

X JORNADAS

DE INVESTIGACIÓN EN INNOVACIÓN DOCENTE UNED



INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ERA DIGITAL

Coordinadora:

M. del Carmen Ortega Navas

Coordinadoras de edición:

M. Ángeles López-González
Paloma Amor Hernández

VICERRECTORADO DE
METODOLOGÍA E
INNOVACIÓN

UNED

IUED
Instituto
Universitario
de Educación
a Distancia

LIBRO DE ACTAS:
X JORNADAS DE INVESTIGACIÓN EN INNOVACIÓN DOCENTE
INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ERA DIGITAL

UNED, Madrid 28 y 29 de noviembre de 2018

M. del Carmen Ortega Navas
Coordinadora

M. Ángeles López González
Paloma Amor Hernández
Coordinadoras de edición



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

LIBRO DE ACTAS:

X JORNADAS DE INVESTIGACIÓN EN INNOVACIÓN DOCENTE

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ERA DIGITAL

© Universidad Nacional de Educación a Distancia

© M. del Carmen Ortega Navas

© Ilustración de cubierta: Sonia Madroñero Gonzalo

No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

 Licencia Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España de Creative Commons. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

1ª Edición: Madrid, junio 2019.

ISBN: 978-84-09-15658-0

Competencias profesionales y motivación a través del juego de rol y el aprendizaje cooperativo. Un caso práctico desde la Historia del Arte.

1

Álvaro Molina Martín

Facultad de Geografía e Historia (UNED).

amolina@geo.uned.es

<https://canal.uned.es/video/magic/435bb89z290kksk00sscccc8o0kcsws>

RESUMEN

Desde su formulación inicial en el Libro Blanco del grado en Historia del Arte (ANECA, 2005), el diseño de este título en la universidad española se ha contemplado como una enseñanza orientada a la profesionalización y formación de especialistas en campos de gran trascendencia por su impacto social y cultural, como la conservación, tutela, gestión y difusión del patrimonio histórico-artístico. La mayor parte de las actuaciones formativas de este tipo se centran al final de los estudios, privando de unas experiencias enormemente motivadoras a los alumnos de los primeros cursos, donde es más alta la tasa de abandono. La puesta en marcha de fórmulas que descubran aspectos de la realidad profesional en asignaturas de formación básica permite plantear nuevos enfoques a la realización de trabajos académicos (considerados normalmente un fin en sí mismo), demostrando cómo los conocimientos teóricos adquiridos en estas materias tienen aplicaciones reales en el ámbito laboral. Esta comunicación presenta un caso práctico realizado con alumnos de 2º curso del año 2017-2018 en la Universidad Autónoma de Madrid: el diseño de contenidos divulgativos de una app sobre patrimonio arquitectónico utilizando, entre otros recursos, el aula virtual de la asignatura, por lo que su aplicación es extrapolable a la metodología de la educación a distancia.

PALABRAS CLAVE

Motivación, aprendizaje cooperativo, juego de rol, competencias profesionales.

ABSTRACT

Since its original formulation in the Libro Blanco del grado en Historia del Arte (ANECA, 2005), the design of this degree at the Spanish university has been considered as a teaching plan aimed at the professionalisation and training of specialists in fields of great importance due to their social and cultural impact, such as the conservation, protection, management and dissemination of historical-artistic heritage. Most of the training activities of this type are centred at the end of the degree studies, depriving the students of the first courses of highly motivating experiences, when the abandonment rate is higher. The implementation of strategies that discover aspects of professional reality in basic training subjects allows new approaches to the realisation of academic works (usually considered a proper objective), demonstrating how the theoretical knowledge acquired in these subjects have real applications in the workplace. This communication presents a practical case carried out with second year students of the year 2017-2018 at the Universidad Autónoma de Madrid: the design of informative contents of an app on architectural heritage using, among other resources, the virtual classroom. Consequently, its application can be extrapolated to the methodology of distance learning.

KEYWORDS

Motivation, cooperative learning, role playing, professional skills.

1. Introducción

Una problemática habitual en las asignaturas de formación básica del grado en Historia del Arte es la falta de motivación que aqueja a una buena parte de alumnos a la hora de afrontar el aprendizaje de tareas académicas sencillas como la búsqueda de información sobre un tema, el manejo de fuentes documentales y bibliográficas y la articulación posterior de ideas. Si bien es cierto que este tipo de acciones son necesarias para desarrollar competencias procedimentales, también se debe reconocer que la mayoría de las veces se plantean como un fin en sí mismo, lo que propicia un escenario que inhibe cualquier posibilidad de potenciar la tendencia motivacional por aprender, ya que los estudiantes no son capaces de identificar la utilidad que podría reportar ese conocimiento (Rodríguez y Huertas, 2000).

Con el fin de experimentar nuevas ideas a la hora de enfocar los planteamientos de este tipo de actividades, durante el pasado curso académico se llevó a cabo una propuesta para desarrollar competencias profesionales a través de algunas metodologías propias del juego de rol (Roda, 2010; Villanueva, 2013) y del aprendizaje cooperativo (Goikoetxea y Pascual, 2002). La actividad se realizó en el marco del proyecto de innovación docente «Adquisición de destrezas para el conocimiento del legado cultural medieval a través de nuevas estrategias de aprendizaje» (UAM, ref. FYL_009.17_INN), en el que se incluyeron otras materias próximas cronológicamente como la asignatura de segundo curso «El modelo clásico en la arquitectura moderna». Atendiendo a los contenidos conceptuales, el objetivo de esta asignatura es aprender cómo el lenguaje arquitectónico grecolatino fue recuperado y reinterpretado como nuevo modelo en la Italia de los siglos XV y XVI a través del estudio de los textos clásicos y los restos de la Antigüedad, estudiando también su proyección en España.

Mirando a la adquisición de competencias transversales y procedimentales, la asignatura busca familiarizar al estudiante con las herramientas de descripción y análisis de una obra arquitectónica, así como explorar las prácticas creativas del arquitecto en las distintas etapas del proceso de diseño y ejecución de una obra en el Renacimiento, cuestiones extrapolables como es lógico a otros periodos históricos.

Atendiendo al plan de trabajo de la asignatura en su conjunto y la alineación que debe existir entre objetivos generales de aprendizaje, acciones y evaluación según Biggs (2010), se diseñó una actividad dirigida a la consecución de los objetivos específicos ya descritos consistente en elaborar los contenidos de una app para dispositivos móviles que explicara diversos edificios renacentistas españoles. La actividad permitía así aplicar al campo profesional del especialista en divulgación de patrimonio artístico y arquitectónico las tareas básicas que comportan un trabajo académico (búsqueda de documentación, gestión de información y exposición argumentada de ideas), así como las habilidades que requiere en el ámbito laboral un profesional para desarrollar este tipo de proyectos en equipo (distribución de roles y funciones, coordinación del trabajo, etc.).

2. Metodología

Los objetivos consisten en:

- Aplicar en edificios de nuevo estudio los conceptos teóricos del programa.
- Identificar y diferenciar los elementos clásicos de un edificio.
- Utilizar correctamente los términos históricos arquitectónicos.
- Fomentar la motivación desde escenarios y juegos de rol de perfil profesional.
- Desarrollar la capacidad del trabajo cooperativo en grupo.

En cuanto al desarrollo, el escenario simulado para contextualizar la actividad era el siguiente: una empresa tecnológica estaba interesada en diseñar una aplicación para dar a conocer determinados edificios, planteando al usuario recorridos interactivos durante su visita con su propio smartphone. Con el fin de estudiar su viabilidad, la empresa había encargado a un grupo de historiadores del arte una propuesta de ideas seleccionando ocho edificios renacentistas españoles. La finalidad era pensar los contenidos más adecuados para enriquecer la visita del usuario y familiarizarle con la arquitectura.

Aunque se trata de una tipología de proyecto interdisciplinar en el que suelen intervenir otros profesionales, una opción contemplada en los juegos de rol al hacer más verosímil la ficción (García et al., 2011; M. J. Ruiz e I. Ruiz, 2014), solo se solicitó el trabajo relativo al perfil del historiador del arte para no exceder la dedicación de tiempo previsto ni el peso asignado a la actividad en la evaluación final (20 %).

La idea de simular un proyecto profesional hizo necesario planificar su ejecución por etapas. Para ello, se reservaron diversas sesiones prácticas y tutorías a lo largo del proceso facilitando el seguimiento de los trabajos y la evaluación formativa de la actividad. Toda la información generada y las entregas de los trabajos se gestionaron a través del aula virtual del curso en Moodle, donde cada grupo tenía acceso a los documentos subidos en cada etapa y los comentarios de retroalimentación del profesor. Dada la imposibilidad de desarrollar las acciones del proceso en su totalidad, se resumen a continuación los principales hitos de la actividad:

- Semana 1: sesión práctica (presentación de actividad, objetivos de aprendizaje, metodología de trabajo, evaluación y planteamiento de la situación de rol); formación de equipos y entrega de la ficha de grupo (reparto de roles –coordinador/a, editor/a, diseñador/a y ponentes– y normas internas de funcionamiento).
- Semanas 2-5: sesión práctica (explicación del esquema de contenidos de la app); documentación bibliográfica y recopilación de recursos gráficos; distribución de los contenidos entre los miembros del grupo; entrega de los borradores iniciales del proyecto en el aula virtual.
- Semanas 6-10: sesión práctica (preparación de la presentación pública de proyectos y pautas para entrenar la habilidad de hablar en público); retroalimentación por parte del profesor sobre los borradores a través del aula virtual; celebración de tutorías programadas de grupo para el seguimiento de los proyectos; culminación de contenidos atendiendo al feedback recibido en las tutorías.
- Semanas 11-12: sesión práctica final (presentación y defensa pública de los proyectos); entrega de proyectos finales y evaluación del profesor en el aula virtual; puesta en común y propuesta de mejoras respecto a la actividad; cumplimentación de cuestionarios de opinión sobre la actividad en el aula virtual.

3. Resultados

En la actividad participaron 83 alumnos distribuidos en los dos grupos en que se imparte la asignatura (41+42). Dado el alto volumen de estudiantes matriculados y la complejidad del proyecto planteado en materia de seguimiento y evaluación continua, se tuvieron que hacer equipos de cinco/seis miembros, volumen algo elevado para aprovechar todo el rendimiento de la metodología de aprendizaje cooperativo por las dificultades que surgen de coordinación. Para solventar en la medida de lo posible estos inconvenientes, se facilitaron diversas estrategias para aprender a trabajar y cooperar en equipo.

Al margen de las problemáticas derivadas del trabajo en grupo, el hecho de recurrir al juego de rol como medio de simular actividades propias del historiador del arte fue muy bien recibido por parte del alumnado y funcionó como instrumento motivacional, aunque lógicamente eso lleve en ocasiones a plantear obstáculos no presentes en un trabajo académico convencional. La principal dificultad residió en este caso en que los alumnos terminaron preocupándose más por cuestiones de diseño, uso y visualización de la app que por los contenidos de fondo que debían abordar en calidad de especialistas como historiadores del arte, y que además eran los elementos principales que se tenían en cuenta como criterios de evaluación.

De los 83 alumnos matriculados, se cumplimentaron 34 cuestionarios de opinión en el gestor del aula virtual de Moodle. El formulario contenía dos preguntas de respuesta múltiple (véase Tabla 1) y otras dos preguntas de respuesta abierta destinadas a valorar los aspectos positivos y negativos de la actividad, que se pueden resumir en la siguiente selección de comentarios: aspectos positivos, experiencia distinta respecto al trabajo de grupo y una nueva forma de enfrentarnos a una situación real metiendo la arquitectura clásica como instrumento de trabajo.

Tabla 1

Preguntas de respuesta múltiple

Pregunta 1. En relación al tiempo empleado y la dedicación, el porcentaje del trabajo en la calificación final (20 %) te parece:					Pregunta 2. ¿Te han servido los conocimientos adquiridos en clase como base para elaborar los contenidos de la App?				
Respuesta	Grupo A	Grupo B	Total	%	Respuesta	Grupo A	Grupo B	Total	%
Insuficiente	4	5	9	26.47 %	Nada	2	1	3	8.82 %
Suficiente	12	4	16	47.06 %	Poco	7	8	15	44.12 %
Adecuado	3	6	9	26.47 %	Bastante	9	5	14	41.17 %
					Mucho	1	1	2	5.89 %
Total	19	15	34	100.00 %	Total	19	15	34	100.00 %

El hecho de no hacer simplemente un trabajo de análisis de un edificio sino tener que pensar el desarrollo de una app y adecuar las explicaciones a un público estándar hace que sea diferente a los trabajos de la carrera y, por la novedad, más interesante de realizar. Además, te acerca a lo que sería un posible trabajo en el mundo laboral una vez acabada la carrera y ofrece una aproximación a lo que sería trabajar en grupo.

En cuanto a aspectos negativos y mejorables, ha sido complicado plantear una app al no tener conocimientos sobre ámbitos informáticos o de programación y al tener escasa información sobre la arquitectura del edificio. También existen dificultades a la hora de establecer las reuniones de grupo debido a una ubicación desigualada de los edificios a trabajar, puesto que algunos de ellos se encontraban cerca de Madrid facilitando al grupo su estudio y otros no. Además, el foco tiende a centrarse más en crear una app atractiva que en perseguir el objetivo del proyecto que es aprender clasicismo y trabajar en grupos tan multitudinarios en los que hay muchas posibilidades de que no todos trabajen por igual.

4. Conclusiones

Una de las exigencias más crecientes que la sociedad reclama a la universidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las nuevas generaciones es que el conocimiento adquirido durante la educación superior esté dirigido a la formación para el posterior ejercicio profesional. Dejando de lado los debates que puede suscitar esta reclamación, lo cierto es que para los alumnos cada vez cobra más relevancia esta dimensión. Atender esa demanda y utilizarla como estrategia motivacional no tiene por qué implicar una renuncia al aprendizaje significativo de conocimientos teóricos y competencias propias del ámbito académico.

En ese sentido, el juego de rol y las técnicas de trabajo cooperativo funcionan como un conjunto de metodologías en donde es posible propiciar nuevos contextos que atraigan el interés de los estudiantes y demuestre la utilidad que representa la adquisición de estos conocimientos incluso en contextos profesionales. Conceptualmente, la elaboración de contenidos concebidos para un proyecto como el que se sugería en esta actividad no difiere de las competencias académicas implícitas en aprender a buscar documentación sobre un tema, gestionar la información obtenida y plantear una exposición razonada y ordenada de la misma. El mismo efecto se podría haber alcanzado a la hora de plantear a los alumnos otros soportes y medios divulgativos como pueden ser los folletos o guías de una exposición temporal, la redacción de la ficha de catálogo de una obra en un museo, o los contenidos destinados a la grabación de una audioguía.

En nuestro caso, si bien es cierto que la idea de un proyecto de app despertó un enorme interés, se debe extremar el cuidado en el diseño global para dar instrucciones lo más precisas posibles en cuanto a los aspectos técnicos o de tipo organizativo, ya que los alumnos tienden a preocuparse más por cuestiones secundarias (diseño, funcionalidad, etc.) que de las alusivas al interés académico en la elaboración de los contenidos.

5. Referencias bibliográficas

- ANECA. (2005). *Libro blanco del Título de Grado en Historia del Arte*. Recuperado de: http://www.aneca.es/var/media/150276/libroblanco_harte_def.pdf
- Biggs, J. (2010). *Calidad del aprendizaje universitario*. Madrid, España: Narcea.
- García, D., Castillo, C., Ríos, S., Cristofol, C., Carrasco, M. J., Rodríguez, R. M., Pastor, I. y González, D. (2011). La interdisciplinariedad en la educación superior: propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol. *Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 12(1), 386-413.
- Goikoetxea, E. y Pascual, G. (2002). Aprendizaje cooperativo: bases teóricas y hallazgos empíricos que explican su eficacia. *Educación XXI*, 5, 227-247. <https://doi.org/10.5944/educxx1.5.1.392>
- Roda, A. (2010). Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general. *Education in the Knowledge Society*, 11(3), 185-204.
- Rodríguez, M. y Huertas, J. A. (2000). Motivación y cambio conceptual. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, 26, 51-72.
- Ruiz, M. J. y Ruiz, I. (2014). La recreación del universo profesional en el aula a través de técnicas de aprendizaje colaborativo: el método del caso y el juego del rol. *Historia y Comunicación Social*, 19, 223-234. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45023
- Villanueva, S. (2013). Las competencias dentro del rol profesional: diferencias entre la Educación Superior (universitaria) y las demandas del mercado laboral. *Debate Universitario*, 1(2), 44-65.