

(marzo 2017)

UTILIZACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA (VIDEOTUTORIALES) EN TRABAJOS DE TIPO COOPERATIVO ESPECIALIZADOS EN PATRIMONIO CULTURAL. EL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PATINNUCO´15 PARA EL GRADO DE TURISMO DE LA UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA.

Profª Dra. Belén Calderón Roca.
Universidad de Córdoba.
bcalderonroca@uco.es

Resumen

El presente Proyecto de Innovación Educativa se concibió como un instrumento de diagnóstico para la mejora educativa, y a su vez, como actividad pedagógica con un sistema de evaluación diferente al tradicional examen escrito, basada en el trabajo cooperativo y en el apoyo de las TIC. Intentamos fomentar la enseñanza virtual a través actividades dirigidas: foros de discusión en tiempo real, asistencia guiada a través de videoconferencias por Skype, y elaboración de material docente multimedia (videotutoriales). Ello nos ha servido para conocer cómo los alumnos adquieren conocimientos sobre una materia específica, utilizando un canal que trasciende del tiempo que discurre en el aula. Hemos podido valorar así el nivel de sus logros y las dificultades surgidas, lo que permite efectuar una evaluación más objetiva y obtener calificaciones deseables.

Palabras clave: Patrimonio Cultural, Innovación Educativa, Trabajo Cooperativo, TIC, Multimedia, Videotutorial.

“(…) los saberes tradicionales ya no son suficientes, alertándonos este hecho sobre la necesidad de que el sistema educativo forme personas capaces de generar aprendizajes autónomos, caminando hacia una nueva cultura de la enseñanza y el aprendizaje, mucho más constructiva y en la que las nuevas tecnologías juegan un papel clave” (Rubia y Marbán, 2006: pp. 302-303).

1. Introducción.

El uso de Internet, y en concreto la Web 2.0 han modificado totalmente la forma de relacionarse las personas con la información. En efecto, la globalización que caracteriza el mundo actual ha generado una sociedad basada en el conocimiento y los alumnos se relacionan en el aula al igual que lo hacen fuera de ella, acostumbrados a estar conectados en todo momento y a acceder libremente a la información en red. Para lograr la calidad en la enseñanza y producir verdaderos cambios mediante la innovación educativa, debemos atender a los diversos enfoques de la docencia en relación a las competencias adquiribles y las aportaciones de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en el conocimiento. Por ello, en la actualidad se pueden presentar los contenidos académicos en un nuevo escenario, donde el papel de los docentes lleva aparejada una nueva forma de abordar el proceso de enseñanza-

aprendizaje con estrategias didácticas innovadoras que implican manejar con destreza los entornos tecnológicos. Y ello es necesario, tanto en la generación, gestión y distribución del conocimiento por parte del profesor, como en la adquisición por parte del alumno. Los retos que implica organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje dependerán, en gran medida, del escenario donde el profesor debe dejar de ser fuente de todo conocimiento y pasar a actuar como guía del alumnado, facilitándole el uso de recursos y herramientas necesarios para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas bajo los esquemas de las nuevas tecnologías, lo que sin duda, estimulará su satisfacción y motivación. Por tanto, participar en procesos intencionados de actualización metodológica y perfeccionamiento pedagógico, así como en prácticas didácticas específicas, se configura como una acción profesional de necesidad, para que el profesorado universitario logre adaptarse a los nuevos entornos educativos. Al respecto, las TIC y los programas de software gratuitos permiten que muchas estrategias didácticas multimedia puedan ser realizadas de forma autónoma por un profesor, utilizando un equipamiento informático básico, así como aplicaciones de fácil manejo.

A pesar de que el aprendizaje se considera una experiencia personal, no se encuentra ajeno al contexto en que se produce, por lo que las interacciones sociales son esenciales en el desarrollo del proceso cognitivo del sujeto (López y Acuña, 2011: p. 29). El trabajo en equipo capacita para realizar actividades en común potenciando la cooperación, fomentando habilidades personales y desarrollando la interacción entre sus miembros, pues el aprendizaje se efectúa compartiendo espacios de discusión, explicando, justificando y argumentando las ideas propias y las de otros. Ello favorece la construcción de conocimientos y contribuye a implementar las habilidades individuales y actitudes de interdependencia y respeto a las demás contribuciones: “El aprendizaje colaborativo como recurso didáctico, se auxilia en el principio de la socialización del conocimiento en la formación de los estudiantes” (Estrada, 2012: pp. 131-132). Según Theodore Panitz el aprendizaje cooperativo parte de los postulados de la teoría constructivista y se nutre de nuevas experiencias educativas, donde la participación activa del alumno es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Panitz, 1998).

En lo que respecta al concepto de Patrimonio Cultural, éste ha superado paulatinamente al de Patrimonio Histórico, configurándose la disciplina de la Historia del Arte como un engranaje indispensable para su estudio y puesta en valor. Gran porcentaje de los bienes tutelados a través de la legislación cultural son de índole artística, aunque no exclusivamente. Al respecto, la clarificación de conceptos debe ser un objetivo prioritario en los estudios de Grado, pues cada vez existe mayor presencia de asignaturas con contenido curricular en Patrimonio Cultural. El alumnado universitario debe aprender a utilizar una serie de herramientas propias e imprescindibles para comprender, asimilar y transmitir los valores que los bienes culturales poseen. No obstante, en el estudio del Patrimonio concurren otras cuestiones que trascienden de lo artístico, participando además, diferentes disciplinas ajenas a la Historia del Arte, entre las que ocupan un lugar privilegiado los contenidos pedagógicos, antropológicos y sociológicos. Esta premisa debe extrapolarse a nuestro ámbito de trabajo dentro del EEES, que se centra en el alumno y se fundamenta en las competencias que éste debe adquirir, así como en los resultados del aprendizaje, lo que debe poner de manifiesto sus habilidades para desarrollar con éxito determinadas funciones.

Al respecto, la realización de tareas de grupo de tipo cooperativo en temática sobre patrimonio cultural resulta eficaz para adquirir determinadas competencias, ya que

hablamos de un ámbito netamente interdisciplinar. Sin embargo, el trabajo grupal resulta complicado en la praxis, si no se posee un bagaje previo de conocimientos preliminares vinculados al contenido de la asignatura. Hablamos de una titulación multidisciplinar, el Grado de Turismo, donde la presencia de asignaturas con contenido cultural es casi anecdótica y muchos alumnos se sienten desmotivados, considerando la materia en un mero trámite para la consecución del título. Por ello y en nuestro caso, agrupar a los alumnos *per se* no puede considerarse una actividad que fomente el trabajo cooperativo. Por el contrario, debemos fomentar actividades dirigidas a alcanzar metas colectivas, porque éstas constituirán un estímulo para el esfuerzo y motivación para aprender. Que los alumnos encuentren sentido a su aprendizaje ya es un logro, pero el éxito de alcanzar dichas metas dependerá en gran modo del proceso cognoscitivo individual de cada uno de los miembros del grupo, y de su *feedback* con el resto. Por ello, el profesor debe procurar planear previamente los objetivos educativos de sus clases e involucrarse con los estudiantes, facilitándoles un canal de información idóneo que favorezca el flujo permanente de la misma. Al respecto, el uso de estrategias didácticas poco convencionales y la creatividad de las actividades, sustentadas en las TIC, favorecerá dicha tarea (Panitz, 1998).

El conocimiento precisa la revisión de continuos procesos de construcción por parte del docente y en este sentido, con el presente Proyecto de Innovación Educativa¹, enmarcado en el *Plan de Innovación Docente* de la Universidad de Córdoba (UCO) y llevado a cabo durante el curso 2015-2016, se propuso dar cabida a un sistema de trabajo dirigido a través de videotutoriales, y formas de evaluación alternativas a las tradicionales, concediendo importancia al trabajo en equipo y propiciando diversos modos de participación de los estudiantes de la titulación implicada: Grado de Turismo. Dicho PIE estuvo coordinado por Belén Calderón Roca (Prof^a Asociada Acreditada a Contratada Doctora, UCO) y formado por miembros de la misma universidad: M^a Dolores García Ramos (PSI, UCO) y también externos: Eduardo Asenjo Rubio. Prof. Titular, Universidad de Málaga) y Fernando Quiles García (Prof. Titular, Universidad Pablo de Olavide). El proyecto presenta algunos antecedentes integrados tanto en planes de innovación docente emprendidos por la UCO a escala interuniversitaria en los últimos cuatro años (dentro de la política de dicha Universidad para fomentar la innovación docente del profesorado mediante convocatorias anuales). Entre ellas cabe citar las acciones emprendidas por quien suscribe: Universidad de Córdoba, dentro del Plan propio de calidad de la enseñanza. Modalidad F: Subvención de actividades docentes (curso 2010-2011) y I Plan Propio de Innovación Educativa. Modalidad 2: Actividades de apoyo a la docencia (curso 2011-2012). En ambos casos se realizaron estancias docentes en otros centros educativos universitarios nacionales y extranjeros, con el siguiente proyecto: *Construcción de un marco europeo para la enseñanza-aprendizaje de la historia del patrimonio urbano (I y II)*, realizado en la Universidad de Alcalá (curso 2010-2011) y en la Università Roma Tre (curso 2011-2012), respectivamente. Asimismo, he participado en diferentes Proyectos de Mejora de la Calidad Docente, enmarcados en los Planes de Innovación y Mejora Educativa de la UCO, tanto como colaboradora del *Proyecto Interfacultades de Innovación en prácticas externas curriculares: Desarrollo de competencias profesionales* (ref: 2013-11-6001) durante el curso 2013-2014, como coordinando el proyecto: *Nuevas Tecnologías*

¹ En adelante PIE.

aplicadas a la evaluación de la enseñanza-aprendizaje en grupos de trabajo cooperativo para la adquisición de competencias en patrimonio cultural (ref: 2014-12-1006), dentro del III Plan de Innovación y Mejora Educativa, durante el curso 2014-2015.

Por otra parte, avalaron este proyecto diferentes iniciativas didácticas emprendidas en dicha Universidad y en otras, consistentes en la docencia en cursos y seminarios, así como en su dirección académica: *I curso de Experto Universitario en Turismo Cultural* (Universidad de Córdoba, curso 2014-2015, Directora Académica: Belén Calderón Roca); *La didáctica del patrimonio cultural: Aprender a enseñar. educación, interpretación y comunicación de sus valores* (Universidad de Córdoba, en sus cuatro ediciones: cursos 2012-2013, 2013-2014-2015 y 2015-2016, Directora Académica: Belén Calderón Roca); *Diseño de productos culturales: agentes turísticos y difusión del patrimonio* (Universidad de Córdoba, curso 2011-2012, Directora Académica: Belén Calderón Roca), y *IV Seminario de gestión y difusión del patrimonio cultural local: los profesionales del patrimonio cultural* (Universidad Pablo de Olavide, curso: 2013-2014, Director Académico: Fernando Quiles García y Coordinadora Académica: Belén Calderón Roca).

2. Planteamiento del proyecto.

2.1. Marco de referencia competencial.

El presente PIE se enfoca a la asignatura obligatoria del 2º curso del Grado de Turismo de la Universidad de Córdoba: *Patrimonio cultural artístico* (cod: 101714). Con ella se relacionan las siguientes competencias:

CB1: Capacidad de análisis y síntesis; CB2: Capacidad de organización y planificación; CB3: Comunicación oral y escrita en castellano; CB4: Trabajo en equipo; CB5: Habilidades en las relaciones interpersonales; CB6: Razonamiento crítico; CB7: Aprendizaje autónomo; CB9: Adquirir conocimientos y competencias que le permitan emprender provechosamente estudios de postgrado: CE22: Conocer las principales iniciativas de puesta en valor del patrimonio cultural y CE23: Comprender las características de la gestión del patrimonio cultural.

2.2. Objetivos del PIE.

Así pues, el objetivo prioritario de este proyecto se enmarca en diversas líneas de acción prioritarias del *Plan de Innovación Docente* de la UCO a través de diversos enfoques. En primer lugar, se trataba de estimular el aprendizaje cooperativo entre los alumnos en relación al **trabajo por competencias**. En nuestro papel como evaluadores, debemos ir más allá de penalizar o premiar, asignando calificaciones; hemos de concebir la evaluación como un instrumento de diagnóstico regulador del proceso enseñanza-aprendizaje, que debe detenerse ante los resultados, considerando y analizando los diferentes factores que inciden sobre ellos (fortalezas y debilidades) y sus protagonistas. Para llevar a cabo nuestro proyecto, propusimos a los alumnos **actividades académicamente dirigidas** para utilizar las TIC como un canal de transmisión de contenidos, donde la interactividad constituía el núcleo del proceso de aprendizaje. En este sentido, intentamos **fomentar la enseñanza virtual** a través del aula virtual Moodle, orientando nuestro proyecto a elaborar material docente multimedia, como los **videotutoriales**. Al respecto, el videotutorial se considera una herramienta muy adecuada para mejorar la capacidad de asimilación de conocimientos por parte del alumnado. Se trata de “pequeñas piezas de material didáctico, creadas como objetos de

aprendizaje de contenido audiovisual y diseñadas para complementar las estrategias tradicionales de formación y facilitar la comprensión de algunos aspectos de la materia curricular que presentan una mayor dificultad de comprensión para los estudiantes” (Bengochea, 2011). Ello nos permite a los docentes ayudarles a estructurar y organizar la información que deben utilizar *a posteriori* para elaborar trabajos en grupo. Permiten utilizar además, otras actividades para el desarrollo conceptual conformando pequeños grupos de alumnos y proporcionándoles listas de ejemplos que susciten foros de discusión en tiempo real. Y en un nivel superior, dichos foros pueden extrapolarse a blogs y/o a páginas temáticas de Facebook, proponiendo la inclusión de actividades o ejercicios que permitan a los alumnos comunicarse con otros (de su misma o distinta asignatura/titulación), orientándoles y controlando las discusiones e interacciones desde un nivel apropiado.

Los principales objetivos planteados (instrumentales y tecnológicos) potencialmente alcanzables fueron los siguientes:

- **Objetivo Instrumental 1:** Desarrollar estrategias para realizar un reparto de roles y responsabilidades al alumnado de sus respectivos grupos de forma equitativa. Asimismo, se perseguirá la máxima objetividad en el grado de seguimiento, control y exigencias mutuas dentro de los diferentes equipos de trabajo.
- **Objetivo Instrumental 2:** Fomentar el auto-aprendizaje del alumno mediante la dirección académica (se priorizarán las actividades a través del aula virtual), enseñándole habilidades para sintetizar la información sobre un tema de actualidad con interés científico y técnico para el área/parcela de conocimiento, y convertir dicha información en conocimiento aplicable.
- **Objetivo Instrumental 3:** Búsqueda de claves para lograr la motivación en el aula, priorizando las relaciones intrapersonales y de interacción en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- **Objetivo Tecnológico 1:** Enseñar al estudiante a identificar temas de actualidad con interés científico y técnico, adiestrándolo en la gestión y discriminación de la información existente en Internet.
- **Objetivo Tecnológico 2:** Propiciar y cultivar estrategias para que los grupos de alumnos trabajen de forma cooperativa, potenciando la utilización de dinámicas grupales para hacer más activa la comunicación en el aula, resolviendo conflictos y fomentando la creatividad mediante el uso de nuevas tecnologías (TIC).
- **Objetivo Final y Difusión de Resultados:** Diseño de guías docentes innovadoras donde se contemple la evaluación por grupos de trabajo cooperativo (con enlace a una plataforma virtual de recursos de enseñanza-aprendizaje), y que faciliten el auto-aprendizaje y la formación continua en Patrimonio Cultural para el grado implicado. Este último objetivo se difundiría a través de:
 1. Puesta en común de resultados de la investigación docente derivados de este proyecto, en actividades de I + D (Reuniones Científicas, Jornadas o Seminarios relacionados con la Didáctica del Patrimonio Cultural o la educación en general) que posibilitarán la difusión externa en otras universidades e instituciones.
 2. Publicación de los resultados de la investigación docente en manuales didácticos y tutoriales de forma impresa, digital, o depositados en una plataforma virtual (creada al efecto).

2.3. Metodología y diseño de las actividades de trabajo cooperativo.

Básicamente trataríamos de llevar a cabo una metodología de investigación en el aula, donde comparásemos diferentes propuestas didácticas y formulásemos actividades de evaluación por equipos de trabajo cooperativo a través de las TIC, que permitiese mejorar los resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello nos planteamos poner en funcionamiento una tarea académicamente dirigida, en la que el profesor asumiría el rol el líder y distribuirá el resto de roles entre el alumnado. En clase, se impartirían las lecciones magistrales, así como las sesiones prácticas necesarias para la elaboración del trabajo que se exigiría a los alumnos como parte de la evaluación de la asignatura. Se constituirán determinados grupos de trabajo mixtos y heterogéneos en rendimiento y capacidades (máximo 4 alumnos), siendo el profesor responsable de dirigir dichos equipos mediante la proposición de diferentes actividades prácticas. El profesor diseñaría las tareas, defendiendo la composición de los grupos y manteniendo el control en la estructura de las interacciones.

El alumnado, de forma cooperativa, debía construir sus propios conocimientos utilizando recursos y buscando información adicional, que tendría que analizar, comparar y sintetizar, integrándola en la práctica de la tarea asignada, para adquirir las competencias de la asignatura. Para ello se propusieron los videotutoriales como instrumento didáctico, que potenciase el aprendizaje autónomo del alumnado mediante ejercicios guiados. Estos servirían además, para aclarar lagunas o corregir ideas erróneas aprendidas previamente. El alumno sería asistido en todo momento por su profesor, quien le auxiliaría en cualquier duda que pudiese surgir a través de tutorías personalizadas o grupales. Contamos además con el aula virtual específica de la asignatura, para facilitar el trabajo en grupo del alumnado de la titulación implicada, así como para establecer los foros de discusión correspondientes. La intención de esta propuesta fue valorar la calidad del conocimiento obtenido por otros cauces distintos a los tradicionales, atendiendo a la demanda del ámbito profesional real: liderazgo, responsabilidad autónoma y capacidad de trabajo en equipo, aptitud para la participación, discusión y resolución de problemas, así como eficacia en el resultado cognitivo.

2.4. Difusión de los resultados de investigación.

Estimamos la posibilidad de celebrar de seminarios para efectuar la autoevaluación de los resultados de investigación obtenidos mediante este proyecto docente, y favorecer así el intercambio de experiencias (tasa de éxito) entre las demás universidades que participaban. La intención era poder diseñar guías docentes innovadoras y polivalentes, donde se contemplase la evaluación por medio del trabajo grupal cooperativo para facilitar el auto-aprendizaje en red y la formación continua en Patrimonio Cultural.

Por otra parte, se contempló la preparación de una publicación resultante de las investigaciones llevadas a cabo por los miembros de este proyecto, que incluía el uso del videotutorial como material didáctico. Y del mismo modo, la inauguración y continuidad de la Plataforma Virtual PATINN-UCO (<http://moodle.uco.es/exa/course/view.php?id=351>), destinada a alojar el material específico resultante de nuestras investigaciones, en aras de fomentar su uso parte del alumnado de las titulaciones implicadas, así como por el PDI interno y externo a la UCO que participó en este proyecto, y, eventualmente, por otros profesores y miembros de la comunidad científica.

3. Descripción de la experiencia desarrollada.

Podemos dividir la experiencia en dos acciones clave:

A) Desarrollo del trabajo cooperativo a través de la web 2.0 con materiales multimedia (foro virtual y videotutoriales).

B) Organización de un seminario sobre educación patrimonial.

La primera actividad proyecto (inserta en la acción A) consistió en una forma de trabajo cooperativo a través de un foro en el aula virtual de la asignatura, que se inició a principios del primer cuatrimestre. Se trató de una clase práctica a través de Moodle, mediante un foro de debate en tiempo real con el tema: "Emprender en turismo cultural: La interpretación del patrimonio como oficio" y "El intrusismo laboral en la comunicación el patrimonio". Los alumnos debían visualizar dos mini videoconferencias mediante el acceso a estos enlaces: <https://www.youtube.com/watch?v=M-amrBkv5ig&feature=youtu.be> y https://www.youtube.com/watch?time_continue=26&v=6KixKFXVfQg, y efectuar la lectura de un breve artículo para documentarse previamente sobre el tema antes de realizar la práctica. Como tutora del "proyecto piloto" les facilité el material necesario antes de comenzar el foro. Dicho foro sirvió de escenario virtual, y asimismo, Skype sirvió para poder comunicarnos todo el grupo simultáneamente a través de videoconferencia. Por otra parte, también se abrió un chat en Moodle para facilitar las instrucciones de la tarea. Era requisito indispensable que cada alumno se registrase y permaneciera "activo", es decir, participar efectivamente en el foro, no simplemente estando conectado. Para facilitar el desarrollo de la actividad, los alumnos se dividieron en tres subgrupos en función de los apellidos: A-D, E-H e I-M, debiendo elegir un portavoz de cada uno de ellos. La profesora asignó el rol de cada grupo, consistente en defender una posición ante el siguiente dilema: un empresario debía contratar a un grupo de guías para comunicar el patrimonio y debía decidir entre historiadores del arte y guías turísticos habilitados. Los tres roles eran: 1) empresario, 2) historiador local y 3) guía turístico, como profesora ejercí de moderadora, asumiendo el rol de un alcalde de una localidad que debía decidir entre los argumentos vertidos por el representante de los tres grupos, por lo que debían convencerme de la mejor opción. Finalmente, como parte de la práctica grupal evaluable, los alumnos debían realizar una reseña de dicha actividad a modo de cuaderno de prácticas. Cada uno de los subgrupos de trabajo debía indicar además, en un anexo al final de la tarea la siguiente información: a) Principales dificultades con las que tropezó en la realización de la actividad; b) Parte del trabajo que realizó como componente del subgrupo, y qué rol desempeñó en el mismo, indicando además cuál fue su grado de participación, y c) ¿Fue de su agrado la actividad? Y ¿le resultó de utilidad esta actividad (para la signatura y el resto del Grado)?

Continuando con la acción A, otro de los puntos a los que atendimos fue la elaboración de un videotutorial utilizando el programa *Screencast-O-Matic v.2.0*, un software libre. La finalidad de dicho tutorial se aplicó a una de las prácticas grupales: la elaboración de un itinerario cultural conforme a pautas previas, facilitadas la profesora. Este tipo de productos turísticos, tratan de revalorizar los recursos patrimoniales de un determinado territorio especialmente significativo por sus características y valores, para convertirlos en un producto destinado a la atracción turística, por lo que resultan especialmente

atractivos de realizar por los alumnos. Para la tarea, en primer lugar, alojamos en Moodle un material de apoyo para realizar un itinerario cultural: (diapositivas), con pautas a seguir para su elaboración y un modelo de ejemplo: “*Córdoba de las tres culturas*”, elaborado por la profesora, que más adelante se llevó a la práctica real mediante una visita a la Judería. Posteriormente, fuimos guiando en el proceso de cada una de las pautas a través del videotutorial, reforzando conocimientos y aportando nueva información.

Con respecto a la acción B, se mantuvo una constante comunicación entre los diferentes miembros del proyecto, tanto por correo electrónico, como mediante reuniones, lo que nos permitió organizar el Seminario: *Educación patrimonial en entornos no formales: interpretación y comunicación de contenidos para el turismo* (26-27, noviembre de 2015), donde participé como Directora Académica y en el que colaboraron todos los miembros del proyecto, así como un profesor invitado de la Universidad de Barcelona, Joan Santacana, profesional de relevante prestigio en el campo de la didáctica del patrimonio. Esta actividad fue profundamente fructífera para poner en evidencia la necesidad de la interdisciplinariedad y la cooperación en trabajos que tratan temas patrimoniales. Se enfocó además, como actividad práctica donde los alumnos debían acudir y realizar en equipo una reseña posterior. Justamente se realizó los días que los alumnos tenían clase de la asignatura, por lo que no interfirió en otras asignaturas de la titulación y tampoco se les robó tiempo de su trabajo autónomo. Se trataba de hacerles comprender que la educación patrimonial de calidad, debe constituir una acción prioritaria para comprender el valor de los bienes que forman parte del acervo patrimonial de una comunidad. Asimismo, es esencial para propiciar la identificación de la ciudadanía con su territorio y facilitar la aceptación de la diversidad cultural por parte de sus visitantes, lo que se trasladaría a la actividad turística. Por ello, las estrategias didácticas y pedagógicas resultan indispensables en la elaboración y oferta de productos atractivos para el turismo cultural. Se trató pues, de implementar la participación de los estudiantes y complementar algunas parcelas de temática patrimonial tradicionalmente desatendidas en los estudios de grado: el conocimiento y puesta en práctica de estrategias óptimas para conocer, aprovechar y transmitir el valor de los bienes culturales mediante técnicas concretas de comunicación escrita y oral, y construir productos que estimulasen las capacidades cognitivas y de disfrute del turista receptor del patrimonio.

4. Resultados obtenidos.

Los resultados de este PIE han sido plenamente satisfactorios. La elaboración de actividades multimedia que propician la comunicación colaborativa, y sirven a la vez como sistema de evaluación, pueden ser verdaderamente productivas para detectar carencias y necesidades cognitivas, sociales o metodológicas, y reflexionar sobre la consecución de las competencias, así como para obtener óptimos resultados en el aprendizaje de los alumnos. Así pues, se han cumplido los objetivos de nuestro proyecto en conexión con todas las competencias de la asignatura.

- **Objetivo instrumental 1:** El profesor actúa como gestor y coordinador del proceso de aprendizaje. Al realizar el reparto de roles al alumnado agrupado, se está concediendo responsabilidad a cada estudiante del grupo, lo que favorece la atención personalizada en un ambiente protegido. El pertenecer a un equipo de trabajo posibilita obtener mayor riqueza en la experiencia educativa, si se asegura la interacción y la inclusividad de todos los alumnos (garantizar los turnos de palabra, emisión de

opiniones diversas, mismas oportunidades de participación, procesos democráticos de elección...).

- **Objetivo instrumental 2:** Las actividades académicas dirigidas a través del aula virtual facilitan la traducción de las enseñanzas del profesor a un lenguaje más cercano. El alumno crea y gestiona su propio conocimiento y participa en el proceso interactivo que lo genera, por lo tanto es responsable de su aprendizaje.

- **Objetivo instrumental 3:** Trabajar en equipo incentiva las relaciones intrapersonales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Un ambiente de trabajo donde existe interdependencia positiva entre compañeros promueve en el alumno la necesidad de ayudar a otros a aprender. Por otra parte, permite confrontar distintos puntos de vista; se crean conflictos socio-cognitivos que deben ser resueltos por cada miembro del equipo; estimula la actitud crítica y la creatividad para la resolución de problemas; se crea la exigencia de expresar verbalmente los propios pensamientos, ideas y opiniones, así como respetar las de otros, y asimismo, potencia la responsabilidad individual y mejora la autoestima.

- **Objetivo tecnológico 1:** Trabajar con información de la red implica adiestrar a los alumnos en la gestión y discriminación de los inmensos flujos de la misma, lo que conduce a organizar el propio pensamiento para entender y explicar ideas. El uso de las TIC constituye un ámbito cotidiano de los alumnos, que trasladado al académico, estimula y motiva el aprendizaje. Los alumnos encuentran sentido en lo que aprenden, factor que se liga claramente al su rendimiento.

- **Objetivo tecnológico 2:** Las dinámicas grupales y la normalización de las TIC favorecen la interacción simultánea. No se trata de que el ordenador, el tablet o el Smartphone sustituyan al profesor, pero sí que asuman una función importante como instrumento para un aprendizaje activo y de calidad, al eliminarse las fronteras de espacio y tiempo que impone el aula. Por otra parte, la experimentación de modelos educativos constructivistas y colaborativos, y distintos sistemas de evaluación permiten aumentar grado de presencialidad de los estudiantes, más allá del cumplimiento de la asistencia.

Objetivo final y difusión de resultados: El seminario fue un éxito y todos los miembros del proyecto acordamos trasladar nuestras experiencias, tanto a la elaboración de guías docentes con gran componente de innovación educativa, donde se existan actividades de evaluación en grupos de trabajo cooperativo usando material multimedia, como a la difusión a través de material científico. Se encuentran en proceso de edición dos publicaciones coordinadas por quien suscribe, conteniendo los resultados de la investigación docente llevada a cabo, así como las conclusiones derivadas del seminario: *Educación Superior y Patrimonio Cultural: Material multimedia y videotutoriales para la realización de trabajos de tipo cooperativo en el aula* (ISBN: 978-84-608-9436-0) y *Educación patrimonial en entornos no formales. Interpretación y comunicación de contenidos desde el ámbito local* (ISBN: 978-84-617-7259-9) y

5. Conclusiones

Utilizamos internet como una herramienta imprescindible, no sólo para transmitir contenidos, sino en sí misma por su enorme potencial educativo, lo que posibilita nuevos procesos de aprendizaje y de transmisión de conocimiento, a la vez que incorpora la interactividad como núcleo del proceso. Por ello era preciso que los alumnos contaran con conexión a internet en el ordenador portátil o en el smartphone (al menos uno de los componentes de los equipos), pues en todo momento las actividades se realizaron en línea. Durante el trascurso de desarrollo del PIE, no tropezamos con

demasiados problemas. Cada uno de los miembros del proyecto iba planteando sus preocupaciones y criterios sobre cómo enfocar a sus respectivas asignaturas las actividades más adecuadas para potenciar el trabajo en grupo del alumnado. Con respecto a los alumnos, aunque en un principio se mostraron reticentes con la actividad, pues no estaban acostumbrados a este tipo de prácticas docentes lejos de la clase “tradicional”, finalmente fueron receptivos. El uso de foros virtuales permite un trabajo cooperativo de una forma más lúdica y satisfactoria, y por otra parte, los tutoriales audiovisuales de corta duración se configuran como un recurso formativo de gran interés, no sólo para reforzar conocimientos, sino además para permitir acceder a información extra, por ejemplo, por el alumno que no ha asistido a clase un determinado día. Así pues, valoraron la potencialidad expresiva del material multimedia como estrategia didáctica que sirve para aprender, también de forma lúdica. Y tras leer los comentarios de las tareas, para un porcentaje bastante alto de alumnos la experiencia fue positiva o muy positiva.

6. Bibliografía.

- Bengochea, L. (2011). Píldoras formativas audiovisuales para el aprendizaje de Programación Avanzada. En *Actas de las XVII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática*. JENUI2011. Sevilla.
- Bengochea, L. y Medina, J. A. (2013). El papel de los videotutoriales accesibles en el aprendizaje del futuro. Córdova Solís, M. A. y Bengochea Martínez, L. [eds.]: *V Congreso Internacional sobre Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas*. Actas del V Congreso Internacional sobre Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas ATICA (Perú, 2-4 octubre, 2013). Huancayo: Universidad Continental, pp. 80-87.
- Calderón Roca, B. (2015). *Guía de acceso al estudio de los Instrumentos para la Protección del Patrimonio Cultural. Material Docente*. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Calderón Roca, B. (2015). *La Didáctica de Patrimonio Cultural y la actividad turística: Material docente*. Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Calderón Roca, B. (2014). Formadores en patrimonio cultural: problemática actual y herramientas para la profesionalización docente. En Calderón Roca, B. [coord.]: *La didáctica del patrimonio cultural: aprender a enseñar. Educación, interpretación y comunicación de sus valores*. Córdoba: Universidad de Córdoba, pp. 49-56.
- Calderón Roca, B. (2012). El ‘libro blanco’ del Patrimonio Cultural: Necesidad de configuración de un lenguaje epistemológico específico orientado a la práctica docente en el Grado de Historia del Arte. En Durán Villa, López Facal, R., Saavedra vázquez, M. C., Sánchez García, J. A. y Villarino Pérez, M.: *Actas del Congreso Internacional “Innovación metodológica y docente en Historia, Arte y Geografía”*, vol. 2. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, pp. 126-131.
- Calderón Roca, B. (2012). Parámetros conceptuales para la definición de una nueva área de conocimiento: el Patrimonio Cultural. Necesidad de profesionalización Docente y capacitación metodológica específica en los estudios de Grado. En Abaladejo, C. y Prats, M. [coors]: *Actas del III Congreso internacional Nuevas tendencias en la formación del profesorado universitario*. Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, pp. 1162-1167.
- Estrada García, A. (2012). El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la Unidad de

- aprendizaje TIC'S. En *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, Vol. 3, nº. 5, pp. 123-138.
- Gallego, D. y Alonso, C. [eds.] (1997). *Multimedia*. Madrid: UNED.
- Hernando Gómez, A., Aguaded Gómez, J. I. y Tirado Morueta, R. (2011). Aprendizaje cooperativo on-line a través del Campus Andaluz Virtual. Análisis de las interacciones. En *Enseñanza & Teaching*, 29, nº 1, pp. 135-158.
- Jiménez Castillo, D. y Marín Carrillo, G. M. (2012). Asimilación de contenidos y aprendizaje mediante el uso de videotutoriales. En *Enseñanza & Teaching*, 30, nº 2, pp. 63-79.
- López, G. y Acuña, S. (2011). Aprendizaje cooperativo en el aula. En *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*, nº. 14, pp. 28-37.
- Marcelo, C., Yot, C. y Mayor, C. (2015). Enseñar con tecnologías digitales en la Universidad. En *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, nº 45, pp. 117-124.
- Marcelo, C., Yot, C., Mayor, C., Sánchez, M., Murillo, P., Sánchez, J., y Pardo, A. (2014): Las actividades de aprendizaje en la enseñanza universitaria: ¿Hacia un aprendizaje autónomo de los alumnos? En *Revista de Educación*, nº 363, pp. 334-359. [Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2012-363-191>].
- Panitz, T. [et. al.] (1998). *Encouraging the Use of Collaborative Learning in Higher Education*. New York: Garland Publishing.
- Rubia, M. y Marbán, J. M^a. (2006). El papel de las nuevas tecnologías en el desarrollo de proyectos piloto de innovación docente. En *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, nº 5 (2), 301-308. [Recuperado de: http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_5_2.htm]
- Tejedor, F.J., García-Valcárcel, A., y Prada, S. (2009). Medida de actitudes del profesorado universitario hacia la integración de las TIC. En *Comunicar*, XVII (33), pp. 115-124.