



IV JORNADAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA Y ENSEÑANZA VIRTUAL EN LA
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

**ESTRATEGIAS PARA LA APLICACIÓN EFICIENTE DEL APRENDIZAJE
COOPERATIVO EN TECNOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN PERIODÍSTICA**

**Bella Palomo
María Sánchez**

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Málaga

bellapalomo@uma.es, m.sanchezgonzalez@uma.es

TEMA/PROBLEMA

En el presente artículo se exponen las claves que favorecen la participación voluntaria del alumnado en el campus virtual de la Universidad de Málaga mediante un sistema de premios que influye en su evaluación final y fortalece paralelamente la evaluación continua. El método se ha aplicado al caso concreto de la asignatura Tecnología de la Comunicación Periodística del Departamento de Periodismo de dicha Universidad.

PALABRAS CLAVE

campus virtual – aprendizaje cooperativo – tecnología – wiki – foro

CONTEXTO

Conforme a los avances tecnológicos, el modelo clásico de enseñanza-aprendizaje, basado en la comunicación lineal entre profesor y alumnos, deja paso a otros que, mediante el uso de aulas virtuales (Palomo, 2008) y el apoyo de espacios como *Facebook* (García, 2008), *Myspace* o *Twitter* (Domingo y otros, 2010), posibilitan una interacción y comunicación en red bidireccional. Asistimos así al auge del denominado *social learning* o *e-learning 2.0*. Un modelo que mediante el uso conectado y combinado de estos medios sociales y plataformas de aprendizaje (Sánchez, 2010) permite desarrollar Entornos Personales de Aprendizaje (*Personal Learning Environment* o PLE, en inglés) donde los estudiantes se relacionan, colaboran y generan, utilizando diversas fuentes y herramientas online, sus propios contenidos (Ricci, 2009). Vinculado al mismo, el concepto de “inteligencia colectiva”, que viene despertando durante varias décadas el interés de numerosos teóricos, ha fortalecido su vigencia y se ha convertido en objeto de estudio prioritario de organismos como el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) al fundar el *Center for Collective Intelligence*.

Ligado a las ideas de efectividad organizacional o al trabajo en equipo, hemos intentado importar este modelo de producción de conocimiento basado en la interacción y en la colaboración al marco universitario (Bauerová, 2007). En la experiencia que presentamos han participado durante los cursos 2008-2009 y 2009-2010 seis grupos prácticos de la asignatura Tecnología de la Comunicación Periodística, lo que ha afectado a 300 alumnos que cursan 2.º de Periodismo. En esta materia, los alumnos se enfrentan por primera vez desde una perspectiva tecnológica a la profesión, lo que representa frecuentemente un reto personal. Durante el curso desarrollan diversos proyectos individuales con aplicaciones profesionales destinadas a la maquetación de documentos, la edición de imágenes y la construcción de webs. Para obtener una orientación permanente en la elaboración correcta de estas tareas, se han desarrollado en el campus virtual varios espacios inspirados en el aprendizaje cooperativo.

Al tratarse de una asignatura obligatoria de primer ciclo, con ella el alumno adquiere en una fase temprana unas habilidades que mantiene activas durante el resto de su vida académica y profesional. El 50 por ciento de la materia se imparte en el laboratorio de Redacción y Diseño, donde hay instalados medio centenar de iMac, lo que permite realizar un seguimiento individualizado del alumno y comprobar su evolución durante el cuatrimestre. Este aspecto autónomo se complementa con la participación en tareas optativas que quedan publicadas en el campus virtual para que sus esfuerzos resulten visibles y alabados por la comunidad. Dado el carácter optativo de estas actividades complementarias, una de las funciones del equipo docente consistió en dotarlas del atractivo necesario para estimular la participación del alumno, como se detallará más concretamente en los siguientes apartados.

OBJETIVOS

- Combinar la innovación tecnológica con la innovación pedagógica.
- Impulsar el desarrollo de competencias digitales en el alumnado.
- Formar alumnos más competitivos, capaces de generar nuevas ideas y productos.
- Introducir al alumno en la publicación de contenidos de calidad en Internet.
- Ofertar conocimientos útiles y actualizados que respondan al contexto periodístico actual.
- Dotar al alumno de un espacio de aprendizaje continuo, complementario a las clases presenciales.
- Implicar más a los alumnos en la enseñanza generándoles un rol activo en el proceso e incrementando sus competencias mediante un modelo abierto de educación donde construyan parte de los contenidos del curso y aprendan de otros actores alternativos a la figura del profesor.
- Desarrollar en el alumno las bases del aprendizaje autónomo, fomentando su dimensión autodidacta y capacitándolo para actualizar sus conocimientos cuando haya concluido sus estudios.
- Aproximar al estudiante a la cultura de la participación, creando espacios en el campus virtual donde pueda publicar regularmente trabajos así como revisar los del resto de forma que puedan aprender de mejoras y errores.
- Construir tutoriales a la carta, que permitan al alumno reproducir una clase práctica tantas veces como lo necesiten.
- Obtener un mayor control de la evolución del conocimiento del alumno.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El aspecto más complejo de la materia radica en su dimensión práctica, ya que por primera vez se enfrentan a tres aplicaciones informáticas (*QuarkXPress*, *PhotoShop* y *Dreamweaver*) con las que deben desarrollar dos proyectos con calidad profesional: la maquetación de una página de periódico y el diseño de una web personal.

Por esta razón se ha planteado, en primer lugar, un sistema de evaluación flexible, de forma que cada alumno ha podido escoger el que más se ajuste a sus preferencias o circunstancias personales y profesionales, entregando tales proyectos durante el curso (evaluación continua) o realizando, en los casos en que no se han sentido capacitados para dicha entrega o no han asistido con asiduidad a las prácticas, un ejercicio práctico equivalente al final del cuatrimestre.

El uso del Campus Virtual como recurso motivador y facilitador del aprendizaje ha sido, asimismo, fundamental. No sólo para poner a su disposición todo el material teórico de la asignatura, sino, más allá, como espacio para la realización de actividades individuales y grupales. Así, para facilitar la orientación del alumno durante la asignatura y mejorar su calificación final, se han premiado las intervenciones que siempre con carácter voluntario realizaban en dos espacios fundamentalmente: los foros y las wikis. Ambos han servido para recolectar la inteligencia colectiva del grupo, tal y como se detalla a continuación.

1) Foros. Se ha desarrollado una triple tipología:

- Foros para resolución de dudas. Concebidos para que cualquier miembro de la asignatura, tanto profesores como alumnos, resolvieran las dudas planteadas y/o recomendaran tutoriales relativos a las citadas aplicaciones informáticas en las que se basan sus proyectos.
- Foros para la exposición de trabajos. Para repasar los elementos tipográficos, analizar el cambio de diseño de *La Opinión de Málaga*, o compartir los resultados del uso de la herramienta del proyecto digital *Robotype*, que les ha permitido demostrar su creatividad con la tipografía construyendo dibujos a base de letras y números.

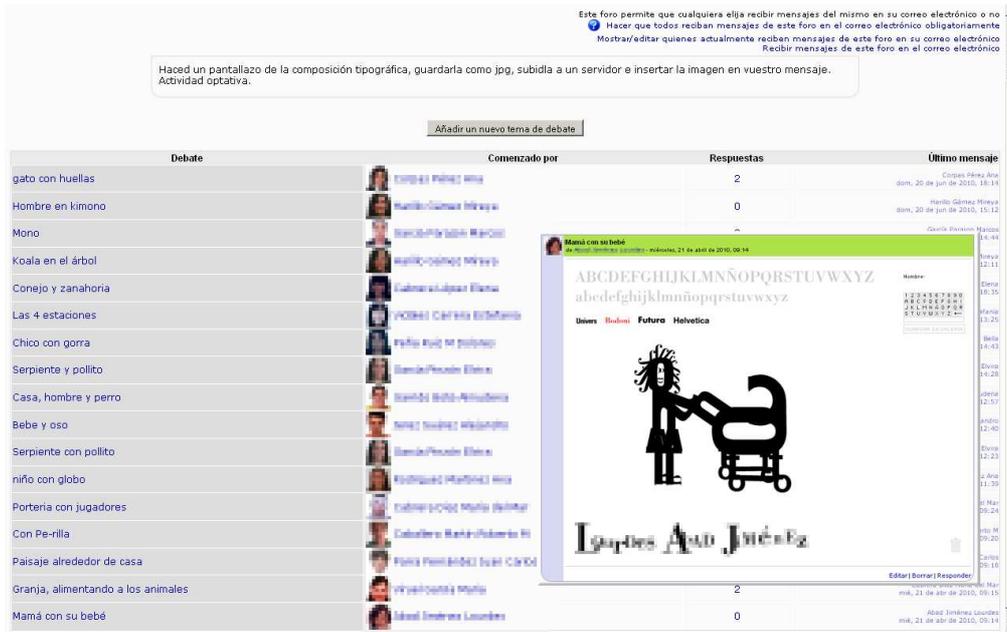


Imagen 1: La creatividad tipográfica de los alumnos se ha expuesto en uno de los foros.

- Foros de debates. Han expuesto su reflexión personal sobre medios sociales, al compartir su experiencia de uso con el resto de compañeros. También han iniciado un debate sobre la crisis de la prensa, cuyo punto de partida fue la proyección del reportaje audiovisual en clase “La tormenta de papel”.



Imagen 2: Los foros han servido también para compartir experiencias sobre el uso de medios sociales.

2) Wikis. De forma voluntaria y rotatoria, cada semana un grupo de entre dos y cinco alumnos se ha coordinado para publicar en la wiki colectiva de su grupo de prácticas las anotaciones tomadas durante las mismas, cuidando que no existieran reiteraciones ni omisiones de los aspectos tratados. La calidad y complejidad de sus intervenciones han influido en su calificación, de modo que quien ha publicado sólo texto ha obtenido un reconocimiento menor que quien ha acompañado sus aportaciones de imágenes, previamente editadas y alojadas en servidores externos. Con esta herramienta los alumnos, además de repasar semanalmente la materia, se han convertido en autores de su propio manual práctico de la asignatura, lo que ha permitido al profesorado comprobar secuencialmente que sus explicaciones eran comprendidas correctamente.



Imagen 3: Detalle de una de las Wikis elaboradas colectivamente por los alumnos.

Para evaluar el resultado de la experiencia, se elaboró un cuestionario en el que el alumno debía valorar distintos aspectos de la materia.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Durante 2009-10, el 83,2 por ciento de los alumnos decidieron acogerse voluntariamente al sistema de evaluación continua, basado en la entrega de proyectos individuales durante el curso, frente al 16,8 por ciento que escogió la realización del examen final, a veces influidos por incompatibilidad de horarios con otras materias, con sus empleos o alguna enfermedad. Además, el 56 por ciento realizó alguna de las actividades complementarias para obtener una mejor calificación final. Este sistema de premios ha permitido que las notas finales hayan sido elevadas, y la competitividad generada ha permitido que se entreguen todas las matrículas de honor que estaban disponibles (el 5 por ciento del alumnado).

Otro de los resultados observados con la implantación de las wikis ha sido una drástica reducción de dudas planteadas en los Foros, ya que las wikis han funcionado como tutoriales que permitían repasar e incluso repetir en otra localización las clases prácticas.

Además, durante el curso 2009-2010 los grupos prácticos y teóricos se han distribuido entre dos profesoras, por lo que gracias al campus virtual se ha logrado una mayor unidad y coordinación de la asignatura.

El éxito de la experiencia no sólo en cuanto a rendimiento académico sino en cuanto a satisfacción del alumnado (un 76,6 por ciento de los que respondieron al cuestionario final han visto sus expectativas cumplidas y tan sólo un 10 por ciento valora la asignatura de forma negativa) ha favorecido no solo su continuidad, sino su aplicación a otras materias de licenciatura, grado y posgrado en Periodismo, interesadas en trabajar en materia de competencias digitales y desarrollar la inteligencia colectiva. Así los alumnos utilizan el campus virtual para explicar el *making off* de un reportaje multimedia, recomendar nuevas aplicaciones, debatir temas de actualidad que afectan al futuro de su profesión, e incluso exponen y debaten nuevas herramientas metodológicas detectadas. En definitiva, aplicaciones concretas de

aprendizaje cooperativo que reflejan una apuesta por la horizontalidad de la enseñanza, que revaloriza la capacidad del alumno.

Desde la perspectiva del docente, ciertamente su labor se torna más compleja al apostar por una evaluación continua que resulte atractiva para el alumno. Sin embargo, su evolución y su implicación compensan este esfuerzo de motivación constante, que nada tiene que ver con sistemas de evaluación basados exclusivamente en el examen final que tratan de medir la valía del estudiante de forma superficial, al estar influidos por las leyes del azar.

BIBLIOGRAFÍA

BAUEROVÁ, D. y SEIN-ECHAULCE, M.L. (2007). Herramientas y metodologías para el trabajo cooperativo en red en la Universidad. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 21, núm. 1, 69-84.

DOMINGO, J.; ALMAJANO, M.P.; MARTÍNEZ, H. y SEGURA, J. (2010). El aprendizaje cooperativo 2.0. Jornada sobre Aprendizaje Cooperativo. 2 de julio de 2010. Barcelona

GARCÍA, A. (2008). Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje cooperativo: una experiencia con Facebook. *Periodismo, Comunicación y Sociedad*, 5, pp. 49-59.

PALOMO, B. (2008). Propuesta de un modelo virtual para la asignatura 'Periodismo interactivo y creación de medios digitales'. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 36, pp. 183-195.

RICCI, F. (2009). "Las comunidades de práctica en un mundo de En *Learning Review*, núm.26. Enero-Marzo 2009. <<http://www.learningreview.com/e-learning/articulos-y-entrevistas/1480-las-comunidades-de-prica-en-un-mundo-de-ple>> (21/10/10)

SÁNCHEZ, M. (2010). "Innovando hacia la Universidad 2.0: experiencias desde la UNIA". Seminario *El empleo de la Web 2.0 en la educación universitaria: una propuesta para afrontar los retos del Plan Bolonia*. Universidad de Granada, 17 al 23 de junio de 2010. <<http://www.slideshare.net/innovaciondocenteunia/innovando-hacia-la-universidad-20-experiencias-desde-la-universidad-internacional-de-andaluca>> (21/10/10)