

INNOVACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA: EL PROYECTO “¿QUIÉN SE HA LLEVADO MI QUESO?”

Ruiz Romero, Josefa; Navarrete López, Carlos, J., Martínez Ramírez, José Miguel y González Suárez, Dominga. Universidad de Granada.

ABSTRACT

Son numerosas las experiencias de innovación docente que tienen como principal protagonista la aplicación de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) al mundo de la educación universitaria. En este trabajo se expone una experiencia docente de este tipo desarrollada en el marco de la asignatura “Psicología Comunitaria y de los Servicios Sociales”, de la licenciatura de Psicología en la Universidad de Granada. Dicha experiencia es fruto de un proyecto de innovación docente denominado “¿*Quien se ha llevado mi queso?*” que supone la utilización de las NTICs en el aula mediante una Webquest que hemos llamado “Encuentra una necesidad y propón una solución: una webquest para el diseño de proyectos de intervención comunitaria con la comunidad gitana”. Dodge (1995), su creador, define una Webquest como “*una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet*”. En una Webquest se divide a los alumnos en grupos, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas. (Adell, 2004). Las tareas que se desarrollan a través de la Webquest que diseñamos tienen como objetivo principal que el alumnado adquiriera un mayor conocimiento del desempeño profesional en el área de la intervención sociocomunitaria, concretamente, en el sector de minorías étnicas (comunidad gitana). En este sentido, nos planteamos como uno de los principales objetivos fomentar el respeto a la diversidad cultural, las creencias y valores de otros grupos humanos (competencia de intervención cultural). Lo más destacado de la evaluación de la experiencia fue la constatación de que la práctica de la Webquest contribuyó a una reducción del prejuicio de los estudiantes: la valoración de la cultura de la comunidad gitana fue más positiva tras la práctica de la Webquest que al comienzo de la misma. Respecto a la percepción del aprendizaje de competencias, las respuestas de mayor puntuación media fueron: “me ha ayudado a mejorar la competencia de redactar informes de evaluación de una realidad social”, “saber diseñar proyectos de intervención sociocomunitaria en un contexto o grupo definido” y “saber aplicar distintos métodos de evaluación y diagnóstico para la evaluación de necesidades de una realidad social”.

Palabras Clave: innovación-nuevas tecnologías-educación superior-webquest

Las viejas convicciones no te conducen al nuevo queso. Observar pronto los pequeños cambios te ayuda a adaptarte a los grandes cambios por venir (Spencer Johnson)

La innovación didáctica en la Educación Superior

Uno de los retos que los docentes de la Universidad de Granada tenemos en estos tiempos es la adaptación de nuestros planes de estudios y formas de enseñanza al EEES (Espacio Europeo de Educación Superior), lo que conlleva el establecimiento generalizado del crédito europeo (ECTS). El ECTS (European Credit Transfer System) va asociado a una nueva manera de entender la educación. El alumno debe de

“Aprender a Aprender”, y por lo tanto los profesores han de fomentar y facilitar el aprendizaje autónomo. Se trata de pasar de una educación centrada en la enseñanza de contenidos hacia una educación orientada al aprendizaje de competencias. El papel del docente no se limita como hasta ahora a transmitir conocimientos a través de las clases magistrales, sino a enseñar a los alumnos a aprender por sí mismos, aprender a ser autónomos en esa adquisición de conocimientos y de competencias. Esta forma de entender la docencia obliga a combinar las tradicionales clases magistrales con nuevas estrategias docentes y las nuevas tecnologías constituyen una herramienta muy eficaz para poner en marcha estrategias innovadoras que favorezcan un proceso de enseñanza-aprendizaje acorde con las exigencias del EEES. En este trabajo se expone una experiencia docente de este tipo desarrollada en el marco de la asignatura “Psicología Comunitaria y de los Servicios Sociales”, de la licenciatura de Psicología en la Universidad de Granada. Dicha experiencia es fruto de un proyecto de innovación docente denominado “*¿Quién se ha llevado mi queso?: Proyecto para la creación de cursos y sitios Web de apoyo a la docencia de asignaturas del Área de Psicología Social*”. Entre los objetivos generales que el proyecto pretendía alcanzar destacamos:

1. Redefinir el papel de los docentes de acuerdo con las demandas impuestas por la futura implantación del ECTS potenciando las siguientes funciones:
 - ✓ Estimular el interés y el compromiso de los estudiantes
 - ✓ Tutorizar y desarrollar un atención personalizada
 - ✓ Organizar materiales docentes, seleccionar de forma crítica materiales y fuentes
 - ✓ Llevar a cabo un seguimiento y evaluación de actividades no presenciales.
2. Potenciar estrategias de aprendizaje, fundamentadas en las TIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), que inciten al alumnado a la adquisición no sólo de conocimientos, sino de una serie de destrezas o competencias, genéricas y específicas de la profesión. El proyecto “*Tuning Educational Structures in Europe*” ha llegado a la propuesta de un conjunto determinado de competencias generales que deben guiar la reforma educativa: competencias instrumentales, competencias interpersonales y competencias sistémicas.

Un elemento novedoso de nuestro proyecto consistió en el desarrollo de una experiencia nueva de docencia en el entorno universitario, dentro de lo que se denomina el e-learning: se trata de las WebQuest. Dodge (1995), su creador, define una Webquest como “*una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet*”. En una Webquest se divide a los alumnos en grupos, se le asigna a cada uno un rol diferente y se les propone realizar conjuntamente una tarea, que culminará en un producto con características bien definidas. (Adell, 2004). En el marco de la asignatura Psicología Comunitaria y de los Servicios Sociales desarrollamos la Webquest que titulamos “*Encuentra una necesidad y propón una solución: una webquest para el diseño de proyectos de intervención comunitaria con la comunidad gitana*”.

Las webquests en la educación

La Webquest constituye una estrategia didáctica que se está popularizando en todo el mundo para integrar Internet y las nuevas tecnologías en el currículum, que se puede utilizar desde primaria hasta el nivel universitario. Las WebQuests han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso de los recursos formativos que puede

proporcionar internet. El objetivo es que el alumnado se centre en utilizar información más que en buscarla, y en apoyar el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. WebQuest es un modelo para enseñar por medio de Internet; es decir, con base en los documentos HTML que se encuentran en la Red, en servidores del mundo entero. En una primera etapa de desarrollo del modelo una WebQuest le permite al estudiante apropiarse de una cantidad significativa de nueva información y asimilar su sentido. Luego, en otro período de una semana o un mes, el estudiante deberá analizar a fondo un dominio de conocimiento, transformarlo de alguna forma, y demostrar una comprensión del material en una producción comunicativa en línea o fuera de línea. Las tareas constituyen la parte más importante de una WebQuest. Les ofrecen al estudiante una meta y un enfoque, y concreta las intenciones curriculares del diseñador. Existen diferentes posibilidades (Dodge, 1995):

- ✓ Tareas de repetición: Los estudiantes analizan algún tipo de información y que demuestren luego haberla entendido. Los estudiantes pueden resumir lo que han aprendido a través de presentaciones en PowerPoint
- ✓ Tareas de recopilación: Una tarea sencilla para los estudiantes consiste en tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común. La recopilación resultante podría publicarse en la Red, o podría ser algún producto tangible no digital. Idealmente, una tarea de recopilación familiariza a los estudiantes con un cuerpo de contenido y les permite practicar la toma de decisiones de selección práctica y explicarlas, así como también organizar, dividir y parafrasear la información tomada de varias fuentes en diversidad de formas.
- ✓ Tareas de diseño: Una tarea de diseño de WebQuest requiere que los estudiantes creen un producto o plan de acción que cumpla con una meta predeterminada y funcione dentro de restricciones preestablecidas.
- ✓ Tareas para construcción de consenso: La esencia de la tarea de construcción de consenso requiere que, en la medida de lo posible, se articulen, consideren y acomoden los diferentes puntos de vista. Se ha de involucrar a los estudiantes en la obtención de diferentes perspectivas mediante el estudio de diferentes grupos de recursos.
- ✓ Tareas de persuasión: Las tareas de persuasión con frecuencia se combinan con tareas de construcción de consenso, aunque no siempre. La diferencia fundamental radica en que en las tareas de persuasión los estudiantes trabajan para convencer a una audiencia externa sobre un punto de vista determinado, lo que es diferente de la persuasión y el acomodo internos que se suceden en las tareas de construcción de consenso.

En resumen, como afirma Adell (2004) en las WebQuest se *“utilizan las tecnologías de la información y la comunicación (antiguas y nuevas) de múltiples formas: para obtener información, para organizarla, para transformarla y producir nueva información, etc.”* Durante la realización de las actividades no es extraño que los alumnos/as busquen y analicen páginas web de Internet, escriban mediante un procesador de textos, usen una hoja de cálculo, realicen una presentación en powerpoint. Al mismo tiempo, el uso de este tipo de recursos se complementa con otras formas de obtener y organizar información: entrevistas a informantes de interés, observación en trabajos de campo, consulta de libros y revistas en bibliotecas y hemerotecas, etc. Por lo tanto, entre los aprendizajes que promueven las WebQuest también figuran aspectos relacionados con la alfabetización informacional y con la investigación, relacionados con el uso de las tecnologías de la información, nuevas o tradicionales, como herramienta de aprendizaje, creación, comunicación y colaboración.

Nuestra experiencia con la Webquest “Encuentra una necesidad y propón una solución”

Las tareas de la Webquest diseñada por nuestro equipo docente y que denominamos “Encuentra una necesidad y propón una solución: una webquest para el diseño de proyectos de intervención comunitaria con la comunidad gitana” tienen como objetivo principal que el alumnado adquiera un mayor conocimiento del desempeño profesional en el área de la intervención comunitaria, concretamente, en el sector de minorías étnicas (gitanos). Con esta WebQuest, se pretende, además que el estudiante adquiera y ponga en práctica una serie de competencias denominadas de intervención: de tipo cultural, cognitivo y social:

- Capacidad de apreciar la diversidad, la multiculturalidad y el conocimiento de culturas: la atención a la diversidad implica tener en consideración, entre otros, a los siguientes colectivos: minorías étnicas (inmigrantes, gitanos), mujeres, discapacitados, personas con diferente orientación sexual, etc. En especial nuestra webquest se centró en el acercamiento a la comunidad gitana. De acuerdo con Pettigrew y Merteens(1995) el racista sutil tiene una percepción exagerada de las diferencias culturales que separan al endogrupo del exogrupo (p.e., en valores, religión, lengua, hábitos de higiene, sexuales, etc.). Son precisamente estas diferencias culturales percibidas las que se utilizan como justificación de la posición subordinada y en desventaja del exogrupo -en lugar de la inferioridad genética. Pensamos que la práctica y las tareas desarrolladas por los/as estudiantes en la Webquest podrían incidir en su percepción de dichas diferencias culturales entre gitanos y no gitanos y reducir el denominado “Sesgo Endogrupal Interétnico” de los participantes. El sesgo endogrupal, también denominado favoritismo endogrupal, puede definirse como la tendencia, por parte de los miembros de un grupo, a favorecer, beneficiar o valorar más positivamente a ese grupo (endogrupo) con respecto a otro grupo al que no pertenecen (exogrupo), en comportamiento, actitudes, preferencias o percepciones (Turner, Brown y Tajfel, 1979).
- Capacidad para trabajar de forma autónoma: La capacidad de trabajar de forma autónoma requiere capacidad crítica y autocrítica, capacidad de generar nuevas ideas, iniciativa y espíritu emprendedor y las habilidades básicas de gestión de información. La autonomía abarca todas las aptitudes requeridas para el trabajo en equipo pero además requiere la capacidad de mantener la visión de conjunto respecto a la tarea y la capacidad para asumir otros roles, incluido el de líder, en una tarea de conjunto si es preciso.
- Capacidad para el trabajo en equipo, a veces, incluso de naturaleza interdisciplinar. Para trabajar en equipo se requiere capacidad de valorar los puntos de vista de los demás, capacidad de aceptar el punto de vista de otro a la hora de iniciar la tarea, capacidad de aceptar un papel en el reparto de tareas del grupo. Mediante el trabajo en equipo se pretende potenciar: el aprendizaje de los conocimientos específicos de la asignatura, el aprendizaje de otras competencias generales: conocer perspectivas diferentes, trabajo interdisciplinar, habilidades sociales, comunicación interpersonal, resolución de conflictos, resolución de problemas..., la familiarización con formas de trabajo que después se utilizarán en la vida profesional. Muchas actividades profesionales implican el trabajo en equipo (equipos de intervención psicosocial, equipos psicopedagógicos, grupos de investigación...).

Los estudiantes que desarrollaron la Webquest pertenecían en su mayor parte a segundo curso de Psicología. Para el desarrollo de la Webquest los estudiantes formaron equipos de trabajo en los que cada uno asumió un rol diferente: experto en salud, en educación, en trabajo, en justicia y en sociedad. Se establecieron 3 fases:

- La primera fase consistía en conocer qué aspectos culturales propios de la comunidad gitana se han de tener en cuenta a la hora de diseñar una intervención sociocomunitaria dirigida a este colectivo. Para ello debían consultar diferentes fuentes y recursos informativos dentro y fuera de la red.
- En una segunda fase, los/las estudiantes debían analizar y valorar las necesidades y los problemas de la comunidad gitana en cada uno de los ámbitos de la realidad social que hubieran escogido. Nuevamente debían hacer uso de documentación existente en la red para realizar dicho análisis. El análisis de las fuentes secundarias se complementaba con la información que debían obtener a través de un pequeño estudio de campo. En dicho estudio el alumnado tuvo la oportunidad de entrevistar a informantes-clave (profesionales de diferentes asociaciones y organizaciones que trabajan para la comunidad gitana en Granada y provincia).
- En la última fase de la Webquest, cada equipo de trabajo debía diseñar un proyecto de intervención sociocomunitaria que intentara paliar algunas de las necesidades o problemas que a su juicio eran prioritarias.

Evaluación de la experiencia

Con el de objeto determinar en qué medida la práctica de la Webquest fue eficaz para la consecución de los objetivos antes enumerados se llevó a cabo una evaluación de la experiencia. Los criterios o indicadores de la evaluación fueron la valoración general de la webquest; la percepción de la utilidad de la webquest para el aprendizaje de determinadas competencias profesionales y la reducción del denominado sesgo endogrupal interétnico que evaluaba en qué medida la práctica de la Webquest había supuesto para los/las estudiantes un entrenamiento en la multiculturalidad (incrementar la capacidad de apreciar la diversidad, la multiculturalidad y el conocimiento de culturas).

El cuestionario de evaluación fue contestado por 56 estudiantes (7 hombres y 56 mujeres) con una edad media de 20 años. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

- Respecto a la valoración general de la webquest ésta adopta un punto intermedio (3 en una escala de 1 a 5), siendo la actividad peor valorada la búsqueda bibliográfica y su reseña y la mejor valorada la actividad relacionada con el estudio de campo.
- Respecto a la percepción del aprendizaje de competencias las respuestas con mayor puntuación media fueron: la de que “le ha ayudado a mejorar su competencia de para redactar informes de evaluación de una realidad social” y “saber diseñar proyectos de intervención sociocomunitaria en un contexto o grupo definido” y “saber aplicar distintos métodos de evaluación y diagnóstico para la evaluación de necesidades de una realidad social”.
- Respecto al impacto sobre sus prejuicio hacia la comunidad gitana destacar que la valoración de la cultura de la comunidad gitana fue más positiva tras la práctica de la Webquest que al comienzo de la misma. El método seguido para evaluar si se había alcanzado nuestro objetivo de reducir el sesgo endogrupal interétnico fue un modelo no experimental “antes-después”. Se trabajó con un

solo grupo que recibió el “tratamiento”. Se efectuó una medición antes de que el alumnado realizara cualquier tarea relativa a la Webquest y se compararon los valores obtenidos con los resultados de una segunda medición realizada después de las fases 1 y 2 de la Webquest. Entre la primera y segunda medición hubo un intervalo temporal de aproximadamente 2 meses. Con el fin de garantizar el anonimato de los participantes y al mismo tiempo permitimos comparar sus respuestas en los dos momentos diferentes en que los evaluamos los/las estudiantes generaban su propio código de identificación (basado en una combinación de letras de sus apellidos y de dígitos de su DNI). Para medir el sesgo endogrupal interétnico se realizó una adaptación del Test SEI (Sesgo Endogrupal Interétnico) de Rojas, García y Navas (2003). La adaptación que realizamos consistió en adoptar como exogrupo a la comunidad gitana (en lugar de los inmigrantes). El endogrupo lo constituían las personas no gitanas. El test SEI consta de 14 ítems en dos subescalas. Los ítems hacen referencia a diferentes aspectos culturales: formas de hablar y comunicarse con la gente, creencias y prácticas religiosas, educación de los hijos, creencias sobre las relaciones hombres-mujeres, formas de ser y de ver la vida, hábitos y costumbres alimenticias y hábitos de higiene y limpieza. En la primera subescala, los siete ítems (1 a 7) hacen referencia al exogrupo, y en la segunda los mismos siete ítems (8 a 14) hacen referencia al endogrupo. Cada enunciado de los ítems debía ser valorado por las personas en una escala de cinco puntos, desde muy malo (1) hasta muy bueno (5). La diferencia entre la puntuación de una persona en la subescala del endogrupo y la puntuación en la subescala del exogrupo proporciona la medida del sesgo endogrupal de la persona. Las puntuaciones de sesgo pueden oscilar entre un valor mínimo de -28 (indicador de sesgo exogrupal) y un valor máximo de 28 (indicador de sesgo endogrupal). En primer lugar procedimos al cálculo de la medida de sesgo endogrupal interétnico (SEI). Para analizar si la práctica de la Webquest había producido los cambios deseados en dicha medida realizamos un ANOVA unifactorial en el que la variable independiente fue el momento o intervalo temporal transcurrido entre la primera evaluación realizada a los/las estudiantes al comienzo de la práctica de la Webquest y la segunda evaluación, al final de dicha práctica. En línea con lo esperado se halló un efecto principal del momento en que se lleva a cabo la medición sobre la medida de SEI [$F(1, 111) = 7.3, p = 0.008$]. Aunque en ambos casos la puntuación fue positiva, lo cual indica un sesgo o favoritismo endogrupal, la puntuación media de SEI de los participantes al finalizar la Webquest es inferior ($M = 3.54$) que al comienzo ($M = 5.66$). La valoración de la cultura de la comunidad gitana fue más positiva tras la práctica de la Webquest ($M = 20,7$) que al comienzo de la misma ($M = 18,1$).

CONCLUSIONES

Como conclusión podríamos destacar que la experiencia ha sido positiva. El alumnado ha acogido favorablemente la utilización de una herramienta nueva e innovadora para ellos, como son las webquest, a pesar de la reticencia que suele provocar el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en el aula. Dichas reticencias se fundamentan principalmente en la escasez de puntos de conexión a internet gratuitos en los centros o facultades más que en las limitaciones de sus conocimientos informáticos.

En relación a lo que la webquest aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco de la adaptación al EEES, estoy de acuerdo con Marques (2000) cuando señala que “el desarrollo tecnológico actual nos está situando en un nuevo paradigma de enseñanza que da lugar a nuevas metodologías y nuevos roles docentes, configurando un nuevo enfoque de la profesionalidad docente más centrada ahora en el diseño y la gestión de actividades y entornos de aprendizaje, en la investigación sobre la práctica, en la creación y prescripción de recursos, en la orientación y el asesoramiento, en la dinamización de grupos, en la evaluación formativa y en la motivación de los estudiantes, que en la transmisión de información y la evaluación sumativa como se entendía antes.”

La gran limitación de estas nuevas metodologías didácticas está en el esfuerzo que supone su puesta en práctica para el profesorado, fundamentado en :

- con las TIC las dedicaciones docentes del profesorado aumentan más allá de las horas de clase y de tutoría presencial, y se hace necesario el establecimiento de un nuevo marco para la consideración de las horas reales que cada profesor dedica a trabajos relacionados con la docencia.
- Las TIC no solamente suponen más tiempo de dedicación para el profesorado, sino que también traen consigo nuevas necesidades de formación, que a su vez van a exigir nuevas inversiones de tiempo.

Finalmente, desde aquí reivindicamos un mayor reconocimiento al profesorado implicado en el desarrollo de estrategias didácticas innovadoras y un aumento del apoyo de las instituciones educativas para que éstos promuevan la investigación y las experiencias en nuevas didácticas que favorezcan el aprendizaje mediante estrategias fundamentadas en las TICs como una vía de aproximación a las necesidades de la universidad del futuro.

Referencias Bibliográficas

- Adell, J. (2004). Internet en el aula. *EduTec: Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 17. [consultado el 11/10/2006, en http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec17/adell_16a.htm.]
- Dodge, B. (1995). *Some Thoughts About WebQuest*. [consultado el 11/10/2006 en http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquest.html]
- Marques, P. (2000). *Impacto de las TIC en la enseñanza universitaria*. [consultado el 11/10/2006 en <http://dewey.uab.es/pmarques/ticuniv.htm#profes> <http://edweb.s>]
- Pettigrew, T.F. y Meertens, R.W. (1995). Subtle and blatant prejudice in Western Europe. *European Journal of Social Psychology*, 25, 57-75.
- Rojas, A.J., García, M.C. y Navas, M. (2003). Test de Sesgo endogrupal interétnico: estudios de fiabilidad y evidencias de validez. *Psicothema*, 15, 1,101-108.
- Turner, J.C., Brown, R.J. y Tajfel, H. (1979). Social comparison and group interest in ingroup favouritism. *European Journal of Social Psychology*,9, 187-204