

Presentación del Número Monográfico “Experiencias y retos actuales en los campus virtuales universitarios”

Presentation Monographic Issue “Experiences and Current Challenges in Academic Virtual Campuses”

Carina González-González

Universidad de La Laguna

cjgonza@ull.edu.es

Santos Urbina

Universidad de las Islas Baleares

santos.urbina@uib.es

Resumen

Los campus virtuales están actualmente omnipresentes en la Educación Superior, siendo utilizados tanto en las universidades tradicionalmente presenciales como en las de educación a distancia como un recurso imprescindible para su docencia. A las plataformas de teleformación se le han anexoado diversas extensiones tecnológicas (bases de datos electrónicas, gestores documentales, videoapuntes, videoconferencias, *videostreaming*, extensiones para dispositivos móviles, repositorios digitales, etc.) y se han integrado en los sistemas de gestión académica universitaria. Aunque la introducción de la tecnología en las aulas universitarias es un hecho indiscutible e imparable, la innovación en los procesos de enseñanza-aprendizaje es un proceso lento, aunque necesario. El presente monográfico de la revista RED presenta experiencias y retos actuales de los campus virtuales, presentados en las IV Jornadas Internacionales de Campus Virtuales, en Palma de Mallorca los días 14 y 15 de enero de 2014.

Palabras claves

Campus Virtuales, elearning, Educación Superior, Enseñanza-Aprendizaje y TIC.

Abstract

Virtual campuses are omnipresent in Higher Education, being used both in traditional universities and in distance education universities as an essential resource for teaching. Learning platforms have appended various technological extensions (electronic databases, document management, video conferencing, video streaming, extensions for mobile devices, digital repositories, and others). Moreover, they have been integrated into the systems of university academic management. Although the introduction of technology in university classrooms is an indisputable and undeniable fact, innovation in the teaching - learning process is still slow, but it is a necessary process. So, this monograph of RED Journal presents experiences and current challenges of the virtual campuses, presented at the IV International Conference on Virtual Campuses in Palma de Mallorca on January 14th-15th, 2014.

Keywords

Virtual Campuses, E-learning, Higher Education, Teaching-Learning and ICT.

Los Campus Virtuales: retos y tendencias

La implantación de la docencia en red avanza progresivamente en diferentes países y contextos, creando nuevos escenarios tecnológico-educativos que requieren cambios y adaptaciones del modelo educativo de universidad tradicional a este otro modelo. En este sentido, las universidades tradicionalmente presenciales han ido implantando distintas soluciones tecnológicas con el fin de adaptarse a modelos más flexibles de enseñanza-aprendizaje basados en red (Gros, 2012).

Actualmente, las plataformas de teleformación están omnipresentes en las universidades, tanto presenciales como a distancia. Aunque en las primeras, ya empiezan a aparecer ofertas de titulaciones de grado principalmente online, y desde hace ya tiempo, se ofertan titulaciones de posgrado, cursos sueltos y asignaturas en el formato de e-learning, se emplean habitualmente como un recurso complementario a la docencia presencial, si bien, se están convirtiendo en un recurso imprescindible por sus numerosas ventajas para la comunicación, seguimiento, evaluación continua, etc.

Asimismo, las universidades trabajan en la incorporación de nuevos elementos y funcionalidades a las plataformas de teleformación, tales como sistemas de producción y publicación de “píldoras” audiovisuales, *screencasts*, redes sociales, laboratorios virtuales, accesos desde *smartphones* y tabletas al contenido, etc.

Aunque la incorporación de la tecnologías en las universidades es un hecho consolidado y un fenómeno imparable propio del siglo XXI, las mismas no han alterado sustancialmente el modelo el modelo de universidad 1.0 (tradicional, conservador, cerrado, consolidado, poco sensible al cambio) y tampoco han transformado las metodologías convencionalmente utilizadas por los profesores en el aula ordinaria presencial. De esta forma, uno de los mayores problemas de los campus virtuales de las universidades presenciales tradicionales es dejar de ser una extensión de la biblioteca (repositorio de recursos) y actividades de entregas de tareas y tablón de anuncios, para sacar partido a las ventajas que ofrecen los recursos y herramientas de las plataformas y dispositivos tecnológicos para la innovación docente.

Uno de los mayores retos al que se enfrenta actualmente la innovación en el aprendizaje el aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento es la integración en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la tecnología basada en el desarrollo del software social y la Web 2.0. El auge del software libre, las tecnologías 2.0 y los movimientos de cultura y contenidos digitales en abierto, la producción colaborativa y, sobre todo, las demandas de los estudiantes *nativos digitales*, de las nuevas reglas de la sociedad del conocimiento, y del contexto educativo actual (EEES) requieren de cambios estructurales en la universidad hacia un modelo más social y abierto. En este sentido, en los últimos años la presencia de las universidades en las redes sociales y la producción y difusión de conocimiento en red va en aumento. Podemos afirmar entonces, que los nuevos ecosistemas tecnológicos 2.0 en la docencia universitaria demandan cambios y nuevas soluciones en tres áreas claves: personas, estructuras y contenidos (González, 2012) (Figura 1).

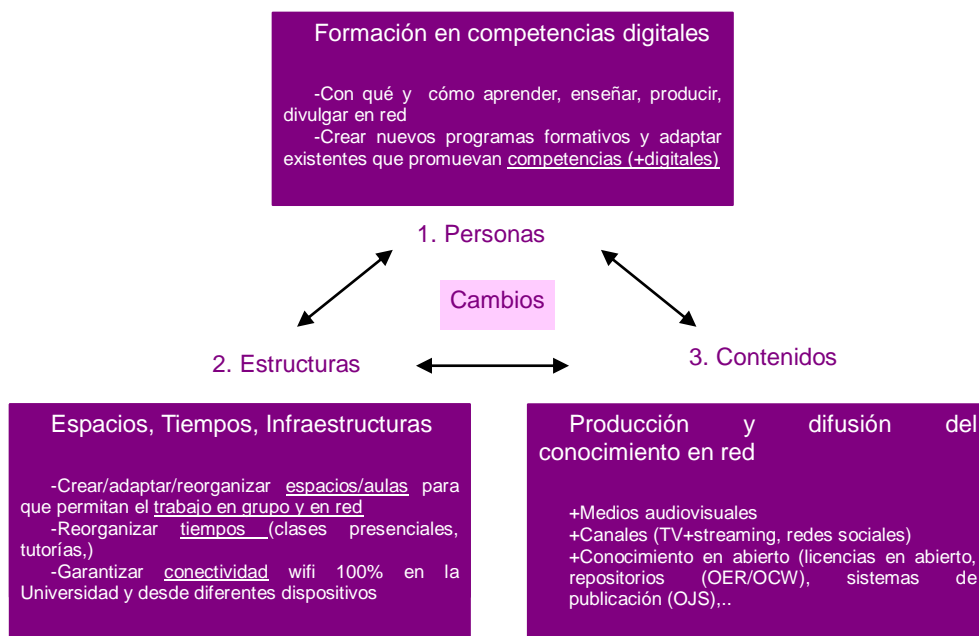


Figura 1. Cambios requeridos para la adaptación de la Universidad a la Sociedad de la Información

Por otra parte, la introducción del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha generado cambios importantes referidos a la metodología educativa, con un incremento del aprendizaje “social” del alumnado en un “aula más allá del espacio y del tiempo” y con su integración con la actual Sociedad del Conocimiento. En contextos previos, lo importante en la enseñanza de una asignatura era que los alumnos aprendieran un conjunto determinado de contenidos. En el nuevo modelo, por un lado se tiene en cuenta la carga de trabajo necesaria para que el estudiante prepare la asignatura y por otro se hace un mayor énfasis en la adquisición de competencias (Salinas, 2012). En este sentido, las redes sociales pueden servir para desarrollar competencias transversales y profesionales en nuestros estudiantes, como por ejemplo, la creación del currículum vitae o la búsqueda de empleo. De esta forma, los estudiantes pueden utilizar las redes sociales de forma profesional, para la búsqueda, selección y pertenencia a grupos de expertos o grupos profesionales relevantes para los temas tratados en la carrera o pueden, asimismo, crear grupos y administrarlos, gestionar calendarios y eventos, encontrar, seleccionar y compartir contenidos de actualidad, identificar tendencias, entre otras posibilidades que ofrecen las redes actualmente. Por otra parte, las redes sociales facilitan la coordinación y trabajo de diversos grupos de aprendizaje (clase, asignatura, grupo de alumnos de una asignatura, etc.).

El aprendizaje a lo largo de la vida (LLL) y la movilidad de los estudiantes y/o globalización de la enseñanza, cada vez son más importantes. El reciclaje y la adaptación a los cambios requieren de un modelo cada vez más abierto y flexible que marca una nueva tendencia para las universidades, más abiertas y adaptadas a las necesidades formativas de la Sociedad de la Información.

Por otra parte, la convergencia e integración de diferentes tecnologías trae consigo nuevas oportunidades para la globalización de las prácticas de aprendizaje. Las tendencias tecnológicas (accesibilidad, ubicuidad, convergencia de dispositivos,

computación en la nube, geolocalización, etc.) (Cabero y Zapata-Ros, 2013) y las licencias en abierto, los contenidos digitales y sus nuevos modelos de producción, distribución y publicación por *streaming* en internet, están cambiando la forma de entender la docencia en las universidades, y requieren no solo de nuevos servicios tecnológicos (y proveedores de los mismos), sino de nuevos modelos que impulsen, reconozcan y avalen estas prácticas innovadoras emergentes en la enseñanza y en la gestión universitaria. Uno de los principales retos de los campus virtuales, por tanto, es la gestión del conocimiento y el diseño instruccional en entornos de enseñanza-aprendizaje abiertos, ubicuos, sociales e informales.

Otra tendencia en este contexto son los entornos y redes personales de aprendizaje (PLE/ PLN) y como estos convergen y pueden incardinarse con los entornos institucionales (Marín, V., Negre, F. y Pérez, A., 2014)

También los portafolios electrónicos continúan teniendo gran vigencia, especialmente, ligados a formatos abiertos, propios de la web 2.0 (Tur y Urbina, 2012)

No debemos dejar de mencionar, por otra parte, los entornos de aprendizaje desarrollados a nivel micro (“microlearning”). El aprendizaje mediado a nivel micro (microcontenido, microformatos, microlecturas) se caracteriza por la interacción con estructuras de microcontenidos emergentes, en un tiempo corto para resolver una tarea de aprendizaje (pocos segundos, en el aprendizaje móvil, hasta 10-15 minutos o más).

Por último, la tendencia actual de educación masiva, de calidad y gratuita, junto a la aparición de tecnologías de banda ancha, dispositivos móviles inteligentes, geolocalización, videoconferencia, *cloud computing* y *big data*, junto a iniciativas de tipo empresarial, como Coursera o Udacity han dado un gran impulso a la los campus virtuales de tipo MOOC (Massive Open Online Courses).

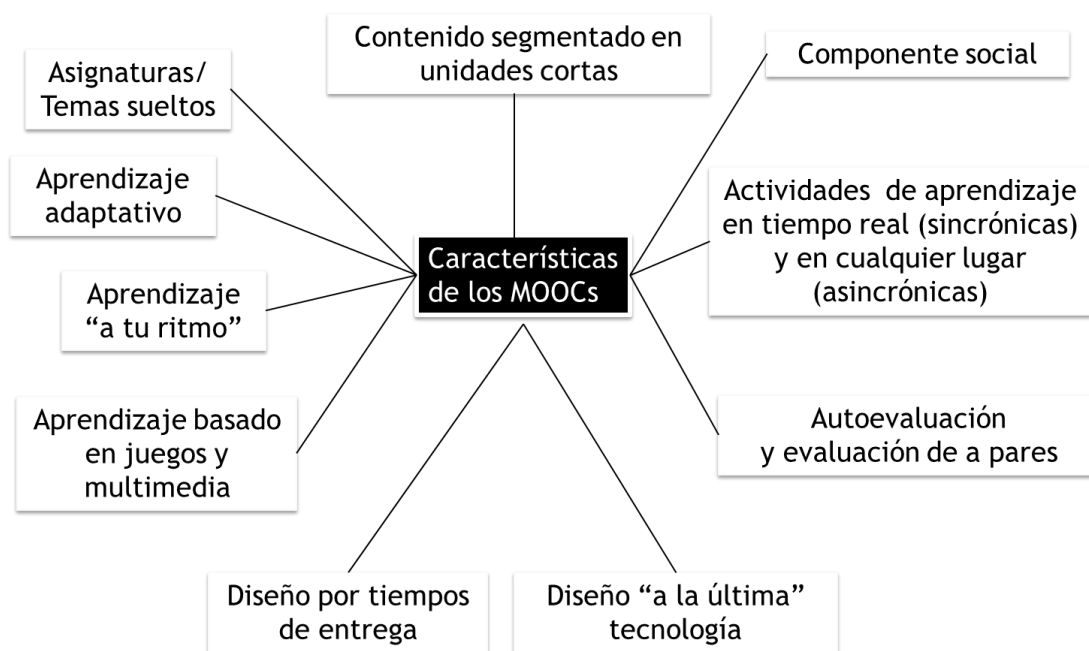


Figura 2. Características que diferencian los MOOCs de la Educación a Distancia tradicional (adaptado de Kinash, 2013)

Los MOOCs son cursos ideados para permitir un elevado grado de autonomía, con un diseño instruccional característico (píldoras de vídeos interactivos, autoevaluación y evaluación por pares, etc.), que se nutre de las interacciones de miles de estudiantes, permitiendo la autogestión del propio aprendizaje (Figura 2) (Zapata-Ros, 2013). Estos nuevos formatos de cursos, abiertos, estructurados e interactivos, generan una cantidad de datos a través de los cuales se podrían descubrir patrones de interacción, estilos de aprendizaje y conocimiento, en general, sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados en la plataforma. Esto permitirá avanzar en otro de los retos actuales: la personalización del aprendizaje. Esta evolución de la tecnología reclama la innovación docente en metodologías, en el diseño instruccional de las sesiones formativas, en la evaluación holística y auténtica (Conole, 2013). Asimismo, a nivel tecnológico, supone el reto de avanzar en la estandarización de los objetos de aprendizaje, la semántica, y la colección y análisis de datos de las interacciones de los estudiantes provenientes no solo de la plataforma de teleformación, sino de la web social (Regan, 2013).

Asimismo, la enseñanza basada en juegos, la gamificación del aprendizaje y el pensamiento de diseño se alzan como tendencias en la innovación educativa (Lee y Hammer, 2011; Cabero y Zapata-Ros, 2013), pudiendo resultar útiles para incrementar la motivación de los estudiantes y estimular su pensamiento creativo (González y Area, 2013).

Por ello, este monográfico de RED recoge algunas experiencias relevantes de innovación educativa y de desarrollo tecnológico llevadas a cabo en los campus virtuales universitarios, presentadas en las IV Jornadas de Campus Virtuales.

El Monográfico en RED

El presente monográfico de la revista RED presenta trabajos representativos de la comunidad internacional de profesionales en torno a los Campus Virtuales, reunidos en las IV Jornadas Internacionales de Campus Virtuales, en Palma de Mallorca los días 14 y 15 de febrero de 2014. De esta forma, en este número monográfico se reúnen trabajos relevantes sobre experiencias y retos actuales de los Campus Virtuales, presentando artículos sobre las metodologías de innovación docente utilizadas, tales como el aprendizaje colaborativo o técnicas de pensamiento creativo y aprendizaje basado en juegos y proyectos, uso de redes sociales, o reflexiones sobre el uso que el profesorado hace sobre las herramientas empleadas en la formación virtual, como bases de datos electrónicas y videoapuntes.

Agradecimientos

Queremos agradecer a la Universitat de les Illes Balears, a Campus Extens, al Centre de Tecnologies de la Informació, al Servei de Recursos Audiovisuales, a los colegas de la RUCV, y a los revisores que han llevado a cabo las evaluaciones necesarias para la realización de este número monográfico. Asimismo, expresar nuestro sincero agradecimiento a Miguel Zapata Ros, Editor Jefe de la revista RED, por su constante apoyo y colaboración a la difusión en las redes sociales y publicaciones científicas de las metodologías de enseñanza-aprendizaje mediadas por las tecnologías, los estándares de calidad aplicadas a la Educación Superior y a los temas relacionados con Campus Virtuales en general y a las publicaciones impulsadas por la Red Universitaria de Campus Virtuales (RUCV).

González-González, C. y Urbina, S. (2014). Presentación del Número Monográfico “Experiencias y retos actuales en los campus virtuales universitarios”. *RED, Revista de Educación a Distancia. Número 40 especial monográfico sobre campus virtuales y metodologías docentes (IV Jornadas Internacionales de Campus Virtuales)*. 31 de marzo de 2014. Consultado el (dd/mm/aaaa) en <http://www.um.es/ead/red/40>

Referencias

- Cabero, J. y Zapata-Ros, M. (2013). Tendencias desde las III Jornadas de la Red de Campus Virtuales. *Campus virtuales*, 2(2), 09-14.
- Conole, G. (2013). Los MOOCs como tecnologías disruptivas: estrategias para mejorar la experiencia de aprendizaje y la calidad de los MOOCs. *Campus virtuales*, 2(2), 16-28.
- González C. S. y Area M. (2013). Breaking the Rules: Gamification of Learning and Educational Materials. In *Proceedings of the 2nd International Workshop on Interaction Design in Educational Environments*, SciTePress, pages 47-53 DOI: 10.5220/0004600900470053
- González C. S. (2012). Redes sociales en el aula: propuestas para su utilización en el contexto universitario. En *Actas del Congreso EDUTECH 2012*. Las Palmas de Gran Canaria. 14 al 16 de Noviembre de 2012.
- Gros, B. (2012). Retos y tendencias sobre el futuro de la investigación acerca del aprendizaje con tecnologías digitales. *RED. Revista de Educación a Distancia. Número 32*. 30 de septiembre de 2012.
- Kinash S. (2013). MOOCing about MOOCs. Consultado el (27/03/2014) en: <http://epublications.bond.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1069&context=tl>
- Lee, J. y Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2). Consultado el (27/03/2014) en: <http://www.gamifyingeducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>.
- Marín, V., Negre, F. y Pérez, A. (2014). Entornos y redes personales de aprendizaje (PLE-PLN) para el aprendizaje colaborativo. *Comunicar*, 42, 35-43. (DOI: 10.3916/C42-2014-03)
- Regan, D. (2013). *The Training and Learning Architecture: Infrastructure for the Future of Learning*. XV Simposio Internacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación (SINTICE 2013). ISBN: 978-84-695-8362-3
- Salinas, J. (2012). La investigación ante los desafíos de los escenarios de aprendizaje futuros. *RED. Revista de Educación a Distancia. Número 32*. 30 de septiembre de 2012.
- Tur, G., y Urbina, S. (2012). Documentando el aprendizaje en portafolios electrónicos: una experiencia con herramientas de la Web 2.0. En *Actas del Congreso EDUTECH 2012*. Las Palmas de Gran Canaria. 14 al 16 de Noviembre de 2012.
- Zapata-Ros, M. (2013). MOOCs, una visión crítica y una alternativa complementaria: La individualización del aprendizaje y de la ayuda pedagógica. *Campus virtuales*, 2(1), 20-38.