

VII

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ENSEÑANZA EN RED. APLICACIÓN A LA DOCENCIA EN MÁSTER A PARTIR DE LA UTILIZACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DEL AULA VIRTUAL

Pilar Ortiz García (Universidad de Murcia -España-)

1. Introducción

Entre los objetivos del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) figura la promoción del aprendizaje a lo largo de toda la vida. La consecución de este objetivo pasa por el diseño y aplicación de metodologías de enseñanza-aprendizaje lo suficientemente flexibles para adaptarse a las circunstancias personales del alumnado. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación posibilitan una oferta académica flexible, así como la diversificación de metodologías docentes.

La utilización de los espacios virtuales cobra una especial relevancia en los estudios de Máster dada la peculiaridad del alumnado de este nivel, como es su formación superior o la frecuente simultaneidad de sus estudios con la actividad profesional

La base epistemológica de un proyecto de las características del que se ha abordado en esta experiencia está en centrar el aprendizaje en el alumno. Ello requiere un planteamiento diferente al proceso de aprendizaje tradicional en el que la planificación y organización de la enseñanza se realiza desde la perspectiva del profesor. El desarrollo de actividades que promuevan la participación y, como consecuencia, el mayor

protagonismo y autonomía del estudiante en el aprendizaje, justifican experiencias como esta.

El proceso de adaptación al EEES ha puesto en valor el uso de metodologías activas que, por otra parte, se adaptan mejor al entorno en el que el alumno tendrá que operar en su futuro laboral (Vicente y Ureña, 2010). En el caso de la docencia en Máster, este tipo de metodologías es especialmente adecuada, ya que permite trabajar con grupos reducidos de alumnos una serie de competencias profesionales de forma autónoma con el apoyo de las Tecnologías de la Información y las Comunicación (TIC), una forma de trabajo que recrea una situación habitual en el entorno laboral actual.

La introducción de innovaciones docentes en esta dirección ha estado propiciada por la necesidad de mejorar los métodos tradicionales, en ocasiones, poco adaptados a la solución de problemas complejos (Pérez, 2008).

Por otra parte, el EEES enfatiza en el aprendizaje evaluable a través de la adquisición de competencias no únicamente de carácter profesional, sino también de carácter transversal. Si el sistema docente tradicional ponía el acento en el aprendizaje de contenidos, el nuevo sistema incide especialmente en la adquisición de otro tipo de habilidades y conocimientos no menos importantes: la capacidad de comunicación, el trabajo en equipo, la cooperación, el pensamiento crítico o la habilidad para obtener, analizar y gestionar la información (Fernández et al., 2006; Morales y Landa, 2004; Font, 2004), son competencias -todas ellas-, fundamentales en entornos complejos propios de sociedades globales.

En este contexto, la unión entre la capacidad docente, las estrategias de aprendizaje autónomo y cooperativo y los recursos tecnológicos, conforman el “círculo virtuoso” del proceso educativo (Shulman, 1987; Mishra y Koehler, 2006; Unwin, 2007; García Sánchez et al. 2018).

2. Descripción de la experiencia de innovación educativa

La experiencia que se presenta en este trabajo es el resultado de un proyecto de innovación educativa en el Aula Virtual, promovida por los vicerrectorados de Estudios y Economía e infraestructura de la Universidad de Murcia (UMU),

para la promoción de la enseñanza en red. Dicha experiencia se llevó a cabo en el Máster en Dirección y Gestión de Recursos Humanos, y tuvo como fin el fomento de la creatividad en la resolución conjunta de casos prácticos por parte de los alumnos del Máster, a partir de la utilización de las herramientas del Aula Virtual.

Su justificación está en la detección de una serie de deficiencias en el desarrollo de la docencia en Máster, en concreto en el desarrollo de la asignatura Gestión de la Cultura Organizativa que, por otra parte, resulta extensible a otras asignaturas del Plan con un contenido práctico importante. Dichas carencias son:

1. Insuficiente participación activa del alumno en la resolución de casos en el aula.
2. Deficiente capacidad creativa en la resolución de casos prácticos.
3. Insuficiente interacción entre los alumnos en el análisis de casos prácticos.

El origen de estas carencias es de carácter diverso. Respecto a la primera de las cuestiones, se ha detectado que la estructura de las clases teórico-prácticas no permite el adecuado análisis de los temas propuestos en las prácticas. La presentación puntual de un caso en clase precipita la reflexión sobre el mismo y la empobrece, sobre todo teniendo en cuenta el tiempo limitado con el que se cuenta para abordar los aspectos teóricos de la materia y realizar la práctica correspondiente a la misma.

Respecto a la segunda cuestión (muy en relación con el problema anterior), la inmediatez de respuestas que requiere la dinámica de trabajo en el aula impide un planteamiento reflexivo y original al tema/caso propuesto.

Por último, con relación a la carencia de suficiente interacción en el grupo, la causa está en la escasa formación en dinámicas de trabajo grupal.

Una vez detectados los principales problemas y analizadas algunas de sus causas posibles, las alternativas de solución han sido las siguientes:

- Planteamiento de estrategias novedosas desde las que conseguir una aproximación al tema planteado a partir del

descubrimiento de indicios en los casos analizados que permitan un análisis completo a partir de un sistema reflexivo¹ no aditivo

- Planteamiento de cuestiones o hipótesis posibles de resolución y análisis de las prácticas propuestas que permitan la apertura de líneas de trabajo alternativas.

- Por último, para dar respuesta a la necesidad de fomentar la interacción entre los protagonistas de la experiencia docente, se deben plantear estrategia de discusión que permitan una mayor preparación de las intervenciones a partir del uso de las nuevas tecnologías.

Dichas estrategias marcan los objetivos propuestos en la experiencia de innovación que se expone a continuación.

2.1. *Objetivos propuestos*

Entre los objetivos propuestos, además del fomento de la creatividad, estuvieron:

1. Promover la utilización de los espacios disponibles en el Aula Virtual, abundando en las posibilidades que ofrece para la mejora de la enseñanza universitaria.

2. Incrementar la participación e interacción entre los alumnos -y entre éstos y los profesores-, en el aporte de soluciones a las cuestiones prácticas propuestas en la asignatura, mejorando con ello el rendimiento de los créditos prácticos asignados a esta materia.

3. Realizar una evaluación continua de los progresos del alumno, a partir de las aportaciones realizadas en el transcurso de la asignatura.

4. Realizar una evaluación conjunta de los progresos realizados en la consecución de las competencias contenidas en la materia.

Para lograr estos objetivos se contó con un equipo multidisciplinar en el que, junto a los profesores de la materia, colaboraron otros servicios de la universidad, como el Área de Informática y la Unidad de Innovación.

¹ Razonamiento a partir de la presentación de una situación-caso, a cuya solución-análisis se llega a partir del análisis de sus componentes con una lógica deductiva.

2.2. Sujetos del proyecto y descripción de la asignatura

En esta experiencia participaron un total de 6 profesores, todos los que imparten la asignatura “Gestión de la Cultura Organizativa”. Los profesores asumieron distintas responsabilidades de forma secuenciada que fueron, desde la preparación del caso práctico en torno al cual giró la experiencia, hasta la introducción del foro y el planteamiento de las cuestiones objeto de análisis, debate y resolución.

En cuanto a los alumnos, participaron un total de 30, procedentes de titulaciones diversas (las contempladas en el perfil de acceso al máster), entre las que destacan: titulados en Relaciones Laborales y Recursos Humanos, Psicología y Sociología. La diversidad de titulaciones de procedencia contribuyó al enriquecimiento de la experiencia, ya que permitió abordar las sesiones desde una perspectiva interdisciplinar.

Respecto a la asignatura sobre la que se llevó a cabo, se trata de una asignatura de 3 créditos –sobre un total de 60 que componen el Máster- de carácter obligatorio, impartida en el segundo cuatrimestre del curso.

2.3. Plan de acción del proyecto de innovación

La metodología para lograr estos objetivos consistió en el diseño un plan de acción formativa que partió de la elaboración de un caso práctico.

Este material, a disposición de los alumnos desde el comienzo de las sesiones, fue el eje sobre el que versó el conjunto de reflexiones y propuestas del profesorado, contribuyendo a dotar de coherencia y coordinación a las distintas ponencias teóricas.

En cada una de las sesiones, los profesores propusieron una cuestión relacionada con la materia teórica impartida y con un aspecto de la problemática relatada en el caso práctico. A partir de esta propuesta, para la que se utilizó el espacio del Aula Virtual “Tarea”, la apertura del foro fue facilitando la intervención de los alumnos que, en grupos, realizaron sus aportaciones y sugerencias de resolución en el apartado destinado al efecto dentro del aula: “Foro”.

Las respuestas, trasladadas a una plantilla diseñada para ser procesada que contiene los datos sobre los alumnos y grupos participantes y las observaciones sobre las aportaciones que

realizan, fueron -junto a la frecuencia de participación en el foro-, un elemento clave en la evaluación de las prácticas de los distintos grupos.

Esta dinámica permitió un tratamiento reflexivo de la práctica en grupo y el enriquecimiento del trabajo de conjunto, a partir de las aportaciones realizadas por todos los equipos.

Además de cumplir el objetivo de promoción de la creatividad y la participación a partir de la utilización del Aula Virtual, esta estrategia formativa permitió una articulación coherente entre la teoría y la práctica, así como una mejor vertebración de los contenidos de la asignatura.

El Plan se puso en marcha con el comienzo de la asignatura el 11 de febrero de 2013. No obstante, como trabajo previo a la implantación del Plan de Innovación en la asignatura del Máster para la que se diseñó, el grupo de profesores realizó las siguientes actividades:

- Elaboración de un cronograma de actividades en el que se establecieron los tiempos, actividades, responsables de cada una de ellas y espacios del Aula Virtual a utilizar en la implantación del Plan de Innovación.

- Coordinación del grupo y distribución de tareas.

- Diseño del supuesto práctico (caso) sobre el que se articuló el trabajo de los alumnos. El caso fue uno de los recursos clave del Plan de Innovación, ya que vertebró las prácticas de los alumnos y las sesiones de la asignatura.

- Establecimiento de la dinámica de trabajo, que se concretó de la siguiente forma: Tras cada sesión teórica, el profesor propuso una cuestión sobre el caso, relacionada con la materia que había impartido, abriendo un foro en el que los alumnos –por equipos- realizaban sus aportaciones.

- Elaboración de una Plantilla de recogida de las aportaciones de los alumnos al “Foro” del Aula Virtual.

- Establecimiento de los criterios a partir de los cuales fueron evaluadas las aportaciones de los alumnos al Foro.

- Diseño de los equipos de trabajo.

- Puesta a disposición de los alumnos en el Aula Virtual – apartado “Recursos”- del material necesario para la realización del Plan: Caso práctico, Plan de actuación y Criterios de evaluación de aportaciones.

A partir de las tareas de preparación anteriormente descritas, el Plan de Innovación se puso en marcha coincidiendo con la primera sesión de la asignatura Gestión de la Cultura Organizativa. A partir de este momento, las actividades realizadas fueron las siguientes:

Con el objeto de dar a conocer a los alumnos los objetivos y planificación del Plan de Innovación, se realizó una sesión introductoria (30 minutos) en la que se les explicaron dichos aspectos así como la dinámica a seguir y los recursos del Aula Virtual a utilizar (“Recursos”, “Tareas” y “Foro”).

Siguiendo con el plan de acción propuesto, tras cada sesión, se realizó la apertura del Foro con la formulación de la pregunta sobre el caso práctico relacionada con la sesión correspondiente por parte de los profesores encargados de las mismas.

El profesor, cuyo papel fue el de facilitador del proceso con un rol similar al del investigador en un grupo de discusión, era el encargado de realizar el seguimiento de la participación en el Foro, así como de su dinamización.

En una fase ulterior, se procede a la recogida de las aportaciones de los alumnos referentes a cada una de las cuestiones. La respuesta debía ser el resultado de la reflexión y consenso del equipo. Se trataba de hacer una aportación original -de forma sintética-, aplicada al caso.

El Foro quedaba cerrado los jueves a las 20:00 de cada semana.

Uno de los aspectos más importantes fue la fijación de criterios respecto a la evaluación de las aportaciones de los alumnos. En este sentido, se fijaron los siguientes:

- Coherencia en el análisis
- Conexión de la respuesta con la sesión teórica
- Aplicabilidad a la situación real
- Conexión con el caso
- Expresión escrita

La valoración global de la intervención en el Foro formó parte de la calificación global del alumno. La participación en el Foro se tuvo en cuenta en la puntuación asignada a la asistencia (uno de los elementos que componían la evaluación global de la asignatura).

A continuación, se realizó un análisis, selección y evaluación de los planteamientos considerados más acertados,

innovadores y creativos sobre la cuestión planteada atendiendo a los criterios establecidos.

Este mismo procedimiento se repitió en cada una de las cuatro sesiones teóricas de la asignatura.

Las aportaciones de los alumnos tuvieron un carácter voluntario, no obstante, su valoración formó parte de la calificación global del alumno. También se tuvo en cuenta la participación en el Foro, un factor que aparece contemplado en la Guía Docente de la asignatura.

3. Nivel de logro de los objetivos

El proyecto de innovación docente cuyos objetivos se han especificado en apartados anteriores, ha tenido un nivel de éxito importante, lo que indica la oportunidad de las actividades diseñadas para la consecución de las metas propuestas. En la siguiente tabla se especifican dichos objetivos, las actividades desarrolladas para su logro y el nivel estimado de consecución (expresado en términos porcentuales):

Objetivo	Actividades	Nivel de cumplimiento
Fomentar la creatividad y resolución conjunta de casos prácticos en la docencia en Máster a partir del uso del Aula Virtual.	Elaboración de un caso práctico y plantillas de recogida de información y de criterios de evaluación. Sesión informativa y sesiones interactivas con el alumnado. Utilización de los espacios del Aula Virtual: “Recursos” “Tarea” y “Foro”.	100%
Potenciar la participación activa y continuada del alumno en el desarrollo de la asignatura en el tiempo de trabajo autónomo.	Establecimiento de la dinámica de trabajo, en grupos. Intervención del profesor responsable de la sesión teórica en la formulación de las cuestiones prácticas sobre el caso. Comentario en las sesiones teóricas sobre la dinámica del Foro. Diseño de grupos de trabajo.	100%

Innovación educativa en la enseñanza en red. Aplicación a la docencia en Máster a partir de la utilización de las herramientas del aula virtual. ORTIZ GARCÍA, Pilar.

	La utilización del Aula Virtual ha potenciado la autonomía de los grupos para trabajar fuera del aula y realizar sus aportaciones.	
Incrementar la interacción entre los alumnos y alumnos/profesor para el desarrollo de planteamientos innovadores y creativos en la resolución de casos prácticos relacionados con las sesiones docentes.	Seguimiento de la participación en el Foro y dinamización por parte del profesor responsable. Discusión en grupo sobre las cuestiones planteadas en cada sesión. Tutorías e intervención en el Foro del profesor responsable.	100%
Realizar una evaluación continua de los progresos del alumno, a partir de las aportaciones realizadas en el transcurso de la asignatura.	Diseño de una plantilla de recogida de la información en la que se reflejan las aportaciones de los grupos a las cuestiones planteadas, los comentarios del profesor y la calificación otorgada a cada una de las aportaciones (Anexo 1). Evaluación en base a los criterios ponderados establecidos para esta experiencia: <ul style="list-style-type: none"> - Conexión de la respuesta con la sesión teórica - Aplicabilidad a la situación real - Conexión con el caso - Expresión escrita 	90%
Realizar una evaluación conjunta de los progresos realizados en la consecución de las competencias contenidas en la	La dinámica de Plan de Innovación ha posibilitado el desarrollo de las competencias establecidas en la Guía Docente.	100%

materia.		
----------	--	--

4. Puntos fuertes y débiles del proyecto de innovación educativa

El alto grado de cumplimiento de los objetivos propuestos con cada una de las acciones del proyecto, permite hacer una evaluación muy positiva de la experiencia.

Entre los puntos fuertes es preciso destacar el incentivo a la participación en la resolución de problemas y cuestiones conjunta con el consiguiente aumento de la interacción entre el grupo de alumnos y éstos y el profesor.

También es destacable el mayor uso de las tecnologías y, en general, de los recursos que la universidad pone al servicio de la docencia, especialmente aquellos destinados a incrementar la comunicación.

Por último, otro punto fuerte es la posibilidad de reproducir la experiencia en otros entornos, ya se trate de asignaturas de Máster, como ha sido este caso, o asignaturas de Grado.

En cuanto a los puntos débiles, es oportuno destacar que el objetivo de evaluación continua tuvo un grado parcial de cumplimiento, ya que evaluación fue realizada al finalizar la experiencia, lo que restó dinamismo e incentivo a la mejora continua de las aportaciones realizadas en torno al caso objeto de estudio.

Una forma de resolver esta deficiencia en proyectos futuros, será incidir en la relevancia de dar a conocer los resultados de evaluación parcial a todos los participantes en el Plan de Innovación.

También resulta preciso realizar una mayor explotación de los recursos del Aula Virtual, especialmente los relativos a la evaluación.

Otros aspectos a mejorar son los relacionados con las actividades propuestas. Si bien en esta experiencia se ha partido del estudio de un caso concreto, que ha tenido la virtualidad de suponer un hilo conductor de la asignatura vista desde distintas perspectivas, también ha limitado las posibilidades de explorar otros aspectos tratados en las distintas sesiones. Una forma de subsanar estas deficiencias será la preparación de una diversidad de actividades y no solo el estudio de un caso concreto.

Otro de los elementos a perfeccionar será el análisis de la carga de trabajo que supone esta experiencia para el alumno.

Es necesario tener en cuenta que se trata de una asignatura en la que el sistema de evaluación está compuesto de tres grandes apartados: un examen (que supone el 60% de la calificación); las aportaciones al Foro (que suponen el 30%) y la asistencia, que complete el 10% restante. La contribución al foro y la exigencia de aportaciones puntuales durante las semanas de impartición de la asignatura, suponen un trabajo fuera del aula muy importante. Una forma de ponderar de forma ajustada dicho trabajo es la revisión de lo que suponen las actividades prácticas sobre la calificación total de la asignatura, procediendo, en caso de considerarlo conveniente, a incrementar su peso sobre lo que representa el examen teórico sobre los contenidos de la misma.

5. Conclusiones

Como resultados de dicha experiencia, señalar que se ha conseguido obtener 1) un tratamiento reflexivo de la práctica en grupo y el enriquecimiento del trabajo de conjunto; 2) creatividad y la participación –de alumnos y profesores- a partir de la utilización del Aula Virtual; 3) una articulación coherente entre la teoría y la práctica, así como una mejor vertebración de los contenidos de la asignatura; 4) una orientación más interactiva de la docencia y 5) la mejora en los resultados y satisfacción de los alumnos.

En el caso de la asignatura sobre la que se plantea el proyecto, esta orientación está especialmente indicada, ya que entre las competencias específicas de la materia, figuran la capacidad para aplicar conocimientos a la práctica, así como la capacidad para seleccionar y gestionar la información y documentación laboral.

La experiencia de innovación ha posibilitado la consecución de los objetivos propuestos, en concreto, fomentar la participación de los alumnos en la resolución de casos prácticos de manera creativa a partir de las herramientas del Aula Virtual.

Como resultado de dicha experiencia, las calificaciones de los alumnos correspondientes a las prácticas han sido, en general, elevadas. Las medias de calificación de las aportaciones realizadas por los grupos de trabajo en los cuatro Foros han sido las siguientes: Foro 1: 9,1; Foro 2: 7,9; Foro 3: 9,2 y Foro 4: 9,2. Ello ha contribuido a elevar la motivación hacia la participación

entre los alumnos en las clases prácticas y a mejorar su calificación global en la asignatura.

Respecto a los profesores, ha permitido una mayor familiarización con las herramientas del Aula Virtual, así como una mayor coordinación y seguimiento de la asignatura.

6. Bibliografía

- FERNÁNDEZ-MARTÍNEZ, M., GARCÍA, J.N., DE CASO, A.M., HIDALGO, R., ARIAS GUDÍN, O. (2006): El aprendizaje basado en problemas: Revisión de estudios empíricos internacionales, en *Revista de Educación*, nº 341.
- FONT, A. (2004): Líneas maestras del aprendizaje por problemas, en *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado* nº 18.
- GARCÍA SÁNCHEZ, F.A., MARTÍNEZ JUÁREZ, J. y MARTÍNEZ SEGURA, M.J. (2008): Concepto de Web-Home para asignaturas universitarias, en ARNÁIZ, GARCÍA y HERNÁNDEZ (Coords.): *III Jornadas sobre el Espacio Europeo de Educación Superior*. EDITUM. Murcia. Disponible en <http://www.um.es/convergencia/wp-content/uploads/2008/05/francisco-alberto-garcia.pdf>. Consultado el 21 de marzo de 2014.
- MISHRA, P. y KOEHLER, M.J. (2006): Technological Pedagogical Content Knowledge, en *Teaches College Records* nº108.
- MORALES, P. y LANDA, V. (2004): Aprendizaje basado en problemas, en *Teoría* nº 13.
- PÉREZ, M.A. (2008): La efectividad del ABP, en GARCÍA SEVILLA.: *El aprendizaje basado en problemas en la enseñanza universitaria*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia.
- SHULMAN, L.S. (1987): Knowledge and teaching: Foundations of the new reform, en *Harvard Educational Review*, nº57.
- UNWIN, A. (2007): The professionalism of the higher education teacher: what's ICT got to do with is?, en *Teacher in Higher Education*, nº 12.

Innovación educativa en la enseñanza en red. Aplicación a la docencia en Máster a partir de la utilización de las herramientas del aula virtual. ORTIZ GARCÍA, Pilar.

- VICENTE, G. y UREÑA, N. (2010): Experiencia de adaptación del segundo curso de maestro de educación infantil al EEES, en ARNÁIZ, HERNÁNDEZ Y GARCÍA (Coords.): Experiencias de innovación educativa en la Universidad de Murcia. EDITUM. Murcia.