

**(C-204)**

**EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE GOUMH:  
APRENDIZAJE COLABORATIVO EN BELLAS ARTES  
CON APS DE GOOGLE**

*Teresa Marín García*



**(C-204) EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE GOUMH: APRENDIZAJE COLABORATIVO EN BELLAS ARTES CON APS DE GOOGLE**

*Teresa Marín García*

**Afiliación Institucional:** PDI Universidad Miguel Hernández, Facultad de Bellas Artes de Altea

**Indique uno o varios de los siete Temas de Interés Didáctico:** (Poner x entre los [ ])

Metodologías didácticas, elaboraciones de guías, planificaciones y materiales adaptados al EEES.

Actividades para el desarrollo de trabajo en grupos, seguimiento del aprendizaje colaborativo y experiencias en tutorías.

Desarrollo de contenidos multimedia, espacios virtuales de enseñanza- aprendizaje y redes sociales.

Planificación e implantación de docencia en otros idiomas.

Sistemas de coordinación y estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollo de las competencias profesionales mediante la experiencia en el aula y la investigación científica.

Evaluación de competencias.

**Resumen.**

En esta presentación se muestra una experiencia de Aprendizaje Colaborativo Basado en Proyectos desarrollada en el ámbito de la enseñanza universitaria en la Titulación de Bellas Artes (UMH) durante un semestre en el curso 2010-11.

Esta experiencia se centra en el cruce de tres aspectos poco habituales en el aprendizaje de Bellas Artes: el desarrollo proyectos vinculados a lugares y situaciones reales en contextos públicos, mediante metodologías colaborativas y utilizando para su desarrollo un entorno de blended-learning en el que se han combinado acciones presenciales y uso de herramientas TIC. En el entorno virtual se utilizaron distintas apps de Google, en el marco de un proyecto de innovación docente vinculado al convenio GoUMH establecido entre la UMH y Google.

Los objetivos principales de esta experiencia son: a) Experimentar metodologías y herramientas que permitan desarrollar procesos activos de aprendizaje de los estudiantes, así como la adquisición de competencias digitales y habilidades de trabajo en equipo para el desarrollo de proyectos artísticos en contextos reales. b) Valorar la utilidad, dificultades y niveles de satisfacción de estas metodologías y entornos de aprendizaje desde el punto de vista de los estudiantes y del docente. c) Comprobar la viabilidad de estas metodologías y entornos de aprendizaje como mecanismos prácticos para facilitar la progresiva adaptación de los estudios de Bellas Artes a las necesidades de los nuevos planes de estudios.

**Keywords:** Blended learning, aprendizaje colaborativo, goumh, Bellas Artes, Aprendizaje basado en proyectos

## **Abstract.**

This paper shows a project-based blended learning experience, developed in higher education in the Fine Arts Degree (University Miguel Hernández -UMH-, Elche, Spain), during a term in 2010-211 academic year.

This experience is focused on three issues not that common in the learning of Fine Arts: development of projects linked to places and real situations in public contexts, the use of collaborative methodologies, and the use of a blended learning environment for their development –combining presential actions and the use of CIT tools. In the virtual environment, several Google apps were used within an innovative teaching project linked to the GoUMH agreement between UMH and Google.

The main targets of this experience are: i) Experimenting methodologies and Tools that allow students to develop active learning processes as well as the acquisition of digital competences and team work skills for the development of artistic projects in real contexts. ii) Considering the usefulness, difficulties and satisfaction levels of these learning environments and methodologies from the point of view of both students and lecturer. iii) Checking the viability of these learning environments and methodologies as practical mechanisms to facilitate the progressive adaptation of Fine Arts degrees to the needs of the new curricula.

## **Texto.**

### **1. MARCO CONCEPTUAL**

#### **1.1. TICs y aprendizaje crítico en entornos complejos.**

El mundo actual se caracteriza por una creciente complejidad, marcada por factores como la aceleración de los avances tecnológico, la saturación de información, la globalización de la economía o la virtualidad de la cultura. En este escenario, Internet, las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC) y su evolución hacia la Web 2.0 están adquiriendo cada vez más protagonismo, influyendo en todas las esferas de la vida y convirtiéndose en herramientas de transformación social. Las redes están posibilitando que el flujo de la información se acelere y se genere conocimiento compartido, contribuyendo a nuevas formas de autoorganización y redistribución del poder. Estos aspectos configuran lo que se denomina Sociedad Red [1].

Estos contextos obligan a todos los niveles educativos a replantear su metodologías y estructuras organizativas. Este proceso conlleva una urgente reflexión acerca de la necesidad de una alfabetización crítica sobre el usos de la tecnología. Sobre estos temas profundiza Ilana Snyder [2], en un interesante artículo sobre e-learnig, alfabetización en medios, aprendizaje y tecnología, relacionado estos cuatro aspectos y vinculándolos a los estudios superiores.

Los nuevos retos que plantea este contexto, En la educación superior estas reformas comenzaron a tomar forma a nivel político con el Plan Bolonia y la construcción del Espacio Europeo de Educación Superior EEES [3]. Sin embargo, de nada sirven las normativas si no llega a producirse un verdadero cambio de mentalidad de todos los agentes implicados en este proceso.

El elemento clave de esta reforma, a nivel pedagógico, está en el cambio de modelo, que centran el aprendizaje en el estudiante, frente al modelo tradicional que giraba en torno a la figura del profesor. Este nuevo modelo educativo se basa en las teorías pedagógicas del *constructivismo* social, considerando la motivación y la actitud activa del estudiante el aspecto esencial del proceso de aprendizaje [4]. Recogiendo estos aspectos, las normativas comunitarias del EEES definen ocho competencias claves que deben adquirir los estudiantes [5].

De estas competencias clave nos interesa destacar algunas que habitualmente no suelen considerarse prioritarias en los estudios de Bellas Artes, y que nosotros hemos intentado trabajar de forma específica en nuestras experiencias educativas. Estas competencias son las siguientes: “expresión oral y escrita”, “competencia digital”, “aprender a aprender”, y “las competencias interpersonales, interculturales y sociales”. De estas, las dos primeras aparecen reflejadas en los objetivos transversales del *Libro Blanco de los títulos de Grado de Bellas Artes, Diseño y Restauración*. (ANECA, 2004:385) [6], sin embargo en la práctica docente se suelen dar por supuestas sin dedicarles una atención específica en las distintas materias. Esta situación se traduce en carencias en las habilidades de los titulados, que tendrán su repercusión en el futuro desarrollo profesional. Las otras dos competencias, así como la “competencia en lenguas extranjeras” ni siquiera se contemplan en el mencionado libro blanco, ni tampoco en la mayoría de planes de estudios de los nuevos grados en Bellas Artes, cosa que consideramos una carencia significativa.

Nos parece importante recordar aquí algunos aspectos de las definiciones de estas competencias clave, ya que se trata de cuestiones que se han intentado trabajar de forma específica en los proyectos docentes que aquí presentamos:

La «**competencia digital**» se define como aquella que:

entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TSI: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.

Así mismo define «**aprender a aprender**» como:

la habilidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él. Las personas deben ser capaces de organizar su propio aprendizaje y de gestionar el tiempo y la información eficazmente, ya sea individualmente o en grupos.(...) Significa adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y capacidades, así como buscar orientaciones y hacer uso de ellas.

Respecto a esta misma competencia de «aprender a aprender» se destaca también la importancia de que los estudiantes se apoyen en experiencias vitales y aprendizajes previos, así como la importancia de la motivación y la autodisciplina para generar un aprendizaje autónomo. Por último se destaca el valor del trabajo en equipo y la capacidad de autoevaluación sobre el trabajo propio.

Por su parte las «**competencias interpersonales, interculturales y sociales**» destacan la importancia de desarrollar habilidades para la participación e implicación en ámbitos sociales, así como el desarrollo de habilidades para la resolución de conflictos.

## **1.2. De la enseñanza presencial a la formación híbrida (*blended learning*) en la titulación de Bellas Artes**

Los estudios de Bellas Artes hasta hoy en España responden fundamentalmente a la modalidad de estudios presenciales con una predominio de la enseñanza práctica frente a la formación teórica. El 80% de los créditos que se imparten en estas titulaciones suelen ser de tipo práctico, lo que conlleva que los grupos de estudiantes por clase sean más reducidos que en otro tipo de estudios. Esta situación y el tipo de trabajos que se realizan, que en muchos casos están basados el desarrollo de proyectos personales propuestos por los propios estudiantes, favorecen la educación personalizada. Estos aspectos son ya muy próximos a los modelos de *enseñanza aprendizaje*, lo que sitúa a los estudios de Bellas Artes en una clara situación de privilegio de cara a la reforma educativa.

Sin embargo, en lo que respecta al uso de la tecnología digital en las titulaciones de Bellas Artes se plantean situaciones paradójicas. Por una parte, encontramos perfiles de estudiantes y docentes completamente reacios al uso de las nuevas

tecnologías, que reivindican un aprendizaje basado exclusivamente en las técnicas y procedimientos analógicos propios de las disciplinas tradicionales de las Bellas Artes: dibujo, pintura, escultura, grabado. Simultáneamente se pueden encontrar perfiles de estudiantes y docentes que hacen un uso intensivo y muy especializado de las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo fundamental. Estos últimos generalmente suelen estar interesados por el diseño y los medios audiovisuales. Esta situación provoca que los grupos de estudiantes sean muy heterogéneos en cuanto a sus habilidades.

Esta característica pone en evidencia una forma de *brecha digital*, que no responde solo a cuestiones de edad o “nativos digitales” [7], sino a las habilidades de los distintos agentes para el uso y aprovechamientos de la tecnología y su capacidad para construir conocimiento útil y significativo con ellas. Duart (2010) [8] que ha estudiado este tema de la *brecha digital* en la educación superior, plantea que ésta además de encontrarse entre los usos que hacen de la tecnología profesores y estudiantes, también puede observarse entre las Universidades, según los usos que estas son capaces de hacer de la red como instrumento de conocimiento y las posibilidades que permiten a su comunidad.

El mismo Duart propone cinco maneras de utilizar internet en el aula (Duart et al, 2008: 224-226) [9]: que van desde el mero uso administrativo, pasando por recursos de apoyo docente y usos como complemento a la docencia, hasta el modelo de enseñanza estrictamente virtual, no presencial. Según esta clasificación nuestra propuesta educativa pretende ser un intento de lo que Duart clasifica como *formación híbrida* (Duart et al, 2008: 227) [10]. Para él y sus colaboradores el término formación híbrida sería aquella que en la que las posibilidades formativas que ofrece la actividad presencial y la no presencial aparecerían como un continuo integrado e inseparable. Esta forma de enseñanza se plantea como una herramienta muy valiosa, ya que permite grandes posibilidades transformadoras en el proceso de aprendizaje a través del uso de tecnología. En este modelo formativo, conviene destacar como elemento clave de innovación, respecto al proceso presencial, la capacidad que genera la red de posibilitar que las actividades puedan continuarse más allá del espacio y tiempo presencial.

La idea de entender la educación como un proceso abierto resulta cercana a muchas prácticas artísticas contemporáneas que entienden el proceso creativo e incluso la propia obra como una evolución permanente, si forma conclusiva, un continuo en el que las fronteras del arte y la vida se difuminan. Estos aspectos han sido profusamente trabajados desde el ámbito de la teoría [11] y de la práctica del arte. Ejemplos de ello podemos encontrar desde la época de las vanguardias artísticas (como los Merzbau Dada), o infinidad de obras de tendencias antiformal y conceptuales (como el Informalismo, Fluxus, el Arte Povera o el reciente Arte Relacional, así como algunas prácticas de Net Art). Conceptualmente resultan muy interesantes estos paralelismos y pensamos que se abren un interesante campo de posibilidades para explorar formas de aprendizaje artístico a través de la tecnología, que no se queden solo en los aspectos técnicos sino que trabajen también los aspectos conceptuales de una forma coherente y buscando la adecuación mutua.

### 1.3. El aprendizaje colaborativo en el contexto de la Web 2.0 y las redes sociales

La evolución de la Web1.0 a la Web 2.0 [12] ha supuesto un cambio sustancial en el modo de utilizar la tecnología y la red. La **Web 1.0** seguía el esquema de los medios de comunicación tradicionales, como la Televisión, en los que la información era emitida de forma unidireccional, generando una jerarquía vertical, de un emisor con control y poder a muchos receptores pasivos. La **Web 2.0, o “Web social”** propone un modelo diferente, la información circula en horizontal generando redes de usuarios que comparten, interaccionan y colaboran entre sí. Surge así un nuevo tipo de usuario que tiene capacidad de producir y modificar contenidos, los llamados “prosumers”. Este fenómeno ha generado un aumento exponencial de la información y los contenidos que circulan por la red produciendo lo que algunos califican como “infoxicación” o “sobrecarga informativa”. Esta circunstancia hace necesaria una formación en capacidades digitales para saber buscar y discriminar información útil. El siguiente paso en esta evolución es lo que algunos apuntan

como **Web 3.0** o “**Web Semántica**”, basada en los datos o metadatos, pero este tema plantea todavía dificultades técnicas, que están ralentizando su desarrollo.

Las herramientas características de la Web 2.0 podrían agruparse por la funciones que permiten: a) generar contenidos en diferentes formatos (como youtube, flickr, o Slideshare), b) generar y publicar contenido (blogs, wikis, sitios Web), c) recuperar información (mediante etiquetado o sindicación) y d) comunicarse y colaborar (redes sociales). De todas ellas, las **redes sociales** son sin duda la que mayor expansión han experimentado en los últimos años, convirtiéndose en un verdadero fenómeno social. Estas herramientas web 2.0, combinadas entre sí permiten generar eficaces “Entornos personales de aprendizaje” (PLE) muy útiles para la educación. Entre ellas, las redes sociales están empezando a tener un papel destacado gracias a las posibilidades que proporcionan para la construcción colaborativa de conocimiento, incentivando la participación activa de los estudiantes y contribuyendo a vincular sus experiencias vitales con el aprendizaje. Todos estos aspectos claramente se insertan en la tradición *constructivista* del aprendizaje [13] y se actualizan con las nuevas teorías del *conectivismo* de George Siemens que se basa en la idea de que “nuestro conocimiento reside en las conexiones que formamos – ya sea con otras personas o con fuentes de información como bases de datos” [14].

La revolución que supone la Web 2.0 afecta a los usos de la tecnología digital en la educación, acelerando la necesidad de cambios del modelo educativo. En 2008, Duarte (Duarte et al., 2008: 21) [15] ya advertía de algunos aspectos paradójicos del uso de las TIC en el ámbito universitario, refiriéndose al desfase existente entre el uso intensivo de Internet que hacen los miembros de la comunidad universitaria para fines extraacadémicos y el escaso uso que se hace de ellas en la construcción de procesos de aprendizaje significativo, limitándose en la mayoría de los casos a la búsqueda de información, comunicación o facilitación de documentación, usos estos que respondería aun modelo de educación 1.0. El crecimiento exponencial que han tenido las redes sociales, y especialmente entre los jóvenes en los últimos dos años [16] parece que está agravando más ese desfase, salvo contadas excepciones, que suelen calificarse como experimentales.

A pesar de todo, en estos momentos empieza a existir un cierto movimiento en todos los ámbitos educativos, desde educación primaria hasta educación superior, que intentan promover un modelo educativo que podría calificarse de **educación 2.0**. Estas experiencias pretenden integrar las herramientas propias de la web 2.0 en el proceso de aprendizaje, coincidiendo en muchos casos en la necesidad de incidir en las competencias clave del EEES que antes mencionábamos. Una característica recurrente de muchas de estas experiencias de educación 2.0 suele ser la importancia que se da a integrar el aprendizaje en los contextos reales o en factores de la vida cotidiana, desdibujado en muchos casos la frontera entre el aprendizaje formal y informal [17]. Destacamos este aspecto porque es un elemento que ha sido trabajado en algunas de nuestras experiencias.

Recientemente, Juan José de Haro acaba de publicar un ensayo divulgativo sobre las redes sociales para educación [18]. En él desarrolla un exhaustivo análisis de las herramientas de red social y sus usos en experiencias educativas en estos últimos años. Este autor propone un listado de características que identificarían la educación 2.0, divididas en: **actitudes** (altruismo, colaboración y respeto), **habilidades** (gestionar el propio conocimiento, pensamiento creativo, pensamiento crítico), y **competencias** (1-investigar, evaluar y seleccionar fuentes de información, planificar estrategias para la investigación, procesar los datos y generar resultados; 2-conocer medios para colaborar con otros; 3- Producir objetos digitales de diversa índole; 4- comunicarse con otros, para informarse y crear conocimiento).

Antes de finalizar este punto quisiéramos señalar un último aspecto conceptual que resulta relevante en relación a la experiencia realizada, se trata de la **diferencia entre aprendizaje colaborativo y aprendizaje cooperativo**. Sobre este tema existe un gran debate y confusión terminológica. Panitz planteó en 1996 [19] una clara diferencia entre ambos conceptos que resumimos brevemente.

El **aprendizaje colaborativo** se establece cuando dos o más personas trabajan de forma conjunta para definir un significado o mejorar alguna competencia. En este tipo de aprendizaje la responsabilidad es compartida mutuamente por el grupo. Se basa en la construcción de consenso entre los miembros del grupo a través de la cooperación. Permite el desarrollo de la autonomía del estudiante.

Por el contrario en el **aprendizaje cooperativo**, aun tratándose de un aprendizaje grupal, se centra en la figura de el profesor, que es el que organizando las tareas para lograr una meta específica, diseñando de forma prescriptiva los pasos y conductas a seguir. Este tipo de aprendizaje aun desarrollando tareas de grupo limita considerablemente la personalización del aprendizaje.

## 2. CASO PRÁCTICO: UN PROYECTO DE INTERVENCIÓN ARTÍSTICA *SITE SPECIFIC*

### 2.1. Contexto de la experiencia

El caso que presentamos se realizó en los estudios de la **Titulación de Bellas Artes** en el curso 2010-11. Este mismo curso, en la Facultad de Altea, se ha comenzado a impartir el primer curso del nuevo Grado en Bellas Artes y Artes Visuales y Diseño. Como el resto de la universidades españolas nos encontramos inmersos en el proceso de implantación de los nuevos grados que conlleva la desaparición de las actuales titulaciones. En nuestro caso esta transformación se realizará de forma progresiva durante los próximos cinco años.

**La asignatura** en la que se realizó la experiencia es una troncal de 4º curso: “Estrategias creativas”. Esta asignatura es de carácter teórico práctico y la actividad se realizó en un grupo de 20 estudiantes con perfiles muy desiguales. Ambos factores tienen importancia para entender las condiciones con las que se trabajó. El grupo reducido y su carácter práctico facilitaba considerablemente las relaciones interpersonales y el trabajo colaborativo. Por otra parte, la heterogeneidad de los miembros del grupo (entre 20 y 60 años, con grandes diferencias en sus habilidades digitales, tecnológicas y otras) generaba una gran riqueza de posibilidades de aprendizaje por pares y permitía visibilizar dificultades y ventajas de las metodologías y herramientas empleadas.

Aunque la asignatura tiene carácter anual la metodología de aprendizaje colaborativo basada en proyectos se realizó solamente en el segundo cuatrimestre. Se planteó de este modo como ensayo del desdoble que sufrirá esta asignatura en los próximos años para adaptarse a los nuevos planes de estudio. La actual asignatura que es anual de 4º curso y troncal de 9cr UMH [20] (3h. semanales); pasará a convertirse en dos asignaturas obligatorias cuatrimestrales de 6cr ECTS (4h. semanales): “Estrategias creativas de los proyectos artísticos” de 3º curso en el itinerario de *Bellas Artes*, y “Metodología de creación y trabajo en equipo” de 4º curso en el itinerario de *Artes Visuales y Diseño*.

Esta actividad fue seleccionado en la convocatoria de **proyecto de innovación docente UMH 2011**, para la experimentación de uso docente de aplicaciones (*apps*) de Google, dentro del convenio *Goumh* firmado recientemente entre estas dos instituciones [21].

Respecto a la accesibilidad a la red, conviene comentar que aunque algunos estudiantes no disponían de infraestructura personal de acceso a internet en sus casas (muchos por vivir en pisos de estudiantes), este, estaba garantizada en la universidad, tanto en las clase presenciales como en las horas de trabajo autónomo del los estudiantes. El hecho de utilizar herramientas TIC en el proceso de aprendizaje, así como el tipo de trabajo propuesto, colaborativo y vinculado a un contexto específico, favoreció el debate sobre el uso responsable y crítico de la tecnología. Estos debates permitieron trabajar competencias transversales que suelen quedar muy descuidadas en los estudios de Bellas Artes a pesar de su importancia, como son las “competencias interpersonales, interculturales y sociales” o las “competencias digitales”.



## 2.2. Descripción de la propuesta

Asignatura: Estrategias Creativas.

(9cr/ 3cr teóricos + 6Cr prácticos) Troncal, 4º curso de la Titulación de Bellas Artes. Alta. UMH.

Duración: 2º semestre. 10/02/2011 a 1/06/2011.

Profesora: Teresa Marín García

Proyecto innovación docente UMH 2011- Goumh.

Site de la experiencia: <https://sites.google.com/a/goumh.umh.es/laboratorio-de-estrategias-creativas/inicio>

En esta propuesta se presenta un caso práctico de metodología de aprendizaje colaborativo basada en proyectos en un entorno híbrido que combina: el aula presenciales, actividades fuera del centro educativo y herramientas virtuales (en el aula y fuera de ella).

La actividad de aprendizaje ha consistido en el desarrollo de un proyecto artístico, generado de forma colaborativa en equipos de tres miembros y con un seguimiento del proceso y debates entre el todo el grupo de la asignatura. El proyecto además estaba vinculado a un lugar real en la población donde se ubica el centro de estudios, lo que ha generado otras formas de colaboración que excedían a las de espacio estrictamente académico.

Otro aspecto importante a destacar en cuanto al aspecto de la colaboración, ha sido el trabajo organizativo y técnico realizado entre la docente y el equipo de innovación docente de la UMH. Como se ha dicho, esta experiencia se inscribe en un proyecto de innovación docente seleccionado por la universidad UMH para la valoración del uso de las herramientas google en el convenio Goumh. Al ser una herramientas de nueva implantación hubo que ir ajustando algunos aspectos técnicos en el proceso de su uso.

La asignatura trata sobre metodologías creativas, por lo que deja a los estudiantes la libre elección de temáticas y medios para personalizar sus propuestas de trabajo.

En esta actividad los propios estudiantes debían realizar todas las elecciones relacionadas con el lugar específico de intervención, las temáticas más adecuadas a tratar en ese lugar y las características del proyecto artístico concreto a desarrollar. Por otra parte, también debían tomar decisiones sobre otros aspectos necesarios para el desarrollo del proyecto, como: la elaboración de los acuerdos grupales, sus formas y medios de comunicación y la planificación temporal y organizativa para desarrollar su proyecto. Todas estas actividades combinaban tareas individuales y grupales que permitían el aprendizaje de capacidades y habilidades de búsqueda, análisis, síntesis y evaluación, así como el desarrollo de inteligencias múltiples y habilidades colaborativas.

Por otra parte, el usos de herramientas virtuales combinadas con el trabajo presencial permitía el desarrollo crítico de capacidades digitales, la destreza en el usos de diferentes medios.

El profesor realiza una tarea de acompañamiento del proceso de aprendizaje, proporcionando un escenario para el desarrollo del aprendizaje, facilitando información metodológica y técnica, planteando cuestiones a resolver y aclarando dudas, generando conexiones y retroalimentación en el proceso. También observó y analizó el proceso para la posterior evaluación de la experiencia.

el espacio virtual constaba de dos espacios diferenciados y vinculados:

- **Site público:** en el que hay información y recursos de la asignatura: Programa, calendario, temario, actividades, documentos, bibliografía, links, y eventos.
- **Site privado:** de accesos exclusivo de los estudiantes. En el que a través del acceso personalizado de la UMH disponían de un Site de proceso, un foro y acceso a las distintas apps de Google: (sites, maps, groups, docs, talk, gmail,

youtube y picasa). Este mismo espacio está previsto que una vez finalizada la experiencia se desdoble a su vez en dos Sites. Uno de espacio privado para cada equipo, y que pueda ser visualizado por el resto de compañeros del grupo de la clase con la información de sus procesos. Y otro site público para que los alumnos puedan exponer de forma abierta los resultados de sus trabajos.

### 2.3. Objetivos

Los objetivos de esta experiencia podrían resumirse en tres apartados:

a) **Experimentar metodologías y herramientas que permitan desarrollar procesos activos de aprendizaje de los estudiantes**, para la adquisición de competencias de la asignatura Estrategias creativas:

- Búsqueda, análisis y gestión de información.
- Capacidad de planificación y organización.
- Capacidades comunicativas (verbal, visual y textual),
- Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.
- Competencias digitales.
- Habilidades de trabajo en equipo.

Se eligió para ello:

- La metodologías de aprendizaje colaborativo y aprendizaje basada en proyectos: mediante el desarrollo de proyectos artísticos en contextos reales.
- El diseño de un entorno de aprendizaje blended-learning, En el que se integraran actividades teórico prácticas presenciales combinadas con la utilizando las apps Goumh.

Con ellas se pretendía facilitar:

- El trabajo autónomo del estudiante.
- La colaboración entre los estudiantes
- El aprendizaje continuo.
- El desarrollo y seguimiento de procesos combinados para poder ser evaluados.

b) **Valorar la utilidad, dificultades y niveles de satisfacción** de la metodologías de aprendizaje colaborativo [22] basada en proyectos y los entornos de aprendizaje blended-learning, utilizando las apps Goumh.

Estas valoraciones se están realizando todavía en la actualidad, ya que el curso no ha acabado. Pero está previsto que se hagan valoraciones cuantitativas y cualitativas desde el punto de vista de los estudiantes y del docente.

Además, como hemos estado colaborando estrechamente con los técnicos del servicio de innovación docente, se prevé incluir también algún tipo de valoraciones sobre el trabajo realizado con ellos en este periodo.

c) **Comprobar la viabilidad de metodologías de aprendizaje basado en proyectos y los entornos de aprendizaje Goumh** como herramientas virtuales, de la experiencia blended-learning, para facilitar la progresiva adaptación de los estudios de Bellas Artes a las necesidades de los nuevos planes de estudios.

En este sentido, hemos estado diseñando posibles usos de las herramientas virtuales que nos facilitaban las apps de Google, coordinándolos con las actividades presenciales y virtuales, para conseguir el aprendizaje de competencias y objetivos de la asignatura.

Para ellos se han previsto una serie de tareas y actividades que los estudiantes debían ir integrando en el desarrollo de sus proyectos. Dejando libertad de que ellos mismos las, personalizaran y ofrecieran un feedback de su nivel de facilidad, dificultad y satisfacción en sus usos.

La actividad se ha realizado en un grupo relativamente pequeño de estudiantes que permitía el manejo y seguimiento ágil de las herramientas para probar fundamentalmente varias cosas:

- Si se conseguían los objetivos establecidos de aprendizaje.
- Si sería práctico aplicarlo a grupos mayores de estudiantes al pasar a la nueva titulación de grado. - Qué aspectos sería conveniente, mejorar, cambiar o adaptar.

#### 2.4. Metodología y planificación

Estos aspectos los mostramos en la Tabla 1 en la que se relacionan: acciones, competencias trabajadas y tareas realizadas. Así como el entorno/modalidad mayoritariamente utilizada y otros medios o recursos utilizados para el desarrollo de las actividades.

En el entorno virtual de aprendizaje se utilizaron diversas herramientas **apps de Google** vinculadas al convenio GoUMH: (sites, maps, groups, docs, talk, youtube y picasa). Estas herramientas fueron de gran utilidad para extender la experiencia de aprendizaje y facilitar las tareas autónomas y colaborativas de los estudiantes. También ayudaban al docente a un mejor seguimiento de los procesos de aprendizaje. Proporciona un espacio público de archivo de documentación de información buscada y utilizada por los estudiantes, así como la presentación de resultados.

A demás de la competencias que aparecen relacionadas con cada tarea se trabajaron de forma genérica: la Capacidad de aprender a aprender, Capacidades para desenvolverse en entornos digitales.

Tabla 1: Relación de acciones, competencias, tareas, entorno, herramientas Goumh y otros recursos.

ACCIÓN	COMPETENCIA	TAREA	ENTORNO			GOUMH ---	Otros
			Pr	e-	Of		
PLANEAR	- Capacidad de trabajar en equipo - Capacidad de planificación y organización	Acuerdos grupales	X	X		Docs: doc. foro	
		Cronograma grupal	X	X		docs:h.cálculo grupos calendar	
INVESTIGAR	-Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y la síntesis.	Búsqueda de información: Lugar (histórica, legal, usos, características físicas)		X	X	Maps Docs: doc. Grupos Picassa	Web biblioteca entrevistas otros
	- Capacidad para activar un contexto cultural y/o modificar el contexto público o privado	Búsqueda de información: Tema	X	X	X	docs grupos site	Web biblioteca entrevista
IDEAR	- Capacidad de producir y relacionar ideas - Resolución creativa de problemas	Propuesta de proyecto <i>Site Specific</i> .	X	X		Docs: doc. grupos	
ELABORAR	- Resolución creativa de problemas	Bocetos y prototipos	X	X	X	Docs: doc. Picassa	Programas Taller

			ENTORNO				
INVESTIGAR	-Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y la síntesis.	Presupuesto	X	X	X	Docs:h.calcul.	calle web
PLANEAR	- Capacidad de planificación y organización	Planificación	X	X		Docs:h.calcul.	
ELABORAR	- Capacidades comunicativas (verbal, visual y textual),	Visualización del proyecto: mapas, proyecto	X	X	X	Docs: doc. Picassa Youtube	Programas Taller
	- Capacidades comunicativas (verbal, visual y textual),	Memoria del proyecto	X	X	X	Docs: doc.	
	- Capacidades para desenvolverse en entornos digitales.	Construcción del Site	X	X	X	Site	
	- Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos - Capacidades comunicativas (verbal, visual y textual),	Elaboración presentación	X	X		Docs: Presen	Programas Taller
COMUNICAR	- Capacidades comunicativas (verbal, visual y textual), - Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos	Presentación pública del proyecto	X			Ppt Site	
EVALUAR	- Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos	Evaluación	X	X		Docs: formul	

## 2.5. Evaluación

Respecto a la evaluación de resultados, aunque todavía no ha podido realizarse la evaluación final porque no ha finalizado el curso, apuntamos cómo está previsto que se realice y qué aspectos van a ser evaluados.

- Se evaluará tanto los procesos como los resultados. Y métodos de evaluación: evaluaciones combinadas (autoevaluación de estudiantes + evaluación entre pares + evaluación del profesor) y un sistema de rúbrica o formularios para facilitar la evaluación.

- Valoración detallada de las diferentes etapas, tareas y herramientas para poder extraer conclusiones efectivas y prácticas.

## 2.6. Valoración de la experiencia.

Apuntamos brevemente algunas conclusiones acerca de la experiencia realizada.

#### 2.6.1. A nivel académico organizativo:

- Necesidad de coordinación docente. Esta experiencia nos ha servido para plantear un debate sobre el actual modelo educativo fragmentado. Aspecto ya estamos empezando a valorarlo en la dirección del centro como un elemento a trabajar en el proceso de adaptación en la implantación del nuevo grado.
- Necesidad de elaborar un *diseño instruccional* del cursos para combinar la docencia presencial y online. Es decir, diseñar una planificación detallada de objetivos, etapas y tareas a realizar en el curso, así como las herramientas y recursos docentes (actividades, documentos y materiales complementarios).
- Llevar el seguimiento de los procesos de los entornos virtuales de forma combinada con la docencia presencial supone una mayor carga de trabajo docente, tanto en el seguimiento como en el diseño de la asignatura que debe ser valorado y optimizado.

#### 2.6.2. A nivel de evaluación:

- Importancia de tener en cuenta los objetivos educativos para evaluar procesos y resultados. Evaluar el proceso aprendizaje y trabajo en equipos, requiere de una especial atención los procesos de trabajo. En este sentido las herramientas virtuales han sido de gran utilidad porque han facilitado la transparencia de estos procesos individuales y grupales.
- Replantear los métodos de evaluación: evaluaciones combinadas (autoevaluación de estudiantes + evaluación entre pares + evaluación del profesor)
- Integrar un sistema de rúbrica o formularios para facilitar la evaluación.
- Valoración detallada de las diferentes etapas, tareas y herramientas para poder extraer conclusiones efectivas y prácticas.

#### 2.6.3. A nivel técnico:

- Necesidad de coordinación técnica.
- Necesidad de prever y ajustar necesidades técnicas y organizativas de las herramientas Gounh.
- Revisar y ajustar temas relacionados con aspectos legales, privacidad y publicación de materiales por parte del docente y los estudiantes.

#### 2.6.4. A nivel de la evolución y resultado los estudiantes:

- Una mayor implicación y motivación de los estudiantes.
- Constatación de los avances en su aprendizaje. Sobre todo gracias al seguimiento y visualización de los procesos.
- Se ha detectado con el uso de las herramientas una mayor carga de trabajo que deberá ser ajustados los contenidos en próximos calendarios, y mejorar la coordinación con asignaturas previas de informática.
- Estamos a la espera de las valoraciones de los estudiantes sobre su nivel de facilidad, dificultad y satisfacción de las tareas realizadas y herramientas empleadas. Pero ya podemos, apuntar por las prácticas anteriores realizadas este curso, que los aspectos mejor valorados a nivel de satisfacción han sido:
  - a) Las actividades de puesta en común, debate y evaluación entre pares.
  - b) El uso de googledocs como herramienta de abierto de seguimiento de proceso (estudiante-profesor) y como herramienta de trabajo colaborativo entre estudiantes.
  - c) la estructuración del site de la asignatura y los recursos facilitados.

## Bibliografía y Referencias.

- [1] El término Sociedad Red fue acuñado en 1991 por Jan van Dijk, pero ha sido popularizado por Castells, M. (2006). *La sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.
- [2] Snyder, Ilana (2010). *Estudios sobre e-learning, alfabetización en medios, aprendizaje y tecnología: desafíos y oportunidades. Tendencias pedagógicas* nº 16, 2010. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid. (pág. 7)  
Url: [http://www.tendenciaspedagogicas.com/revista\\_monografico.asp?\\_numero=16](http://www.tendenciaspedagogicas.com/revista_monografico.asp?_numero=16)  
(Fecha consulta: 04/05/2011)
- [3] Síntesis de la legislación de la UE (1999). *Proceso de Bolonia: creación del Espacio Europeo de Enseñanza Superior*. [en línea] (Fecha consulta: 20/09/2010)  
<[http://europa.eu/legislation\\_summaries/education\\_training\\_youth/lifelong\\_learning/c11088\\_es.htm](http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11088_es.htm)>
- [4] la participación activa como elemento clave en el giro pedagógico que exige el EEES son tratados en profundidad en: Hiber, G.L. (2008). Aprendizaje activo y metodologías educativas. *Revista de Educación*, número extraordinario 2008, pp. 59-81. [en línea] (Fecha consulta: 25/09/2010) <[www.revistaeducacion.mec.es/re2008/re2008\\_04.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re2008/re2008_04.pdf)>
- [5] Las ocho competencias clave que establece la Comisión Europea en 2005 para el aprendizaje permanente son las siguientes: 1. comunicación en la lengua materna; 2. comunicación en lenguas extranjeras; 3. competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; 4. competencia digital; 5. aprender a aprender; 6. competencias interpersonales, interculturales y sociales, y competencia cívica; 7. espíritu de empresa, y 8. expresión cultural. Síntesis de la legislación de la UE (2005). *Propuesta de Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. /\* COM/2005/0548 final - COD 2005/0221 \*/* Bruselas, 10.11.2005. COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS. [en línea] (Fecha consulta: 20/09/2010)  
[http://europa.eu/legislation\\_summaries/education\\_training\\_youth/lifelong\\_learning/c11090\\_es.htm](http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11090_es.htm)
- [6] Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (2004). *Libro Blanco de los títulos de Grado de Bellas Artes, Diseño y Restauración*. [en línea] (Fecha consulta: 25/09/2010) <<http://www.aneca.es/publicaciones/libros-blancos.aspx>>
- [7] El término Nativos digitales es profundamente estudiado por Alejandro Piscitelli en Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- [8] Duart (2010). *Nuevas brechas digitales en la educación superior*. RUSC Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. vol. 7 n.º 1 (2010) UOC [en línea] (Fecha consulta 17/09/2010)  
<[http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v7n1\\_editorial](http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v7n1_editorial)>
- [9] Duart, J. M; Gil, M; Pujol, M; Castaño, J. (2008). *La Universidad en la sociedad red. Usos de internet en educación superior*. Barcelona: Ariel.
- [10] op. cit.
- [11] El concepto de Obra Abierta fue planteado en los años 50 por el semiólogo Umberto Eco. Eco, U (1984). *Obra abierta*. Barcelona: Ariel.
- [12] web 2.0. término acuñado por Darcy Di Nucci en 1999, que empezó a popularizarse hacia 2004 a raíz de una conferencia sobre web2.0 que organizó O'Reilly Media y MediaLive. Citado en Haro, J.J. (2010). *Redes sociales para la educación*. Madrid: Anaya multimedia.
- [13] Hernández Requena, S. (2008). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*. RUSC Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. vol. 5 n.º 2. UOC. [en línea] (Fecha consulta: 10/09/2010) <<http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.html>>
- [14] Siemens, G. (2006). *Knowing Knowledge*. [en línea] (Fecha consulta: 10/09/2010) Descargable en: [www.elearnspace.org/KnowingKnowledge\\_LowRes.pdf](http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf)
- [15] (Duart et al, 2008) op. cit

- [16] Para más información sobre la evolución de las redes sociales durante el año 2009 se puede consultar [Strategy Eye](#). [en línea] (Fecha consulta: 20/09/2010)  
<[http://digitalmedia.strategyeye.com/article/brzAEXrgBos/2010/01/25/social\\_network\\_use\\_soars\\_82\\_in\\_a\\_year/](http://digitalmedia.strategyeye.com/article/brzAEXrgBos/2010/01/25/social_network_use_soars_82_in_a_year/)>
- [17] Puede encontrarse información sobre la integración con el aprendizaje informal y otros aspectos de las web 2.0 y la educación superior en Reig, D. (2010) *El futuro de la educación superior, algunas claves*. [REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació. Any 2010 Vol.: 3 Núm.: 2](#), (p. 98-113). [en línea] (Fecha consulta: 21/09/2010) <<http://www.raco.cat/index.php/REIRE/issue/view/14685>>
- [18] Haro, J.J. (2010). *Redes sociales para la educación*. Madrid: Anaya multimedia.
- [19] Panitz T.(2001) *Collaborative versus cooperative learning- a comparison of the two concepts which will help us understand the underlying nature of interactive learning*. Citado en (2004). *Aprendizaje colaborativo en las redes de aprendizaje* [en línea] (Fecha consulta: 10/09/2010)  
<[redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/lecturas.../aprendizaje\\_redes.pdf](http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/lecturas.../aprendizaje_redes.pdf)>
- [20] Actualmente 1 créditos UMH equivale a 3 h. de docencia presencial. 1 crédito ECTS equivale a 25 horas del estudiante, entre las que se incluye las horas de docencia presenciales.
- [21] Goumh es un convenio firmado entre la UMH y Google  
url: <http://innovacion.umh.es/goumh/>
- [22] Sobre técnicas de aprendizaje colaborativo es de utilidad consultar. Barkley, E.; Cross, K.P.; Howell Mjaor, C. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid: Ministerio de educación y Ciencia y Editorial Morata.