo entre todos/as los/as integrantes de nuestro equipo. En este sentido, hemos utilizado con profusión los foros, las consultas y las wikis. En ambos casos, los aspectos fundamentales de mejora que hay que subrayar es la mayor autonomía que Campus Virtual ofrece, tanto desde la perspectiva del tiempo (puesto que permite el trabajo y comunicación asíncronos) como del espacio (permitiendo la conexión desde cualquier sitio con unos requisitos básicos).

- Creación de una página web y un blog de nuestro equipo de innovación educativa, pues al ya contar con cierto bagaje por estar trabajando juntos desde 2005, necesitaba de un “escaparate” virtual de nuestra actividad. La página web (<http://www.dicotema.uma.es>) representaría nuestro espacio virtual más académico, el lugar donde presentar nuestros objetivos, los integrantes del grupo, así como servir de repositorio y exposición de todos los materiales, recursos didácticos, artículos y comunicaciones, que hemos ido elaborando de forma conjunta a lo largo de estos últimos años. El blog (<http://www.dicotema.blogspot.com/>) nos serviría como medio de exposición y debate de ideas más puntuales. En él, podemos presentar de forma más informal, lo que no significa poco rigurosa, noticias y opiniones de actualidad en torno al tema que nos ocupa y nos une a tan diverso grupo de investigadores y que son las relaciones entre la enseñanza superior, el territorio y los medios de comunicación en general. De ahí también surgió la idea de unirnos bajo un nombre y un logotipo (DiCoTeMa = Didáctica de la Comunicación y el Territorio de Málaga).

OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con esta experiencia son los siguientes:

- ✓ Desde la perspectiva del profesorado:
 - Reflexionar sobre la influencia y las ventajas que ofrecen las NTIC a la hora mejorar los sistemas de enseñanza tradicionales.
 - Reflexionar sobre las posibilidades que nos ofrecen las NTIC y el Campus Virtual de la Universidad de Málaga para gestionar y evaluar el trabajo en equipo en el ámbito de la investigación, así como para fomentar la enseñanza de contenidos significativos y estructurados, más enfocados al aprendizaje de competencias que al de contenidos teóricos.
- ✓ Desde la perspectiva del alumnado:
 - Favorecer el Aprendizaje Cooperativo, Significativo y autónomo por medio de la inclusión de elementos de la Web 2.0 en nuestra labor docente habitual.
- ✓ En el ámbito de la organización docente:
 - Adaptar las asignaturas implicadas (ver Tabla 1), según los aspectos anteriormente mencionados mediante la utilización de los recursos de la plataforma virtual de la UMA que mejor favorezcan el trabajo en equipo y el aprendizaje significativo.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Tal como ya hemos indicado, desde el punto de vista del alumnado, un conjunto de asignaturas (ver tabla 1) han sido adaptadas en diferente medida al Campus Virtual de la Universidad de Málaga, utilizando éste tanto como herramienta de ayuda para la gestión de la información (planificación docente de la programación dividida en temas o semanas, enlaces a textos y vínculos de Internet, visor de vídeos, etc.) y del alumnado (organización del trabajo grupal, establecimiento del cronograma de actividades, calificación, etc.), como espacio virtual del desarrollo de actividades en el ámbito del aprendizaje cooperativo a través de las diferentes actividades que ofrece (cuestionarios, wikis, foros, glosarios y tareas). Se ha optado por la división del alumnado en equipos de trabajo, que han ido desarrollando parte o todo el temario de la asignatura mediante técnicas de aprendizaje cooperativo (aprender juntos, oposición constructiva, grupo de investigación y puzzle) a través de los diferentes recursos que MOODLE ofrece.

ASIGNATURA (Nº de alumnos/as)	HERRAMIENTAS MOODLE (*)
Técnicas de Cuantificación en Geografía II (8)	Foro Tarea Wiki Glosario
Recursos Territoriales Turísticos (297)	Foro Tarea Wiki Cuestionario
Métodos y Técnicas de Investigación en Comunicación (50)	---
Historia General de la Comunicación (204)	Foro
Edición y producción de la información en TV (125)	---
Medios de Comunicación y Educación (30)	Tarea Wiki
Psicología Social de los Medios Audiovisuales (75)	---
Psicología Social (71)	---

Tabla 1. Herramientas de Campus Virtual empleados en las diferentes asignaturas objeto de innovación (*) En todas las asignaturas se utilizó MOODLE como medio de comunicación con los alumnos, pudiendo subir todos aquellos archivos, documentos, apuntes, etc. necesarios para la asignatura.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Para la constatación de la opinión del alumnado se realizó una encuesta de 41 preguntas pidiendo la valoración por parte del estudiante siguiendo una escala Lickert, donde 1 sería el valor mínimo y 5 el máximo. Nos centraremos en lo referente al Aprendizaje Cooperativo y Significativo.

Fueron contestadas un total de 380 encuestas, correspondiendo de mayor a menor a las siguientes asignaturas: Edición y Producción de información en TV (26,1%), Recursos Territoriales Turísticos (22,9%), Historia general de la Comunicación (16,1%), Psicología social de los Medios Audiovisuales (11,3%), Métodos y técnicas de investigación en comunicación

(8,4%), Psicología social (7,4%), Medios de comunicación y Educación (6,1%) y Técnicas de cuantificación en Geografía II (1,85%). Se puede constatar con facilidad que el número de encuestas contestadas está relacionado directamente con el número de matriculados/as.

De la valoración dada a los diferentes ítems de análisis podemos señalar que los estudiantes de las diferentes asignaturas evaluadas que han respondido al cuestionario otorgan la valoración más positiva, con un 86,4% de respuestas con valores 4 y 5, a la facilidad en el manejo del Campus Virtual. El segundo elemento más valorado positivamente que destacan de la plataforma virtual es su contribución a la mejora de la comunicación con el profesor, con un 74,4%. Así mismo, un 79,5% de los alumnos confirma que el Campus Virtual favorece el aprendizaje de la asignatura. Uno de los elementos menos valorados de la encuesta es la capacidad para mejorar la comunicación con el resto de compañeros a través Campus Virtual ya que sólo el 53,8% ha otorgado a esta pregunta valores 4 ó 5. Si bien tampoco lo han evaluado muy negativamente ya que sumando la respuesta de valor 3, el porcentaje final es de 79,5%. Entre las actividades y recursos de Campus Virtual más valorados (valores 3, 4 y 5) por los alumnos destacan las Tareas (96,4%) y los Foros (79,5%).

Por otro lado, para el caso del profesorado, nos planteamos la aplicación de una técnica cualitativa que complementara el método cuantitativo de recolecta de información de nuestro alumnado y que tuviera, además, una funcionalidad adicional: la prospectiva. De ahí que nos decantáramos por el grupo de discusión entre los docentes participantes usando el método Delphi (Linstone y Turoff, 1975), si bien se centraron las cuestiones a tratar mediante una estructura de matriz DAFO. Los resultados de la matriz DAFO producto de esta metodología sobre el uso de Campus Virtual se exponen a continuación:

Debilidades

1. Carencias formativas para su correcto uso
2. Necesidad de tiempo para la formación continua que exige su uso
3. Exigencia de tiempo para su implementación

Amenazas

1. Niveles muy dispares de destreza del alumnado en el uso de la plataforma
2. Carencias de motivación de los estudiantes en el uso de la plataforma
3. Coexistencia de la plataforma con otras vías de distribución de material, que ocasiona no sólo un doble flujo en el proceso de aprendizaje, sino incluso ciertas interferencias, porque los estudiantes les dan más validez a esas otras vías de información
4. Errores técnicos que dificultan el uso de ciertos recursos (problemas de la gestión de grupos en la wiki)

Fortalezas

1. Facilita la organización y gestión de la asignatura
2. Facilita la organización, gestión e implementación del material necesario para los alumnos
3. Facilita la comunicación con los estudiantes

Oportunidades

1. Las herramientas de comunicación colectiva pueden convertirse, si se les da toda su dimensión, en una forma de difusión horizontal del conocimiento y en una herramienta de autoevaluación
2. El uso intensivo del potencial de los recursos de la plataforma dinamiza el método didáctico (visionado de programas televisivos, elaboración de bibliografías a través de una wiki)

3. La facilidad en el uso (amigabilidad del interfaz)

Como resultado de esta matriz, de forma conjunta discutimos una serie de recomendaciones para la mejora del uso del Campus Virtual. Exponemos a continuación la lista de recomendaciones elaborada:

Por parte del docente:

1. Esforzarse en aprender de forma progresiva los diferentes recursos que presenta Campus Virtual (CV), reflexionando sobre las posibles mejoras que éstos pueden significar para su docencia.
2. Favorecer las aplicaciones comunicativas de CV, tanto entre los estudiantes como entre ellos y el docente.
3. Extender las posibilidades del aprendizaje cooperativo a la colaboración entre compañeros de departamento / facultad.

Por parte de la Administración universitaria:

4. Fomentar el uso de CV mediante la capacitación del profesorado y el alumnado, y el reconocimiento de las innovaciones que se desarrollen en este campo por parte del mismo.

Por parte del alumnado:

5. Promover una actitud positiva hacia las asignaturas donde se utilicen los recursos de CV, esforzándose en el aprendizaje del sistema y aprovechando las ventajas que éste puede llevar consigo con respecto a asignaturas de corte más tradicional.

Por parte de los gestores de CV:

6. Desarrollar sistemas de retroalimentación con los usuarios con el fin de mejorar técnicamente las deficiencias que actualmente presenta CV en algunos recursos (por ejemplo, la gestión de grupos con la herramienta Wiki).

BIBLIOGRAFÍA

BARQUÍN, J. y FERNÁNDEZ, M. (2006). *Profesorado, escuela y Web 2.0, un espacio de interrelación obligado*. IX Congreso IBERCOM. Sevilla-Cádiz.

HERRERA, F.J. (2007). *Web 2.0 y didáctica de la lengua: un punto de encuentro*. Glosas Didácticas, 16, pp. 18-26.

LINSTONE, A. y TUROFF, M. (ed.) (1975). *The Delphi Method: Technique and Applications*. Massachusetts: Addison-Wesley.

PEÑA, I. et al. (2006). El profesor 2.0: docencia e investigación desde la Red. *UOC papers, revista sobre la sociedad del conocimiento*, 3, pp. 1-9.