ISSN: 2174-7822
REVISTA ELECTRÓNICA DE INVESTIGACIÓN
DOCENCIA Y CREATIVIDAD
ELECTRONIC JOURNAL OF RESEARCH, TEACHING AND CREATIVITY

LA VIDEOCREATIVIDAD, EL M-LEARNING Y LOS BLOGS COMO HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO UNIVERSITARIO

VIDEOCREATIVITY, M-LEARNING AND BLOGS AS INNOVATION TOOLS IN THE UNIVERSITY

José Luis Zamora Manzano,
Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

Silvestre Bello Rodríguez
Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad

http://www.revistadocrea.com

Fecha de recepción: 01 de agosto de 2011

Fecha de revisión: 15 de agosto de 2011

Fecha de aceptación: 25 de septiembre de 2011

Zamora, J.L. y Bello, S. (2011). La videocreatividad, el m-learning y los blogs como herramientas de innovación en el ámbito educativo universitario. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 1, pp. 28-45.

ISSN: 2174-7822
REVISTA ELECTRÓNICA DE INVESTIGACIÓN
DOCENCIA Y CREATIVIDAD
ELECTRONIC JOURNAL OF RESEARCH, TEACHING AND CREATIVITY
www.revistadocrea.com

LA VIDEOCREATIVIDAD, EL M-LEARNING Y LOS BLOGS COMO HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO UNIVERSITARIO

VIDEOCREATIVITY, M-LEARNING AND BLOGS AS INNOVATION TOOLS IN THE UNIVERSITY

José Luis Zamora Manzano, *Universidad de las Palmas de Gran Canaria*
jlzamora@dcjb.ulpgc.es
Silvestre Bello Rodríguez, *Universidad de las Palmas de Gran Canaria*
sbello@dcjb.ulpgc.es

Resumen
Aquí tratamos de exponer nuestra experiencia en el ámbito de la docencia del Derecho romano, asignatura del Grado en Derecho; todo ello a través de una sinergia con el uso de las TIC, en la que hemos observado de forma reiterada la videocreatividad y el uso de los blogs y las redes sociales, junto a la difusión de contenidos a modo de microlearning.

Abstract
Here we try to expose our experience in the field of teaching of Roman law, a subject's degree in law, all through a synergy with the use of ICT, we have repeatedly observed the videocreativity and use of blogs and social networks, along with the broadcast content to microlearning mode.

Palabras clave
Coaching, gestión del talento, competencias, microlearning, podcast, vodcast, blogs, collaborative learning, c-learning.

Keywords
Coaching, talent management, competences, microlearning, podcast, vodcast, blogs, collaborative learning c-learning

Citación
Zamora, J.L. y Bello, S. (2011). La videocreatividad, el m-learning y los blogs como herramientas de innovación en el ámbito educativo universitario. *Revista Electrónica de Investigación, Docencia y Creatividad*, 1, pp. 28-45.

Introducción

Las TIC permiten, dada su ubicuidad, un aprendizaje abierto y flexible que cada día se va manifestando con mayor fuerza. A ello obedece la evolución de una tecnología emergente que es una realidad con los nuevos dispositivos móviles, PDAs, tablets, smartphones, etc., todo ello incide, sin lugar a dudas en el panorama educativo. El desarrollo de un proyecto de innovación que mejore la calidad de la actividad docente en cualquier disciplina jurídica, y en concreto en la nuestra, Derecho romano, que potencie el aprendizaje autónomo y colaborativo en el estudiante no es una tarea fácil, sino todo un reto, ya que implica un proceso de adaptación[1] al uso de las Tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) y sobre todo ser sensibles a las demandas de los diferentes sectores sociales y de producción, y sobre todo trabajar con nuevas herramientas pedagógicas con el fin de generar nuevas actitudes y los conocimientos necesarios que potencien la autosuficiencia en el proceso de aprendizaje significativo de nuestros alumnos. Para ello, cada año intentamos adaptarnos a las ventajas que proporcionan las herramientas tecnológicas sobre todo en las generaciones de nativos digitales que nos llegan cada año a las aulas. Sin lugar a dudas hay un cambio que se produce desde el momento en el que la disponibilidad de los medios y materiales dejan de estar limitados en los centros universitarios; la operatividad de los medios tecnológicos carece de fronteras y para ello el docente debe de saber adaptarse a las nuevas formas de acceso y difusión de la información y comunicación, incluso más allá de la mera gestión de un campus virtual a través de plataformas como *moodle* o *web-ct*. El nuevo docente debe ser un *coach* y mentor y reconocer y utilizar todos los recursos que tiene a su disposición, los ejes de coordenadas cambian y ahora nos movemos entre las posibilidad de comunicación a través de las TIC y su proyección en la enseñanza universitaria.

1. Coaching y tecnología en el ámbito educativo

Frente al modelo predominante de transmisión del conocimiento[2] basado en la lección magistral o expositiva y sin desmerecer su utilidad en determinadas circunstancias, hoy se apuesta por un rol en el que el profesor monitoriza el

[1] Este nuevo esquema supone que los estudiantes habrán de adquirir una aprendizaje que comprenda no sólo el conocimiento específico de su carrera, sino además numerosas capacidades y destrezas que no podrían desarrollarse si el profesorado utiliza exclusivamente la metodología tradicional; es necesario que el alumno "aprenda haciendo", esto se logra mediante el empleo de metodologías activas el aprendizaje cooperativo, el basado en problemas o ABP y el método del caso, para un estudio de las propuestas vid. BENITO-CRUZ, A. (2007, pp. 16 y ss.).

[2] Nunca como ahora hay una conciencia general de la insuficiencia de la universidad como institución educativa presionada internamente por métodos considerados obsoletos, como la clase magistral, y externamente por el mercado laboral que muchas veces prefiere acabar la formación de los licenciados con enfoques instructivos más cercanos a la actividad económica de sus empresas, de ahí la importancia de la implementación de base tecnológica mediante las TIC, en este sentido vid. RODRÍGUEZ ILLERA, J. (2003, pp. 261 y ss.).

aprendizaje del alumno, para ello actuamos muchas veces en base al *coaching*, permitiendo que los alumnos asuman su responsabilidad en el aprendizaje, elaborando su propio conocimiento. Pero en qué consiste el *coaching*, para empezar debemos distinguir entre el *coach* que es el docente que debe guiar y motivar el *coachee*, en nuestro caso el alumno.

Ahora bien debemos de tener en cuenta que no sólo debemos utilizar como técnica el *coaching* sino también el *mentoring* que se deduce de la realización de seminarios y talleres[3], en definitiva una sinergia estratégica y metodológica de ambas que permita a la vez una gestión efectiva del talento. En esta caso ,la base del aprendizaje es la experiencia del mentor, algo que existe en el *coaching*, pero con la diferencia de que el *coaching* nunca expresa su experiencia al *coachee* – alumno y es el coachee el que aprende de su propia experiencia y conocimientos, mientras que en el caso del *mentorship*, el mentor sí especifica su experiencia, conocimiento, consejos y trucos para que el *mentee*, en *nuesto* caso, alumno, aprenda y pueda continuar su camino sin ayuda del mentor en cuanto tenga la base de conocimiento suficiente.

El *Coaching* educativo en la enseñanza superior apuesta por un aprendizaje individualizado para poder guiar, trasmitir y enseñar a los alumnos en un nuevo modelo educacional (Martínez Rodríguez, 2008, pp. 233 y ss.). Al integrar esta nueva metodología los alumnos y el docente formador serán los pilares fundamentales de una educación centrada en las personas[4]. El *Coaching* universitario también pretende descubrir el talento de los seres humanos implicados en dicho proyecto para así mejorar y optimizar su desarrollo personal y profesional. Por todo ello, el *coaching* implica que el alumnado de Grado en nuestra disciplina sea protagonista de su aprendizaje, que se responsabilice de las acciones que "*quiera hacer y como las quiera hacer*". Para ello es importante que el profesor confíe en el potencial de su alumnado y por tanto, nos convirtamos en un guía que sugiere la metodología a seguir. En este punto deberíamos de tener en cuenta las cualidades que se nos exigen como coach (docente) para poder movilizar la motivación y gestionar el talento de nuestros alumnos, entre ellas las competencias aptitudinales: poder de visión y apreciación de una situación, sabiduría o conocimiento profundo que se adquiere a través de

[3] DE MIGUEL DÍAZ, M. (Coord.) (2009, p.59), pone de manifiesto en esta modalidad organizativa la importancia de la motivación intrínseca y crecimiento personal que a su vez incida en la reflexión crítica, la disciplina, la atención, comprensión y asimilación de la información, argumentación y especulación y pensamiento crítico.

[4] Para apoyar y promover el crecimiento personal y profesional de otros se necesita ser un buen modelo de valores y cualidades personales. Este conjunto de cualidades forman parte de lo que hoy en día se llama "*inteligencia emocional*" que constituye la habilidad para percibir, valorar, comprender, regular y expresar emociones, con el fin de promover el crecimiento emocional e intelectual. Los conceptos de inteligencia emocional y competencias guardan una estrecha relación, de ahí que la gestión por competencias se utilice hoy en día en la mayoría de las organizaciones para seleccionar, desarrollar y gestionar personas.

la experiencia, a lo que se debe sumar unas competencias de personalidad[5], entre otras, la humildad, curiosidad, flexibilidad, seguridad en sí mismo, coherencia, consistencia y la proactividad, en el sentido de saber tener iniciativa y responsabilidad en la toma de decisiones, todo ello implementado con las competencias relacionales que demuestran nuestro dominio en los ambientes sociales, de forma particular, la inteligencia emocional: con el conocimiento de las propias emociones y la de los demás, en nuestro contexto la de los alumnos; la clave está en utilizar las emociones de forma inteligente, para que trabajen en beneficio propio, de modo que nos ayuden a controlar nuestra conducta y nuestros pensamientos en pos de mejores resultados, en definitiva, apropiarnos de ciertas habilidades emocionales que brinden en el plano personal un rendimiento mas óptimo y mejores relaciones interpersonales.

Todo ello nos permite también gestionar el talento[6] en nuestras aulas, dentro del marco y del sistema de competencias del EEES en los que se establece, entre otras, transferencia del conocimiento, habilidades, experiencia, capacidades, trabajo en equipo etc..; por ello en el contexto universitario se han de diseñar situaciones de aprendizaje en las que se favorezca la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes que forman parte del conjunto de competencias[7] del perfil formativo, teniendo en cuenta que nos encontramos con

[5] BOU PÉREZ (2007, pp. 18 y ss). El coach docente ayudará al alumno a desarrollar sus propios recursos, a ser capaz de alcanzar los objetivos o las metas que se ha trazado. Además el autor sigue a O´Connor y Lages en (*Coaching con e PNL*, Barcelona 2005, pp. 199 y ss. y en su cita hace referencia a que: *" si eres coach eres líder, y el líder tiene tres atributos principales: habilidad, conocimiento y servir de ejemplo, la primera habilidad que le permite "saber hacer", es capaz de actuar, de cambiar las cosas. El conocimiento como la dimensión que le permite conocer, tiene capacidad de aprendizaje y una gran curiosidad por todo lo que le rodea. Y por último, es modelo para otras personas, desarrolla la dimensión del "ser". Se convierte cada vez más en la persona que quiere ser, se siente cómodo consigo mismo, tiene sus sueños, sus objetivos y trabaja todos los días con ellos…"*.

[6] El talento hace referencia a la existencia de una serie de competencias en el individuo, que han de ser demostradas por medio de la acción, es decir en una situación no prevista hemos de ser capaces de decidir cuáles son las soluciones más verosímiles gracias a la aplicación de nuestro conocimiento. El predominio del talento en la nueva economía digital trae como consecuencia el nacimiento de una nueva filosofía empresarial, que no sólo entroniza al empleado con talento como fuente de ventaja competitiva, sino que pretende mimarlo para obtener el máximo de beneficios posibles así surge el Business to Employ B2E, empresa al empleado o que hoy tienen como núcleo fundamental al empleado porque las organizaciones tratan de atraer el talento hacia sus organizaciones, reteniéndolo y fidelizándolo, hoy a través de las TIC se produce el e-recruitment (selección de personal) vid. GONZÁLEZ SABIN (2005, pp. 11 y ss.).

[7] GUTIÉRREZ BRONCANO y PABLOS HEREDERO (2010, pp. 323-343). Ante la evidencia de la gran proliferación de los listados y clasificación de competencias, e incluso de la gran diversidad de su contenido, surge en los últimos años el proyecto TUNING (2003), que persigue la armonización de los estudios universitarios europeos. Este proyecto ha seleccionado un total de treinta competencias objeto de estudio en varias universidades con muestras procedentes de recientes graduados, profesores y personas vinculadas con la práctica profesional. Actualmente estas competencias, con variantes o modificaciones al contexto particular, están ya formando parte de las competencias definidas en las diferentes universidades del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

aulas de más de cien alumnos con ritmos de aprendizaje muchas veces diferentes.

Para todo ello además, resulta incuestionable que las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en general, internet[8] y las redes sociales[9], suponen un ingrediente necesario para que el mundo universitario desempeñe correctamente su misión, tanto internamente, como en la sociedad en la que se haya insertado.

Por ello es importante apostar no solo por nuevas modalidades organizativas y métodos de enseñanza, sino por la formación basada en la red *web based training*[10], con la integración de herramientas de comunicación sincrónicas y diacrónicas.

2. Innovación docente y gestión del talento: Herramientas TIC y métodos y modalidades organizativas

Antes de contextualizar el proyecto que llevamos a cabo, vamos a exponer de forma sucinta las estrategias didácticas y tecnológicas. En relación a los aspectos tecnológicos nuestra experiencia se ha basado principalmente en: e-portafolios, mobile learning y podcast de audio y vídeo.

2.1. Los e-porfolios a través de los blogs digitales

En primer lugar nos decantamos por el uso de los blogs o e-porfolio: a través de nuestra experiencia hemos percibido que la implementación de un portafolio digital en una asignatura de corte presencial como la nuestra constituye un elemento que sin duda proporciona unos excelentes resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Dentro de las TIC el uso de los blogs, diarios o cuadernos de bitácora se ha incrementado tanto en el ámbito personal como en el institucional por su facilidad

[8] MARTÍNEZ LÓPEZ, FJ. (2002, p. 261). considera que nos encontramos ante un nuevo estadio formativo, en el que se configura un espacio didáctico en el que el profesor actúa como el administrador de todos los recursos educativos generados por los nuevos medios tecnológicos, en especial por internet, por ello se deben acoplar de nuevo los objetivos educativos, las metodologías de aprendizaje y la planificación educativa a la revolución del conocimiento, lo cual implica importantes cambios en el currículum a impartir y en la propia estrategia utilizada.

[9] SERBIN PITTINSKY, M. (2006, pp. 167 y ss.). Las universidades mantienen ambientes omnipresentes en la red que serán personalizados, cohesivos y tan críticos para la comunidad del campus como el patio interior de algunas instituciones académicas, y que pueden ser la chispa para un renovado centro de atención dirigido hacia las redes sociales y el proceso educativo.

[10] CABERO AL MENARA y GISBERT CERVERA, (2005, pp. 11 y ss.). establece una completa guía sobre el diseño de los materiales didácticos para tele formación con un ritmo de aprendizaje propio basado en el *just in time training*.

de creación, mediante plantillas muy intuitivas, que permiten colgar de forma rápida y simple todo tipo de archivos y documentos en múltiples formatos y realizar las oportunas modificaciones desde cualquier lugar por las ventajas que ofrece internet. En este sentido podemos señalar que se han convertido en una de las herramientas con las que elaborar los e portfolios[11]. Así permiten a los estudiantes crear y gestionar un espacio virtual organizando las evidencias y la evolución en el proceso de aprendizaje. Aunque existen muchas utilidades del portfolio, una de las principales es la de su carácter reflexivo[12]. Los elementos que debe contener siguiendo a Benito y Cruz (2007, p. 118) son: la presentación del alumno (o alumnos en el caso del realizado de forma grupal); los objetivos formativos que conforman el mapa de aprendizaje; los productos, que son documentos de las diferentes actividades desarrollados en la asignatura; los productos, las reproducciones donde se incluye cualquier tipo de información que ha servido al alumno para la realización de los productos; el diario de campo donde el alumno anota sus reflexiones y los comentarios del profesor en el que se incluyen las instrucciones para desarrollar los productos, como los comentarios que han guiado el proceso de aprendizaje del alumno.

Es más que evidente que el portfolio digital[13] requiere las habilidades y destrezas digitales en el manejo de archivos, incrustación de imagen, archivos y aplicaciones java, etc., en definitiva habilidades para gestionar el blog y la comunicación electrónica que se derive en el mismo.

Finalmente, el portfolio digital debe cumplir con la evaluación[14] del aprendizaje de los alumnos, la sumativa, la formativa, en definitiva rendir cuenta de todo el proceso de enseñanza aprendizaje al mismo tiempo que sirve para desarrollar las competencias digitales y las personales de carácter técnico, reflexivo y organizativo.

[11] COLÉN, T.; GINE, N. e IMBERNÓN, F. (2006, pp. 84 ss.), consideran la carpeta como un dispositivo didáctico integrado e integral, concebido para dar coherencia a la enseñanza y al aprendizaje que además permite una planificación formativa para conocer el proceso y mejorarlo. De esta forma se adoptan estrategias y metodologías didácticas diversificadas y se potencia la relación de los conocimientos con la realidad de la profesión.

[12] GALLEGO D. y CACHEIRO M., (2009, p. 03) citando a García Doval señala que: *"los portafolios electrónicos debe ir más allá de una mera función recopilatoria y asumir funciones de gestión de aprendizaje".*

[13] BARBERÀ, E.; GUÀRDIA, L. y GUASCH T. (2008), En su estudio sobre 81 experiencias universitarias entre 2006-2008 se demuestra que la iniciativa de introducir e-portfolios en los procesos de enseñanza-aprendizaje todavía proviene de iniciativas individuales más que de las propias instituciones educativas donde se desarrollan; profesores y formadores suelen ser los promotores principales.

[14] BARBERÀ, E.; BAUTISTA, G; ESPASA, A y GUASCH, T. (2006, p. 03), consideran el portfolio en un sistema de evaluación alternativa continuada y formativa.

Por tanto, el e-portfolio, creado mediante blog[15], a nuestro juicio supone un elemento importantísimo para hacer un seguimiento en la evolución del aprendizaje y esfuerzo continuo de los alumnos, siempre y cuando se den una serie de condiciones como el continuo *feed back* del profesorado. Por otro lado, no debe ser un recurso tecnológico aislado y siempre debe de interactuar con la sinergia e implementación de otros elementos en el marco de los métodos de enseñanza y las modalidades organizativas.

Como tendremos ocasión de analizar en el siguiente apartado a través de nuestra experiencia hemos percibido que la implementación de un portafolio digital en una asignatura de corte presencial como la nuestra constituye un elemento que sin duda proporciona unos excelentes resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2. Mobile Learning[16]

Los ordenadores portátiles, los teléfonos móviles, consolas, *ipod, ipad, iphones* han irrumpido súbitamente en el panorama educativo de ahí que también hayamos tratado de utilizar el diseño de página web especial para *ML Mobile Learning* junto a encuestas que realizábamos a los alumnos en tiempo real. Así, en relación al uso de estos dispositivos, somos conscientes de una realidad en las aulas y es que la telefonía móvil constituye un mercado en continua evolución que permite el aprendizaje en cualquier momento y lugar (hoy en día existen

[15] SALINAS M, y VITICCIOLI, S. (2008, pp. 4 y ss.) consideran que los blogs se presentan como una herramienta muy útil y valiosa para la configuración de un aula virtualizada. Su excelente usabilidad, unida a su ductilidad para convertirse en soporte de distintas propuestas metodológicas, los convierte en un instrumento sumamente apropiado para su integración en la docencia presencial. El uso de blogs contribuye a enriquecer y potenciar la enseñanza ofrecida en el aula física en muchos aspectos. En primer lugar, su utilización permite ampliar los límites espacio-temporales del aula presencial, ya que los procesos de enseñanza-aprendizaje pueden extenderse más allá de su ámbito físico y fuera del horario asignado para el dictado de la asignatura. A su vez, el sistema de entradas y comentarios característico de los blogs, así como la habitual inclusión de enlaces al correo electrónico de cada participante, permiten que docentes y alumnos puedan comunicarse entre sí con distintos fines, tales como indicar consignas, responder consultas, plantear dudas, acordar criterios para la realización de trabajos grupales, etc. De este modo, la ampliación de las posibilidades de comunicación contribuye a generar nuevas oportunidades de aprendizaje. Asimismo, favorece la evaluación continua de los procesos formativos, de tal forma que docentes y alumnos puedan verificar que éstos se encaminen efectivamente hacia el logro de los objetivos propuestos. plantear nuevas estrategias metodológicas, más allá de la habitual lección magistral.

[16] Los alumnos no son ajenos a estos cambios, de hecho son los auténticos protagonistas ya que fuera del aula invierten mucho tiempo en estar conectados a las redes sociales. Hoy en día la extensión de las redes WiFi para móviles 3G facilitan el acceso a internet en estos dispositivos lo que permite acceder a todas las herramientas que permite la Webs 2.0 que ya se ha adaptado para que puedan ser utilizadas desde este tipo de dispositivos y de hecho en nuestra experiencia hemos utilizado una página web específica para ser visualizada a través de teléfono móvil, *pda, Smartphone, blackberry, ipad* etc. Sobre el diseño vid. BRAZUELO,F., CACHEIRO, M, Diseño de paginas webs educativas para teléfonos móviles, [artículo en línea], EDUTEC , Revista electrónica de Tecnologia educativa, num.32/Mayo 2010 [Consulta: 11/03/2011]: http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec32/articulos_n32_pdf/Edutec-e_n32_Brazuelo_Cacheiro.pdf

numerosas aplicaciones en el mercado como *apps* jurídicos), la interacción entre los usuarios y el aprendizaje colaborativo; en definitiva nuevas posibilidades pedagógicas que nos permiten redimensionar el rol del alumnado. Así, en nuestro proyecto utilizamos este recurso con una doble finalidad: por un lado la realización de encuestas *on line*[17] en la que a través de una plataforma el alumno elige el modelo de evaluación continua y por otro para el diseño de páginas webs[18]; aplicadas a la exposición y resolución de ejercicios y problemas en nuestra estrategia metodológica en una modalidad organizativa fuera del aula ya que se desarrollaba a través de la web, que permite la construcción del conocimiento mediante la interacción entre los grupos de estudiantes. En este sentido nos hemos servido no solo de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) de la propia universidad en el Campus virtual sino también a través de las redes sociales, ya que nuestros alumnos están incorporados plenamente a ellas gracias a la Web 2.0 y sus herramientas de intercambio, el Software social[19].

2.3. Audio y videocreatividad mediante los podcast video/audio y Streaming

Otra de las estrategias de innovación aplicada a las anteriores es la elaboración de *podcast*. Este consiste en un archivo o una serie de archivos de audio digital o video digital (*vodcasting*), previamente grabados que pueden ser distribuidos por internet y descargados automáticamente en un dispositivo portátil (Solano Fernández, 2010, p. 58). Frente al podcast de video se ha empleado el video *Streaming, este sin necesidad de descarga permite visualizar los videos desde el portal o la web, nuestros alumnos han utilizado la de mayor impacto a nivel redes sociales, Youtube.* En nuestra experiencia veremos que se han integrado ambas herramientas dentro de los blogs que se elaboraron y que constituyen, en todo caso, un puente de unión entre la vida del aula y fuera de ella.

Prima facie, todas estas herramientas TIC tienen que perseguir una serie de principios básicos en el desarrollo de los contenidos que deben de realizar los estudiantes dentro del llamado *c-learning*, aprendizaje comunitario colaborativo, o

[17] Mediante la página polleverywhere se realizaron algunas de las encuestas sobre evaluación continua que se publicaban en una red social desde el campus virtual de nuestra universidad: http://www.polleverywhere.com/multiple_choice_polls/LTE1ODk1MTI2Nzg. La red social creada en facebook (Derecho romano grado *Drom Grad*) para coordinar algunas de las actividades: http://www.facebook.com/update_security_info.php?wizard=1#!/profile.php?id=100001615651664.

[18] SOLANO FERNÁNDEZ, I., (coord.) (2010, pp. 31 y ss.) señala que en lo que respecta a la metodología como a las estrategias didácticas para el trabajo con dispositivos móviles en la enseñanza, existe un gran abanico de posibilidades que estarán ligadas a lo que pretendemos alcanzar con el desarrollo de las mismas, sobre todo explorando el potencial que las tecnologías sobre el incremento de las apreciaciones de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

[19] CASTAÑEDA QUINTERO L. y GUTIÉRREZ PORLÁN, I., (2010, pp. 19 y ss.) Los autores dan como concepto de las Social Networking Sites, herramientas telemáticas que permiten a un usuario crear un perfil de datos sobre si mismo en la red y compartirlo con otros usuarios, es decir nos permite hacer *Networking*, y por tanto conectar a los usuarios que forman parte de esa red.

collaborative learning[20]: que presente los objetivos de aprendizaje, que posea una organización lógica y didáctica de los contenidos de acuerdo al ABP o caso propuesto, que permita la participación, que ofrezca *feed-back*, que refuerce los contenidos teóricos y prácticos de la clase, que propicie la aplicación de los contenidos a los contextos reales y más desde el punto de vista jurídico.

En nuestra experiencia, como veremos posteriormente, se han podido observar las posibilidades del video en la enseñanza a pesar de las limitaciones que surgen por: requerir una mínima dotación instrumental, las limitaciones del copyright que muchas veces no son tenidas en cuenta y la formación específica que requiere en lo que respecta al lenguaje y a su diseño sin bien cuenta con la versatilidad en cuanto a que aporta una enorme diversidad y funcionalidad en su uso como herramienta docente y por tanto de vital importancia para su uso educativo en el ámbito universitario.

2.4. Consideraciones pedagógicas el uso y aplicación de las TICs

Las herramientas anteriormente citadas deben tener un uso docente-pedagógico y en ningún caso tratan de interferir en el proceso enseñanza-aprendizaje, es decir su uso debe estar destinado a crear unos resultados que implementen los modelos de enseñanza y no sustituir las estrategias didácticas que hemos empleado; así en relación a las estrategias didácticas nos movemos en un contexto de alumnos de primer curso en el Grado en Derecho que debido a su número elevado, superior a cien por aula, hace que la modalidad organizativa empleada sea:

- Seminario taller para construir el conocimiento a través de la interacción en grupos y clases prácticas.
- Trabajo en grupos: haciendo que los estudiantes aprendan entre ellos mediante trabajo colaborativo o cooperativo con asignación de roles en las tareas a realizar.

Desde el punto de vista del método de enseñanza partimos del desarrollo de aprendizajes activos a través de:

1. Aprendizaje basado en problemas ABP: que constituyen una técnica didáctica, es decir, como una forma de trabajo que puede ser usada por el docente en una parte de su curso, en sinergia con los recursos tecnológicos en el caso de nuestra experiencia a través de blogs que actúan a modo de portfolio electrónico (Gallego, D, y Cacheiro, M.; 2009, pp.2 y ss.) en el que ir recogiendo evidencias o muestras de los trabajos

[20] CASAMAYOR GREGORIO (coord.), (2008, pp. 197 y ss.). En este caso el *c-learning*, aprendizaje comunitario colaborativo, consiste en aplicar los recursos de la Web 2.0 al aprendizaje y la formación, es un paso más, ya que se centra en como los contenidos y actividades elaborados por los estudiantes y sometidos a la evaluación del propio grupo pueden ser usados como el eje del proceso aprendizaje gracias al software social 2.0.

desarrollados de forma colaborativa o individual, delimitando los objetivos del aprendizaje que se desea cubrir.

2. Trabajo cooperativo en el que se establece un protocolo de actuación por parte del profesor que va actuar como facilitador[21], observador y evaluador. Así el profesor prepara los materiales, cuida la composición de los grupos, estructura los procedimientos para que los grupos verifiquen la eficacia del trabajo, ayuda a formular problemas y verifica las tareas y que las funciones del grupo sean rotatorias, planteando evaluaciones que comprenden tanto el proceso de aprendizaje grupal como individual, en este caso el profesor asiste a los grupos a modo de coach docente ayudando a los alumnos a alcanzar el resultado y la motivación para alcanzar los objetivos, en definitiva el profesor organiza, promueve y monitoriza en su estrategia de enseñanza a fin de mejorar la auto reflexión sobre el aprendizaje activo del alumno estimulando su motivación y promoviendo el desarrollo de competencias[22], dentro de ese contexto en el que el alumno aprende haciendo "*Learn by doing*".

3. Diseño y aplicación de las estrategias de aprendizaje y gestión del talento mediante el uso del Software social de la web 2.0 en la asignatura de Derecho romano

Una vez analizado el marco teórico y los ejes fundamentales utilizados en nuestra propuesta metodológica para alcanzar una serie de objetivos centrados en el estudiante universitario y en la construcción de su conocimiento, veamos el desarrollo de nuestra experiencia.

3.1. Contexto y punto de partida

La experiencia se aplicó en la asignatura Derecho romano, del primer curso del Grado en Derecho de la Universidad de las Palmas de Gran Canaria, en el primer cuatrimestre. Es una asignatura de formación básica de 6 créditos que versa sobre la génesis de las instituciones jurídicas del ordenamiento jurídico romano, para ello combinamos como método de enseñanza clase magistral (37h), prácticas y resolución de ejercicios y problemas (18h), siendo la modalidad

[21] MIGUEL DÍAZ, M, p.187. El profesor como facilitador: prepara el material de trabajo, cuida la composición de los grupos y su seguimiento, estructura los procedimientos para que los grupos verifiquen la eficacia del trabajo, ayuda a formular problemas, definir tareas, verifica que cada miembro conozca los objetivos del trabajo, asegura que las funciones del grupo sean rotatorias, estimula el intercambio de ideas, ayuda a buscar distintos procedimientos y a ensayar otras soluciones; fomenta el reconocimiento y la expresión libre de sentimientos que permita la definición y comprensión de conflictos y problemas; aporta al grupo criterios de evaluación de las tareas o productos realizados, plantea evaluaciones que comprenden tanto el proceso como el aprendizaje grupal o individual.

[22] Ibidem, pp. 185 y ss.

organizativa la del método expositivo presencial y a través del campus virtual con archivos multimedia y animación flash y los talleres y seminarios, etc. En nuestro proyecto intervinieron dos grupos de unos cien alumnos cada uno, correspondientes al turno de mañana. Para ello tuvimos que subdividirlos en grupos de trabajo de diez siendo un total de veinte grupos. La innovación estuvo dirigida a comprobar la mejora en la calidad de la enseñanza-aprendizaje partiendo de la elaboración de un supuesto práctico que constituía la tercera prueba de evaluación continua y cuyos objetivos eran:

1. Fomentar el aprendizaje cooperativo y la asignación de roles en relación a la resolución de un problema jurídico y caso práctico.
2. Construir la institución jurídica a través de la interacción y la actividad del grupo.
3. Analizar los hechos: buscando la fuente jurídica implicada en el Derecho romano y su estudio comparado con el derecho vigente.
4. Interpretación del problema planteado y su solución a través de las normas jurídicas, a través de la óptica del conocimiento específico de la teoría analizada en clase.

En la propuesta del caso se les comentó, desde el punto de vista de las TIC y de entrega del proyecto final el uso de blogs, con *podcast* explicativo, la publicación en una página web para dispositivos móviles[23], también fomentamos el uso de redes sociales y encuestas online como ya hemos comentado.

3.2. Desarrollo de los seminarios y las acciones tutoriales

3.2.1. Seminario y Taller inicial: presentación del ABP y objetivos

En una primera fase los alumnos se formaron entre los propios alumnos buscando la afinidad y homogeneidad, intentando que no fueran superiores a diez alumnos por grupo. En la primera sesión inicial se presentaba el ABP como escenario jurídico y los objetivos y estrategias a seguir; sirvió para asignar los roles de forma específica, presentar a los alumnos, ajustando las expectativas y resultados a conseguir insistiendo en porqué y cómo se iban a desarrollar las acciones tutoriales. Una vez expuesto el escenario comenzaron a realizar la *brainstorming* con un diagnóstico de la situación planteada que se hizo por grupos y en los que se hizo un seguimiento tutorial para aclarar las posibles dudas. Se percibieron rápidamente el intercambio de ideas de cada grupo, la defensa del punto de vista propio, los argumentos sobre las instituciones jurídicas que aparecían en el caso; y por supuesto, la distribución de papeles o tareas designándose un grupo para el tratamiento de las fuentes jurídicas, otro para la elaboración del blog, *podcast* o página web específica para dispositivos móviles y la elaboración de un juego jurídico con cuatro alternativas, todo ello quedaría

[23] En este sentido se recomendaron algunos portales como www.ubik.com junto a videos explicativos. Lo mismo se comentó en relación a los podcast y a los blogs.

reflejado en el blog y en su caso en el correspondiente enlace al *podcast* al video *streaming* o a la red social; la mayoría se decantaría luego por *youtube*. Lo que es importante es que se dejo cierta libertad a la hora de elaborar y resolver el supuesto planteado lo que supuso en la resolución una disparidad de presentaciones en un total de doscientos alumnos, a los que se les presentó también el cronograma de trabajo y la fecha de entrega, junto al valor de la prueba y que aspectos se iban a tener en cuenta en la evaluación, insistiendo en el carácter solidario de la responsabilidad del grupo de cara a la exposición final y a los recursos tecnológicos empleados en la elaboración y resolución del ABP.

3.2.2. Desarrollo y tutorización *coaching*

Tras la tormenta de ideas generada en la sesión inicial y con los grupos ya organizado, se realizaron acciones tutoriales en las que fuimos evaluando de forma diagnóstica los conocimientos de los alumnos en materia de software social, de hecho algunos ni manejaban los blogs; así que para evitar disfunciones o inhibiciones entre los grupos potenciamos la participación y tratamos de ver las habilidades de cada uno, realizando a tal efecto la técnica del *coaching* buscando el potencial de los grupos y ayudando a mejorar el rendimiento. Debido al elevado número de grupos fue una tarea ardua y prolija, y no todos los grupos cumplieron con las expectativas inicialmente planteadas.

También se usaron los foros y las tutorías a través del campus virtual para poder ir solventando las dudas, y se fueron enviando los blogs que funcionaron como un portfolio discente digital en el que se iba recogiendo la evolución del procedimiento de aprendizaje ya que se establecían los diferentes momentos claves del mismo.

Tabla representativa de algunos de enlaces de los trabajos presentados[24]:

Blog y video en red social	1.http://libripens-derechoromano.blogspot.com 2.http://www.youtube.com/watch?v=5K4QpeYHxh8&feature=player_embedded#at=20	Grupo 1
Uso de red social en comunicación con grupos	Video- (no subido a la red social) Técnica fondo croma 1.Facebook: red social http://www.facebook.com/home.php#!/home.php?sk=group_173245399375654	Grupo 2

[24] Sólo hemos recogido algunos de los trabajos que se presentaron, otros también elaboraron videos que no se colgaron en redes sociales y en los que se aprecia una gran videocreatividad a la hora de representar el escenario jurídico.

Ejemplo de mapa conceptual presentado	1.http://www.youtube.com/user/grupofundorib1	Grupo 3
Blog y video ataviados de romano, escenificación del caso Enlace para *Mobile learning*	1. http://www.culpalata.blogspot.com/ 2.http://www.youtube.com/watch?v=O72Wn_MZ66Q&feature=player_embedded 3.Telefonía: Mobil Learning: http://culpalata.ubik.net/	Grupo 4
Blog	1.http://vindicatioservitutis.blogspot.com/	Grupo 5
Blog: simulan un informativo en el caso	1.http://www.protemis-protemis.blogspot.com/	Grupo 6
Podcast: audio Blog del grupo Web dispositivos móviles Localización nº visitas	http://www.poderato.com/grupoiustitia/grupo-iustitia http://grupoiustitia.blogspot.com/ http://iustitia.ubik.net/ http://www2.clustrmaps.com/es/counter/maps.php?user=ca4c9b70	Grupo 7
Blog	http://pantheon2011.blogspot.com/	Grupo 8
Enlace para *Mobile learning*	http://romanoides.ubik.net/team	Grupo 9
Blog con enlace a la red social Facebook	http://www.blogdemevio.blogspot.com/	Grupo 10
Blog Enlace para *Mobil learning*	http://www.spqromano.blogspot.com/ http://spqromano.ubik.net/	Grupo 11
Blog	http://iurisgroupdr8.blogspot.com/	Grupo 12
Blog	http://gradrom.wordpress.com/?ref=spelling	Grupo 13
Blog Enlace para *Mobile learning* Video	http://www.romano20102011.blogspot.com/ http://romano20102011.ubik.net/ http://www.youtube.com/watch?v=uFazaKBv-X0&feature=player_embedded#at=72	Grupo 14

Imágenes 1 (izq.) y 2 (dcha.)
Imagen 1:un de lasas video creaciones: http://www.youtube.com/watch?v=O72Wn_MZ66Q
Imagen 2: blog que más destacó www.grupoiustitia.blogspot.com

3.2.3. Sesión evaluativa y puesta en común de los grupos

En esta última fase los alumnos expusieron la resolución del ABP y se sometieron a una batería de preguntas que se formulaban para cada supuesto práctico. En la evaluación se percibió que había grupos que habían trabajado más que otros y tratamos de evaluar no sólo el aprendizaje colaborativo visionando los *blogs*, los *podcas*t, etc., sino también el autónomo, es en este punto donde había distintos ritmos de aprendizaje y fue reconfortante comprobar que había alumnos que habían aprendido a través de sus compañeros, al haberse mezclado en los grupos alumnos que habían trabajado más la asignatura con otros que lo habían hecho en menor medida y que, incluso, se habían incorporado a los dos meses de iniciado el curso. Otros sin embargo, presentaron el trabajo bajo mínimos y con escaso contenido lo que incidió en la nota de evaluación del grupo.

Es de destacar la videocreatividad por parte de algunos grupos que presentaron los supuestos prácticos a través de un nuevo formato al margen del blog que abre las nuevas vías del trabajo pedagógico a través del video como entorno educativo[25].

4. Valoración y nota conclusiva

Nuestra valoración general fue altamente positiva y la vez ha sido muy instructiva, porque la experiencia fue bastante novedosa y se percibía el entusiasmo de los alumnos, por otra parte fue un reto dado que eran unos doscientos alumnos e implicaba un gran esfuerzo y atención no solo a través de tutorías grupales sino también a través de la continua intervención en los foros del Campus virtual y en los *chats* de la red social. De hecho, la realidad superó las expectativas, no sólo

[25] En este sentido sobre la edición digital y el video aplicado a la enseñanza en cuanto a sus posibilidades y limitaciones vid. FERNÁNDEZ BATANERO, J. y ROMÁN GRAVÁN, P. (2010, pp. 17 y ss.).

por la implicación de los alumnos en el *Mobile Learning*, sino también porque algunos alumnos hicieron notables esfuerzos, a pesar de su escasez de medios, por hacer videos con fondo croma; otros nos sorprendieron con videos en los que se habían ataviado emulando ropas de la época romana, simulando el caso práctico planteado en el ABP, otros presentaron magníficos blogs insertando enlaces de *podcast* de audio y con enlaces a páginas especificas para leer la resolución de los casos en el teléfono móvil. El resultado desde nuestro punto de vista fue bastante dispar y heterogéneo por el numero de grupos, aunque ha sido gratificante y en esta dirección, ha sido notorio el esfuerzo de los alumnos que han respondido muy bien a los cambios que conlleva el grado por el incremento de las asignaturas y la densidad de muchas de las materias, pero si bien nos atrevemos a concluir que:

En nuestra innovación gracias al *coaching*, el estudiantes asumió el rol y el protagonismo tomando conciencia de sus habilidades y dificultades para buscar las estrategias en la resolución de los supuestos, en este contexto, se busco que el alumno fijarse metas reales y los objetivos que se habían planteado. Nuestro apoyo constante como coach se produjo no sólo durante las sesiones, sino también mediante un seguimiento a través del Campus virtual, esto último es un factor clave para que la motivación no decaiga.

Asimismo los alumnos lograron una mayor seguridad en su aprendizaje autónomo y los objetivos y expectativas del proyecto en relación al grupo de alumnos consiguió unos resultados satisfactorios con un índice de aprobados del 44%, lo que demostró que nuestro trabajo como *coaches* había sido efectivo.

También se ha logrado potenciar un manejo de las fuentes romanas y vigentes y su discernimiento crítico en el manejo de las mimas.

Ha mejorado su actividad creativa, al ofrecerles margen de libertad a la hora de elegir el soporte y las herramientas que proporciona la *Web 2.0.,* y como ya hemos dicho haciendo hincapié en el *micro learning* a través de los nuevos dispositivos móviles. Ello ha sido positivo en algunos casos donde ha habido un excelente trabajo de coordinación y co-responsabilidad del grupo en cuanto a las herramientas elegidas, presentación e innovación, si bien otros no llegaron en el proyecto final a satisfacer las expectativas planteadas lo que redundo en la calificación final de algunos estudiantes.

Los alumnos no solo demostraron sus habilidades y competencias en el seno de la tecnología de la información, ya que también aprendieron a adecuar sus intervenciones en la exposición oral, mejorando su capacidad de argumentación y exposición tanto a nivel individual como grupal.

Para nosotros ha sido muy reconfortante comprobar la mejora de la docencia con la aplicación de estas estrategias didácticas y otras que ya hemos puesto en marcha en cursos anteriores, y en todas ellas siempre queremos estar

reflexionando y poniendo en práctica nuevas ideas que vayan surgiendo con el empleo de la tecnología y las nuevas estrategias y modalidades organizativas en la docencia a fin de que los alumnos puedan aprender más y mejor.

Referencias bibliográficas

BARBERÀ, E.; GUÀRDIA, L. y GUASCH, T. (2008). Prácticas del portafolio electrónico en el ámbito universitario del Estado Español. Red U - *Revista de Docencia Universitaria. Número monográfico III. Portafolios electrónicos y educación superior en España* (en coedición con RED), [consulta: 05/05/2010] en http://www.um.es/ead/Red_U/m3/.

BARBERÀ, E.; BAUTISTA, G.; ESPASA, A. y GUASCH, T. (2006). Portfolio electrónico: desarrollo de competencias profesionales en la red, *Revista de Universidad y Sociedad de conocimiento,* vol. 3, 2, 55-66.

BENITO-CRUZ, A. (2007). Nuevas claves para la docencia Universitaria, en el Espacio Europeo de Educación superior, Madrid, Narcea.

BOU PÉREZ, J.F., (2007). *Coaching para docentes y el desarrollo de habilidades en el Aula*. Alicante: Ecu Narrativa.

BRAZUELO, F. Y CACHEIRO, M. (2010). Diseño de paginas webs educativas para teléfonos móviles, [artículo en línea]. EDUTEC*, Revista electrónica de Tecnología educativa, 32* [consulta: 11/03/2011]: http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec32/articulos_n32_pdf/Edutec-e_n32_Brazuelo_Cacheiro.pdf

CABERO, J. y GISBERT (2005*). La formación en internet. Guía para el diseño de materiales didácticos*. Sevilla: Eduforma.

CASTAÑEDA QUINTERO L.; GUTIÉRREZ PORLÁN, I.(2010*). Redes sociales y otros tejidos on line para conectar personas, en aprendizaje con redes sociales*. Sevilla: Eduforma.

CASAMAYOR, G. (coord.)(2008*). La formación on-line. Una mirada integral sobre el e-learning, b-learning.* Barcelona.

COLÉN. T.; GINE, N. e IMBERNÓN, F. (2006). *La carpeta de aprendizaje del alumnado universitario*. Barcelona: Octaedro.

DE MIGUEL DÍAZ, M. (Coord.) (2009). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias.* Madrid: Alianza Editorial.

FERNÁNDEZ BATANERO, J. y ROMÁN GRAVÁN P (Coord.) (2010*). Edición de video digital para profesores. Diseño y producción de materiales educativos*. Sevilla: MAD.

GALLEGO, D. y CACHEIRO, M. (2009). El e-portfolio como estrategia de enseñanza y aprendizaje*, Revista electrónica de Tecnología educativa,* XXX, p. 3

GONZÁLEZ SABIN, R. (2005). *Las TICs en la gestión de recursos humanos, como atraer desarrollar y retener el talento a través de las Nuevas Tecnologías,* Vigo.

GONZÁLEZ SABIN, R. (2005). *Las TICs en la gestión de recursos humanos.* Vigo: Ideas Propias.

GUTIÉRREZ BRONCANO, S. Y DE PABLOS HEREDERO, C. (2010) Análisis y evaluación de la gestión por competencias en el ámbito empresarial y su aplicación a la universidad, en *Revista Complutense de Educación,* Vol. 21, 2 , pp.323-343.

MARTÍNEZ LÓPEZ, F. (2002). *La utilización de internet en el contexto universitario, Educar en red: Internet como recurso para la educación* (dir. Aguaded-Cabero), Málaga.

MARTÍNEZ RODRÍGUEZ, E. (2008). *Comunicación interactiva y revolución cultural, en Interactividad Digital, Nuevas estrategias en educación y comunicación*, Madrid.

RODRÍGUEZ ILLERA, J.L. (2003). Rodríguez Illera, J.L. (2002). Tecnologías y aprendizajes en la Universidad. En: C. Monereo i Font, J.I Pozo, (eds.). *La universidad ante la nueva cultura educativa. Enseñar y aprender para la autonomía*. Madrid: Síntesis.

SALINAS M, VITICCIOLI, S. (2008). Innovar con blogs en la enseñanza universitaria presencial, *Revista Electrónica de Tecnología educativa*, 27, pp. 4 y ss.

SERBIN PITTINKSKY, M. (2006). *La Universidad conectada. Perspectivas del impacto de internet en la Educación superior,* Málaga: Ediciones Aljibe.

SOLANO FERNÁNDEZ, I. (Coord.) (2010). *Podcast educativo, Aplicaciones y orientaciones de m-learning para la enseñanza*, Sevilla: MAD.