

Experiencia Pedagógica de Lazos Virtuales durante el confinamiento en la formación del profesorado (EPLAVI)

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

MARTA GÓMEZ GÓMEZ



Universidad
Rey Juan Carlos



CENTRO DE INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN DIGITAL
Universidad Rey Juan Carlos

I. La práctica

- **Título:** Experiencia Pedagógica de Lazos Virtuales durante el confinamiento en la formación del profesorado (EPLAVI)
- **Curso Académico:** 2019/2020 (2º cuatrimestre)
- **Asignatura:** “Sociedad, Familia y Educación”
- **Área/Titulación:** Máster en formación del profesorado en Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional e Idiomas
- **Grupo de Estudiantes:** 2 grupos, 4 especialidades: Lengua castellana y Literatura, Hostelería y Turismo, Administración y Dirección de Empresas y Economía, Formación y Orientación Laboral
- **Palabras clave:** herramientas digitales; metodologías activas; formación del profesorado

El impacto de la COVID-19 en el proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las etapas educativas ha sido enorme. Desde la Educación Superior se ha hecho un gran esfuerzo por responder de manera positiva a los cambios acontecidos. La transición de la modalidad presencial a la virtual no ha sido tarea fácil para profesores y estudiantes. No obstante, dentro del ámbito de la formación del profesorado y, más concretamente, dentro del Máster en Formación del Profesorado en Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional e Idiomas hemos llevado a cabo una experiencia de innovación educativa basada en la tecnología que ha sido un éxito y que a continuación se va a describir. El principal objetivo planteado era utilizar herramientas y recursos digitales que fomentaran la motivación y la colaboración entre los estudiantes, y entre estos y la profesora, todo ello sin perder la esencia pedagógica y humana del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se pretendía que todos estuviéramos conectados, implicados... que estuviéramos engaged dentro del contexto de la asignatura, por lo que la experiencia ponía el foco en la dimensión actitudinal del proceso. A través de una metodología teórico/práctica, activa, participativa y bajo un aprendizaje basado en el juego se han utilizado: el blog, el portfolio digital, el role playing virtual y los juegos online para construir lazos virtuales entre los estudiantes. Tras analizar las respuestas de los estudiantes participantes a un cuestionario diseño ad hoc se puede concluir que la experiencia que presentamos demuestra que es posible adquirir conocimientos, desarrollar competencias y desarrollar actitudes positivas en un entorno virtual.

2. Justificación

La pandemia por COVID-19 está impactando enormemente en el ámbito educativo y, desde todas las etapas educativas estamos siendo testigos. Como docentes que estamos formando a los futuros profesores de Educación

Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional e Idiomas, tenemos la responsabilidad y el compromiso de responder de manera positiva a los cambios a los que nos enfrentamos y replantear los procesos de enseñanza y aprendizaje de lo presencial a lo virtual.

Según Ibáñez (2020), no se trata solo de resistir si no de mejorar y avanzar, filosofía que coincide con la idea de la UNESCO (SITEAL, 2020) cuando habla de la necesidad de recuperarse y rediseñar. En este proceso de transición hemos encontrado en la tecnología de la información y la comunicación (en adelante, TIC) una gran aliada. Gracias al apoyo, entre otros, del Centro de Innovación en Educación Digital de la URJC que nos ha facilitado recursos, formación y espacios colaborativos, hemos podido responder a la inesperada situación.

En esta tarea tan compleja nos hemos dado cuenta de que el uso de la tecnología tiene que ir de la mano de un objetivo pedagógico claro que oriente y de sentido nuestra propia práctica docente. Esta idea se fundamenta en el modelo metodológico Technological Pedagogical Content Knowledge o, modelo TPACK (Koehler y Mishra, 2008). Los autores defienden que la manera más efectiva de integrar la tecnología es desde una triple perspectiva, es decir, a través de la interacción del conocimiento que tengamos sobre el contenido a impartir, sobre la pedagogía en la que basar la enseñanza-aprendizaje y sobre la tecnología a utilizar, tal y como muestra la Figura 1:

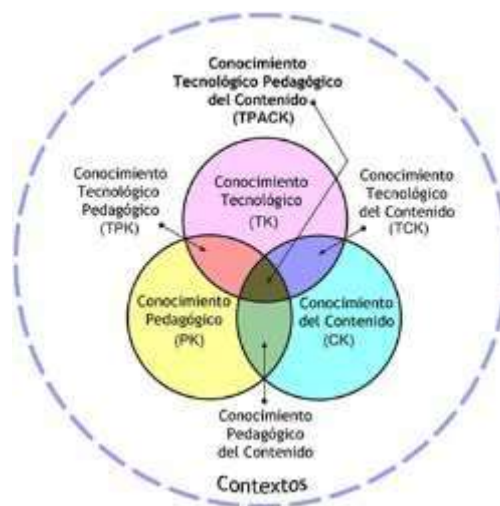


Figura 1. Modelo TPACK

Fuente: Koehler & Mishra
(2008)

Conectar esas tres dimensiones ha supuesto un gran reto para todo el profesorado que no estábamos preparados para la enseñanza en remoto de emergencia.

Sin duda, la transformación digital que estamos viviendo nos está brindando oportunidades de hacer las cosas de otra manera y usar herramientas y recursos que no solíamos utilizar en la docencia presencial. Todo ello sin perder de vista el compromiso de seguir ofreciendo a nuestros estudiantes un aprendizaje de calidad que les permitiera adquirir conocimientos y desarrollar competencias y actitudes. Estos dos últimos elementos suelen verse limitados en contextos virtuales y a distancia. Sin embargo, aspectos como la comunicación y el contacto entre profesorestudiente y entre estudiantes lejos de paralizarse, se transformaron.

A pesar de las limitaciones que muchos hemos sentido en relación con los conocimientos y competencias digitales para afrontar un período de docencia online, hemos descubierto la necesidad vital de relacionarnos e intercambiar dudas y buenas prácticas sobre la enseñanza virtual (IESALC, 2020). Si pensamos en el estudiante, la UNESCO manifiesta que la pérdida de contacto social y de las rutinas de socialización pueden influir en su desarrollo y en sus actitudes (Schleicher, 2020, 23 de marzo). Por ello, no debemos olvidar la función social de la universidad para/con el desarrollo de ciudadanos bien preparados, competentes y con actitudes y valores positivos.

Esto hace que tengamos ante nosotros el reto, no sólo de aprender a utilizar la tecnología para enseñar de manera online, sino también de utilizarla para que implicar y conectar a los estudiantes haciéndoles partícipes en el proceso. Este objetivo está fundamentado en teorías pedagógicas como el constructivismo, que nos invita a que el estudiante construya su propio conocimiento, sus propias relaciones sociales y su propia personalidad. Es por ello, por lo que en las asignaturas del segundo cuatrimestre del Máster de formación del profesorado se decidió poner el foco no sólo en la enseñanza y adquisición de conocimientos y competencias, sino también en el desarrollo de actitudes positivas ante el nuevo proceso de enseñanza y aprendizaje online.

3. Desarrollo

Objetivos

El objetivo general es utilizar herramientas digitales que favorezcan la motivación, la colaboración y la relación entre los estudiantes en un entorno online de enseñanza-aprendizaje.

El objetivo específico 1 (saber) es dar a conocer herramientas, recursos y metodologías que se puedan utilizar en entornos virtuales y que estrechen lazos entre los estudiantes.

El objetivo específico 2 (saber hacer) es analizar el uso de esas herramientas, recursos y metodologías durante la enseñanza virtual.

El objetivo específico 3 (saber ser) es ayudar a los estudiantes a desarrollar actitudes positivas ante el aprendizaje virtual.

Los objetivos de la presente experiencia se basan en los cuatro pilares de la Educación que propone la UNESCO y se recogen en el Informe Delors (1996): aprender a conocer (saber), aprender a hacer (saber hacer), aprender a vivir juntos y aprender a ser (saber ser), todo ello vinculado a la tecnología y enseñanza virtual. Estos principios fundamentales para el proceso de enseñanza y aprendizaje permiten al estudiante, futuro maestro, un desarrollo integral que le ayudará a desenvolverse competencialmente en su profesión.

De los objetivos propuestos, la principal pregunta de investigación que nos planteamos es si las herramientas y recursos digitales utilizados (el blog, el portfolio digital, el role playing virtual y el juego online) motivan y permiten crear lazos y colaboraciones entre los estudiantes en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

4. Resultados

Metodología de análisis

El cómo enseñamos, es decir, la metodología que utilizemos, cobra especial importancia en contextos de elearning. Como profesora, uno de los objetivos planteados era garantizar una enseñanza de calidad haciendo un esfuerzo para que la metodología y los recursos utilizados ayudaran y aportaran aspectos positivos al proceso de enseñanza-aprendizaje virtual.

Para ello, se siguió una metodología teórico-práctica, activa y basada en las TIC consistente en una combinación de actividades y tareas que se describirán a continuación. Bajo una metodología basada en el aprendizaje colaborativo y cooperativo se ha facilitado el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo a través de una serie de herramientas digitales que permiten la adaptación y la atención a cada estudiante. Así mismo, se ha trabajado desde el aprendizaje basado en juegos (Game Based Learning) para desarrollar la última sesión de repaso de los contenidos de la asignatura.

Con estas características metodológicas se ha conseguido desarrollar en un entorno virtual competencias transversales (trabajo en equipo, capacidad crítica y reflexiva, creatividad, resolución práctica de problemas, organización y planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje...) así como generales y específicas de la asignatura (relacionar la educación con el medio y la realidad actual, comprender la función educadora de la familia y la comunidad, realizar tutoría con padres, diseñar espacios de aprendizaje para el desarrollo de conocimientos, capacidades, actitudes y valores., etc.).

Tecnologías o herramientas digitales aplicadas:

1.-El Aula Virtual ha sido nuestro principal instrumento de trabajo para enseñar y aprender durante el confinamiento. A través de sus herramientas y recursos se ha podido ofrecer un proceso de enseñanza y aprendizaje flexible (en espacios y tiempos). Los profesores ya conocíamos las grandes posibilidades que nos ofrece aula virtual, pero, además, muchos de nosotros, a pesar de llevar años impartiendo docencia en la universidad, hemos descubierto por primera vez algunas de esas posibilidades aplicándolas en la práctica de nuestras asignaturas. De entre todos los recursos de aula virtual, a continuación, se describen brevemente los más utilizados:

1.1 **Foros:** en la clase presencial, el estudiante suele formular sus dudas y compartir sus comentarios y opiniones en la clase, por lo que era imprescindible en la enseñanza en remoto seguir garantizando este derecho a los estudiantes que enriquece enormemente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, se utilizaron los foros con un doble objetivo. Por un lado, se crearon foros de dudas y debate para cada uno de los temas del temario de la asignatura. En ellos, el estudiante podía expresar en cualquier momento sus dudas o comentarios sobre cada tema del temario al igual que lo haría en clase. Primero, se les daba la oportunidad a los propios estudiantes de contestar a las preguntas y dudas de sus compañeros y después, de manera asíncrona, intervenía la profesora completando las respuestas. También se crearon foros de trabajo para facilitar el trabajo en equipo, aunque los estudiantes utilizaron más otras herramientas como WhatsApp, Skype, Zoom o similares.



The screenshot shows the virtual classroom interface for the subject "M. U. PROF. EDUC. SEC. BACH. FP E IDIOMAS (LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA)". The page title is "6178 - SOCIEDAD, FAMILIA Y EDUCACIÓN - GRUPO UNICO - 25". The navigation bar includes "Página Principal", "Cursos", "6178 - SOCIEDAD, FAMILIA Y EDUCACIÓN - GRUPO UNICO - 25", "Notificaciones", "Foro general", and "Chat". The main content area is divided into sections: "PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA", "BLOQUE TEMÁTICO I: EDUCACIÓN", "TEMA 1: LA EDUCACIÓN COMO FENÓMENO HUMANO", "TEMA 2: PRINCIPIOS Y FINES DE LA EDUCACIÓN", and "FORO TEMAS 1 Y 2". Each section contains links to presentations, forums, and video classes. The interface is designed to facilitate learning and interaction between students and the professor.

1.2 **Videoconferencias** con Blackboard Collaborate, a través de las cuales se pudo explicar semanalmente los contenidos del temario a través de Powerpoints enriquecidos y diseñados especialmente para la docencia en remoto. Además, se descubrió la utilidad de los grupos de trabajo en los cuales se crearon salas privadas para atender a cada uno de ellos, realizando un mejor seguimiento del trabajo en equipo y revisiones de exámenes individuales, tal y como se habría hecho en la modalidad presencial. Una de las video clases más productivas fue la sesión de repaso de la asignatura, enfocada desde el juego y desde la reflexión. (1) Desde una metodología del aprendizaje basado en juegos, se utilizaron diferentes y conocidos juegos de mesa, con el fin de poder afianzar conceptos mientras nos divertíamos (una combinación perfecta). Esta sesión de repaso a través de lo lúdico siempre la he realizado presencialmente, y en ella los estudiantes participan de manera voluntaria en cada uno de los juegos. En un entorno online como el que vivimos durante el confinamiento se hicieron algunas adaptaciones sin perder el objetivo y la esencia del juego de repaso. Para ello, se preparó un power point con los diferentes juegos, así como la creación de tarjetas variadas para cada uno de ellos.



Figura 4. Juegos virtuales de la sesión de repaso



Figura 5. Material diseñado para los juegos

Los estudiantes podían participar de manera voluntaria a través del chat de Black Board (como en el Pasa palabra), en otros casos se siguió el orden alfabético de la lista de clase (por ejemplo, en el Tabú) e iban contestando según les nombraba y en otros casos, se pedía voluntarios (como en el Password). Las tarjetas se enseñaban a la cámara y se pedía a los estudiantes que no miraran hasta que el estudiante que le tocaba describir el concepto estuviera preparado/a. A través de la activación del micrófono y del vídeo los estudiantes repasaban la asignatura de manera lúdica. Con esta actividad pudimos comprobar que también se puede aprender a través del juego de manera online, sólo hacen falta tres ingredientes: motivación/participación, herramientas digitales y un toque de creatividad. (2) Desde el punto de vista de la reflexión de la asignatura, se utilizó una técnica basada en la filosofía del Design Thinking², cuyo objetivo era reflexionar de manera conjunta sobre el sentido de la misma, sobre los contenidos y la metodología seguida, así como las aportaciones a su formación como profesores. Esta dinámica, tanto en el aula presencial como en la experiencia virtual, se ha realizado en tres fases. A continuación, se describe cómo se hacía en el aula presencial, y posteriormente se describe su adaptación al contexto virtual:

- a. Fase de lluvia de ideas: los estudiantes de manera anónima escriben en un posit lo que se llevan de “Sociedad, Familia y Educación”, lo que les ha aportado como futuro maestro/a, vivencias, sensaciones, emociones, etc., con respecto a la asignatura. Lo pegan en la pizarra y se lee en voz alta.

b. Fase de análisis: los estudiantes analizan el contenido de los comentarios y los clasifican por temáticas estableciendo diferentes grupos. En esta fase hay mucho movimiento de grupos y comentarios y es necesario que las decisiones se tomen de manera democrática.

c. Fase de síntesis: para cada grupo creado se busca, entre todos los estudiantes, una palabra que describa o represente a ese conjunto de comentarios. La decisión final es producto de las reflexiones y debates conjuntos.

Una vez tenemos las palabras que representan a cada grupo, el profesor realiza una reflexión final de la asignatura en la que incorpora dichas palabras, como cierre final a ésta. Esta técnica permite reflexionar de manera innovadora y activa yendo más allá de los contenidos más puramente conceptuales para reflexionar desde la práctica y desde lo personal/ emocional de cada estudiante. El curso pasado se adaptó a la modalidad en remoto a través de la videoconferencia. En vez de posit se utilizó la pizarra de Blackboard Collaborate, en la que se iba anotando las ideas manifestadas por los estudiantes. La dinámica y participación fue la misma pero canalizada y moderada por la profesora. A continuación, se muestran ambas experiencias, tanto en presencial, como en virtual.



Figura 6. Técnica Design Thinking en modalidad presencial y en modalidad virtual

Aunque esta actividad en el aula presencial es más dinámica y favorece más el movimiento (físico y emocional) de los estudiantes, se puede afirmar que también se puede adaptar a un entorno digital. Esto es así porque el objetivo esencial de la actividad, que es dar voz a las reflexiones de los estudiantes, permitiéndoles el intercambio de impresiones y el debate conjunto, se ha conseguido también en una modalidad a distancia.

1.3 Vídeos: Una de las prácticas en las que, tradicionalmente, más disfrutaban los estudiantes dentro de la asignatura, es la del simulacro de tutoría con padres. En el aula presencial dedicamos parte de la sesión a diseñar y planificar por grupos una tutoría (en base a casos prácticos reales) y algunos alumnos la representan a través de un role playing. En esta ocasión, la actividad se transformó en un role playing virtual, en el cual sin verse, ni reunirse presencialmente los alumnos consiguieron asumir el rol de profesor, padre o madre interpretando un papel en base a un caso práctico real. En algunas ocasiones, el mismo estudiante asumía varios roles, disfrazándose para mejor identificación; en otros, el estudiante tuvo que pedir colaboración de actores secundarios (padres, madres, maridos, hijos, amigos...dispuestos a participar), en 10 otras, a través de la edición de vídeos o videollamadas organizaban la tutoría entre compañeros del mismo grupo, hasta hubo tutorías con padres de alumnos reales (los padres de un niño al que una estudiante daba clases particulares). A continuación, se muestran algunas imágenes de la actividad virtual.



Figura 7. Role playing virtual

1.4 Examen en Moodle: La prueba de contenidos se realizó de manera virtual en vez de presencial a través de Moodle, y consistió en una combinación de preguntas de respuesta múltiple, preguntas de

Verdadero/Falso y preguntas de asociación. Las adaptaciones que se tuvieron que realizar en el examen Moodle fueron:

- A las diferentes opciones de respuesta de las preguntas de respuesta múltiple y de Verdadero/Falso se le añadió la opción “No respondo a la pregunta, la dejo en blanco” para dar la posibilidad al estudiante de no contestar si no se lo sabía y así no penalizarlo (como ocurriría en un examen presencial).
- Para que pudieran restar los errores en las preguntas de Verdadero/Falso éstas se configuraron como preguntas de respuesta múltiple otorgando los siguientes valores:
 - Verdadero
 - Falso
 - No contesto a la pregunta

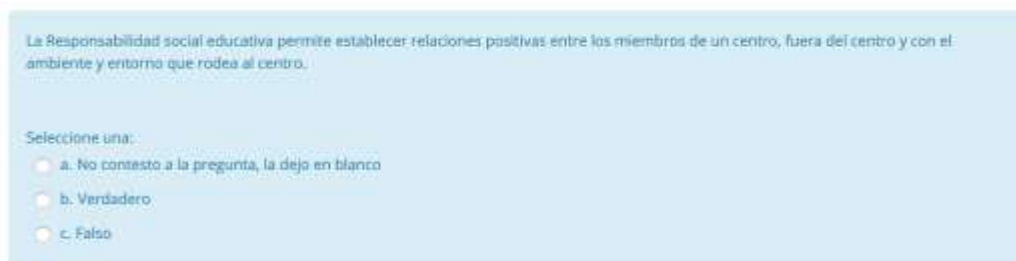


Figura 8. Ejemplo de pregunta de “Verdadero/Falso”

- Una alternativa a tener que corregir manualmente las preguntas de respuesta corta fue utilizar la opción “Arrastrar palabras en el texto” en la que el estudiante tenía que arrastrar las opciones dadas en los huecos correspondientes. Es un tipo de pregunta de asociación de ideas que no penaliza los errores, si no que sólo cuenta los aciertos.



Figura 9. Ejemplo de pregunta de “Arrastrar palabras en el texto”

- El examen se configuró con navegación secuencial, en un tiempo suficiente, y se creó una videoconferencia de dudas a través de Blackboard Collaborate para resolver dudas de manera síncrona durante el examen.

2. El Blog de la asignatura se convirtió en un espacio donde los estudiantes, de diferentes especialidades y grupos del Máster de formación del profesorado, podía intercambiar información, experiencias, dudas y opiniones acerca de la asignatura, en particular, y de la Educación, en general. Aunque la participación era voluntaria, fue una de las herramientas más utilizadas, sobre todo, para reflexionar sobre las repercusiones de la pandemia en el ámbito educativo. El diseño del blog es sencillo, organizado en tres entradas principales: (1) temario (2) noticias y (3) imágenes y vídeos. ([enlace al blog](#))

SOCIEDAD, FAMILIA Y EDUCACIÓN

lunes, 3 de marzo de 2020

PRESENTACIÓN



Bienvenidos a este espacio educativo en el que vamos a reflexionar, debatir e intercambiar ideas sobre Educación. Partiendo de nuestras ideas, pensamientos y experiencias abriremos una pequeña puerta a la reflexión sobre el temario de la asignatura, noticias de actualidad, vídeos, imágenes, etc. Todo ello para desarrollar una actitud crítica hacia el proceso de construcción del niño basado en aprendizajes y valores. Desde aquí os doy la bienvenida y os animo a que participéis y compartáis vuestras ideas que serán bienvenidas. ¡A REFLEXIONAR!

Publicado por MARTA GÓMEZ GÓMEZ en 11:45

Descripción del blog

El blog va a servir como un espacio de aula virtual donde se realizará un trabajo voluntario de ayuda al alumno, y trabajo de comentarios, reflexiones, intervenciones de experiencias, etc., acerca del temario de la asignatura, noticias de actualidad, etc. Aunque resulta una actividad, muchas veces resulta más fácil escribir una pregunta o contar una experiencia que formularla. Frente a todo el grupo en (live). Por ello, se podrá cargar documentos, fotos y vídeos más cómodamente online.

Archivos del blog

- 2020 (3)
- mayo (2)
- marzo (1)
- PRESENTACIÓN
- TEMARIO
- NOTICIAS
- IMÁGENES Y VÍDEOS

TEMARIO



En la presente entrada podéis incluir algún comentario, reflexión o experiencia sobre el temario de la asignatura: algún aspecto con el que estéis de acuerdo, algún punto con el que discrepéis, etc.

Publicado por MARTA GÓMEZ GÓMEZ en 11:45

26 comentarios:

NOTICIAS



En la presente entrada podéis escribir sobre alguna noticia relacionada con el ámbito educativo, incluir algún link con noticias de periódicos digitales, revistas, etc., pero siempre con reflexión incluida.

Publicado por MARTA GÓMEZ GÓMEZ en 11:45

42 comentarios:

IMÁGENES Y VÍDEOS



En la presente entrada, podéis compartir los vídeos e imágenes que queráis, e incluso incluir algún link con nuestras propuestas de vídeos e imágenes para que otros consultéis los contenidos. Todos ellos relacionados con el temario de la asignatura o con la Educación en general.

Publicado por MARTA GÓMEZ GÓMEZ en 11:45

16 comentarios:

El blog, se convirtió poco a poco en una comunidad de aprendizaje virtual en la que, estudiantes que no se conocían ni compartían clase, empezaron a construir lazos y colaboraciones, sintiéndose partícipes del grupo.

3. El **portfolio digital** es una de las actividades que debían realizar trabajando en equipo. En su elaboración, los estudiantes tenían a su disposición diferentes recursos online para comunicarse y trabajar de manera colaborativa y cooperativa (one drive, Dropbox, foros de trabajo en aula virtual, Skype, WhatssApp, etc.). Este trabajo consistía en seleccionar ideas claves de cada tema del temario, reflexionando sobre la aportación de éstas al proceso de enseñanza-aprendizaje y a la formación del profesorado. A continuación, se presenta, uno de los portfolios más creativos realizados por los estudiantes a través de una receta de cocina, un mapa/ruta, un viaje o incluso un rap que tuvo ocasión de escuchar (y no sólo leer).



Figura 11. Ejemplo de Portfolio digital. Fuente: Alarcón, de la Calle, Fernández, et. al. (2019)

Al final del trabajo los estudiantes tenían que diseñar un mapa conceptual o un mapa mental (según preferencias) que englobara las ideas claves del temario de la asignatura, utilizando algún programa de elaboración de mapas conceptuales (Cmap Tools u otros) para desarrollar su competencia digital. Posteriormente podrían explicarlo en alguna videoconferencia. A continuación, se muestra un ejemplo:

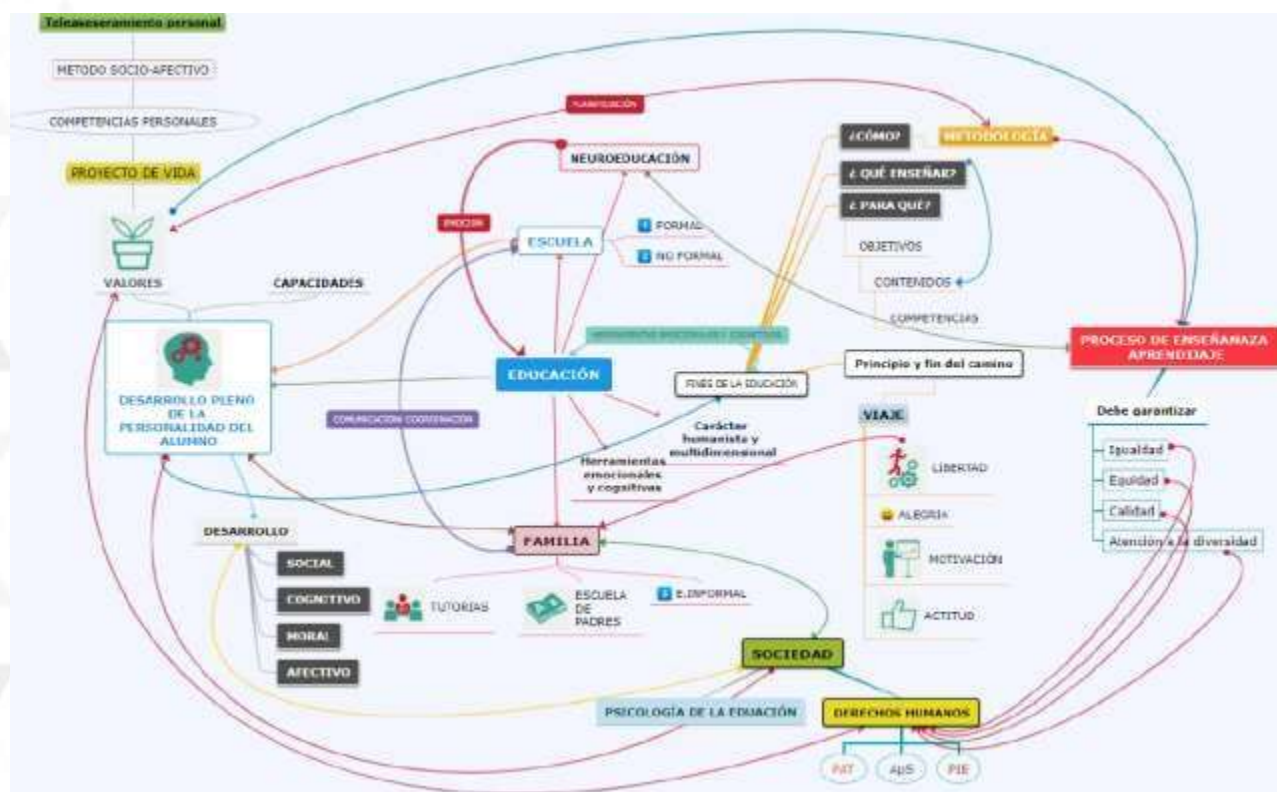


Figura 12. Ejemplo de mapa mental de la asignatura Fuente: Alarcón, de la Calle, Fernández, et. al. (2019)

Con una metodología clara y con los recursos digitales bien utilizados, conseguimos convertir la clase presencial en virtual de manera exitosa, siendo fieles a la filosofía teórico-práctica y activa de la asignatura. En ella, el estudiante pudo adquirir conocimientos, desarrollar capacidades y competencias, pero también atendimos a la dimensión humana (actitudes, motivación, implicación, interés, colaboraciones, etc.) del proceso de enseñanza/aprendizaje, que, en definitiva, es la columna vertebral del proceso educativo.

Resultados

Tras finalizar el cuatrimestre y una vez se han analizado los resultados obtenidos en las diferentes herramientas de evaluación (examen Moodle, portfolio digital, participación en el blog, análisis del cuestionario de satisfacción, valoraciones docentes, etc.) puedo afirmar con rotundidad que, tanto la profesora como los estudiantes, quedamos muy satisfechos del trabajo realizado, del interés mostrado y de los resultados obtenidos. Todo ello, fruto de un gran esfuerzo conjunto por conseguir un proceso de enseñanza-aprendizaje motivante y de calidad, a pesar de las circunstancias.

Evaluación desde el punto de vista de los estudiantes:

- Desde un punto de vista CUALITATIVO, la evaluación de la experiencia ha sido muy positiva y así se ha reflejado en los testimonios de los estudiantes plasmados en correos electrónicos, foros o incluso en el propio blog de la asignatura (apartado “Despedida”):
 - “Hemos disfrutado de la asignatura”
 - “Has conseguido tejer un vínculo en la distancia y eso es muy difícil”
 - “Gracias por crear esa motivación cada miércoles, a pesar del confinamiento”
 - “Gracias por motivarnos a pesar de la distancia”
 - “Has sabido llegar a los alumnos incluso a través de una pantalla”
 - “Nos has dado clase cada semana con una sonrisa y actitud positiva, a pesar de los pesares”
 - “Ha sido especial cómo nos has transmitido tanto desde la distancia”
 - “Han sido clases muy divertidas, interesantes y que siempre han invitado a la reflexión”
 - “Gracias por tu empatía, comprensión, compromiso y, sobre todo, por hacer que cada tarde tuviera ganas de conectarme”
 - Pendiente de "todo" y de "todos", ayudándonos siempre y dando ese ejemplo tan necesario.
 - Gracias por tu dedicación y esfuerzo. Se nota que te apasiona lo que haces y eso es lo que a mí me has transmitido desde el primer día.
 - “Gracias por mantener tu espíritu inspirador hasta el final y compartir con nosotros todo tu entusiasmo”...

Así mismo, las valoraciones docentes realizadas por los estudiantes de ambos grupos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en remoto fueron bastante altas:

- Grupo Lengua castellana y Literatura+ Hostelería y Turismo: 4.8 (de 5)
- Grupo ADE-Economía+ Formación y Orientación Laboral: 4.7 (de 5).

Por otra parte, tras finalizar el cuatrimestre, y pasado un tiempo, se envió un cuestionario ad hoc a los estudiantes para que evaluaran la experiencia virtual de enseñanza-aprendizaje, en general, y de las herramientas digitales utilizadas, en particular. El objetivo era conocer su grado de satisfacción en cuanto a los conocimientos, competencias adquiridas y desarrollo de actitudes hacia el aprendizaje digital. La experiencia fue avalada por el Comité de ética de la URJC quien emitió un informe favorable con respecto a la protección de datos y la garantía del anonimato de los estudiantes. En breve se publicarán los resultados obtenidos en este estudio.

- Desde un punto de vista CUANTITATIVO, el disfrute y la motivación de los estudiantes se visto reflejados también en su rendimiento académico, siendo sus notas finales:
 - Especialidad de Lengua castellana y Literatura: 8.5 (27 alumnos)
 - Especialidad de Hostelería y Turismo: 8.3 (15 alumnos)
 - Especialidad de Administración y Dirección de Empresas y Economía: 8.7 (29 alumnos)
 - Especialidad de Formación y Orientación Laboral: 8.6 (29 alumnos)

Evaluación desde el punto de vista de la profesora:

- Aspectos positivos: Sobre todo, la gratificación de saber que el tiempo, el trabajo invertido, y la ilusión por mantener viva la motivación de los estudiantes han sido valorados tan positivamente a pesar de las circunstancias. Me he sentido muy parte de este grupo y asignatura, a pesar de haberse impartido totalmente online, y todo ello, gracias al vínculo generado y al compromiso compartido. En relación con los estudiantes, en general, resalto:
 - Muy buena motivación e implicación en la asignatura.
 - Desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva a través de las diferentes herramientas digitales utilizadas.
 - Desarrollo de la creatividad en el aprendizaje (en el formato del portfolio, el enfoque del role playing...), etc.
 - Desarrollo de la competencia digital, al tener que utilizar más recursos digitales, programas de elaboración de mapas conceptuales, edición de vídeos para el role playing virtual, participación en blog y en videoconferencias, etc.
 - Sentimiento de grupo y de comunidad (virtual)
- Aspectos a mejorar: el tiempo dedicado a la asignatura ha sido muy superior al empleado en las clases presenciales. Fue necesaria una formación paralela al desarrollo de las clases para la configuración de exámenes en Moodle, grupos de trabajo, la creación de salas en Blackboard Collaborate, el diseño y adaptación de material a la enseñanza en remoto (como los power point enriquecidos, los juegos de repaso), el contestar a los foros, el dinamizar el blog, el visionado de los vídeos del role playing y su posterior feedback a los alumnos, etc. Todo ello supuso mucho trabajo y dedicación. En próximas experiencias virtuales quizá convendría gestionar mejor el tiempo invertido haciendo más partícipes a los estudiantes en algunas tareas de elaboración de material y recursos.

A continuación, se muestra un esquema de la Experiencia Pedagógica de Lazos Virtuales (EPLAVI), a modo de resumen:

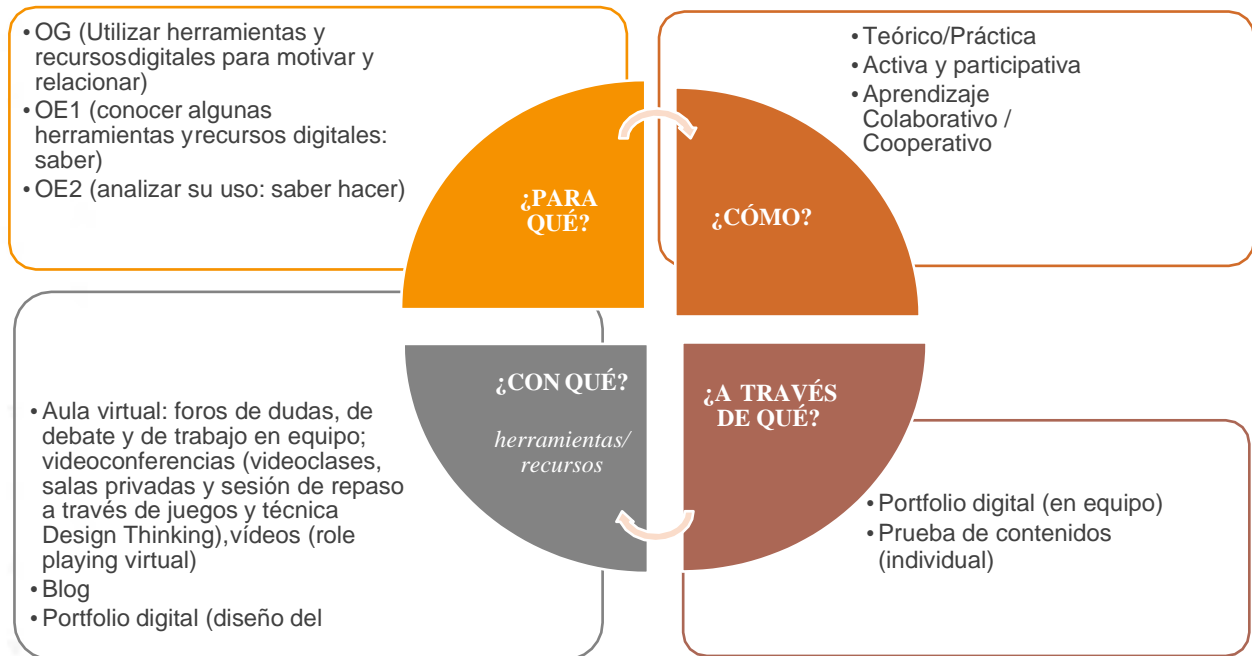


Figura 13. Resumen de la EPLAVI

Conclusiones

La Experiencia Pedagógica de Lazos Virtuales pretende mostrar que, en un escenario virtual e inesperado de enseñanza-aprendizaje como el que vivimos, que, en un primer momento, podría parecer que dificulta la relación, la motivación y el trabajo colaborativo y cooperativo entre estudiantes, es posible ofrecer oportunidades de colaboración y de socialización que mantengan motivado a los estudiantes y al profesorado. Escenario que, gracias a los recursos y herramientas digitales utilizados y sin perder de vista el enfoque pedagógico del proceso, ofrezca a los estudiantes oportunidades de adquirir conocimientos pero también desarrollar las competencias generales y específicas de las asignaturas, así como el espíritu crítico y creativo y todo ello con actitud positiva.

La transformación digital que hemos vivido durante esos meses necesita de una filosofía y cultura digital que vaya de la mano de la pedagogía necesaria para desarrollar de manera íntegra las diferentes dimensiones de las que hablaba Delors (1996): el saber, el saber hacer, el saber ser y el saber convivir, ahora ya, con la tecnología como aliada. Todo ello, sin perder la motivación por enseñar y por aprender. Éste ha sido uno de nuestros retos durante el confinamiento que ahora, meses después, continúa siendo un desafío para todos.

5. Equipo docente

Marta Gómez Gómez



Doctora en Pedagogía (Premio Extraordinario). Licenciada en Pedagogía, Diplomada en Magisterio de Educación Infantil, Máster en Innovación e Investigación en Educación y Máster en Neurodidáctica. Profesora en el Grado de Educación Infantil, Grado de Educación Primaria y Máster en Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional e Idiomas en la Universidad Rey Juan Carlos desde el 2009. Miembro de la Asociación Pro-Colegio Oficial de Pedagogía y Psicopedagogía de la Comunidad de Madrid y de la Asociación Red Universitaria

de Aprendizaje Servicio -REDApS (U). Forma parte de varios proyectos y grupos de investigación sobre Innovación y Mejora Educativa (IMEI), Responsabilidad Social Educativa (FERSE) y Tecnología aplicada a la Educación (LITE). Sus principales líneas de investigación son: el Aprendizaje Servicio Solidario, la Responsabilidad Social Educativa y la aplicación pedagógica de las TIC