



**Universidad de Oviedo**  
**Facultad de Formación del Profesorado y**  
**Educación**

**INNOVACIÓN EN LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO:**  
**“Visión del alumnado”**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN PEDAGOGÍA.**

**Autor:** Alejandro González Álvarez

**Tutor:** Isabel Hevia Artime

**Junio 2020**

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
1 MARCO TEÓRICO.....	6
1.1 Concepto de innovación.....	6
1.1.1 Concepto y características de innovación.....	6
1.1.2. Requisitos y resistencias de la innovación .....	9
1.1.3. Fases de la innovación:.....	10
1.1.4. Dimensiones de la innovación educativa. ....	12
1.2 Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) ligadas a la innovación.....	13
1.2.1 La transformación de la sociedad hacia la era digital y el impacto de las TIC en las instituciones educativas.....	13
1.2.2 Competencias digitales de los docentes y estudiantes.....	14
1.3 Innovar en la universidad.....	17
1.3.1 La importancia de innovar en la universidad.....	17
1.3.2 Modelos de innovación en la universidad y la percepción de los estudiantes	19
1.3.3 La innovación en la Universidad de Oviedo .....	20
2 Estudio de campo .....	22
2.1 Objetivos de la investigación.....	22
2.2 Metodología de la investigación .....	22
2.3 Población objeto de estudio .....	24
2.4 Instrumentos/métodos de recogida de información .....	25
2.4.1 Cuestionario.....	25
2.4.2 Foro.....	27
2.4.3 Grupo de discusión .....	27
2.5 Principales resultados de la investigación.....	27
2.5.1 Bloque I: Innovación. ....	28
2.5.2 Bloque II: TIC ligadas a la innovación.....	31
2.5.3 Bloque III: Campus virtual .....	33
2.6 Conclusiones de la investigación .....	37
3 Reflexión personal.....	40
4 Referencias Bibliográficas .....	41

5	Anexos.....	46
5.1	Anexo 1: Gráfica de proyectos de innovación Docente por departamentos (2019) 46	
5.2	Anexo 2: Gráfica de proyectos de innovación Docente 2019 por categorías..	46
5.3	Anexo 3: Gráfico foro orientado a profesores sobre el uso que hacen del Campus Virtual: Participación por departamentos. ....	47
5.4	Anexo 4: Código QR cuestionario.....	48
5.5	Anexo 5: Guion grupo de Discusión.....	49
5.6	Anexo 6: Foro sobre el uso del Campus Virtual.....	53

## INTRODUCCIÓN

El Trabajo Fin de Grado (TFG) que se presenta a continuación, pretende hacer una aproximación de cómo perciben los estudiantes la innovación educativa en la Universidad de Oviedo.

He elegido tratar este tema porque he tenido la oportunidad de realizar las prácticas de 4º de Pedagogía en el Centro de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo (en adelante C1NND). Las prácticas han tenido una duración de 45 días durante las cuales he podido observar y valorar los proyectos de innovación docente de la universidad en los últimos años, el manejo del Campus Virtual, la plataforma para crear cursos MOOC de Univox, así como participar en las Jornadas de Innovación Docente 2019, entre otras actividades. Estas prácticas han sido las que me han impulsado a tratar este tema, ya que tuve la ocasión de trabajar en un estudio con la directora de Área de Innovación Docente, Aquilina Fueyo sobre cómo perciben la innovación educativa en la Universidad de Oviedo los estudiantes de grado, máster o que hayan terminado ambos estudios en los últimos dos años. En conclusión, este TFG es una continuación de este estudio iniciado en el C1NND y que se complementará con un grupo de discusión dirigido a estudiantes, así como un foro orientado a los docentes de la Universidad de Oviedo relacionado con los usos pedagógicos que hacen del Campus Virtual, a fin de complementar la información presentada en este TFG.

Además de esta motivación personal, pienso que es importante investigar a cerca de la innovación educativa en la Educación Superior porque es necesario la actuación de los docentes en las universidades para mejorar los procesos formativos de enseñanza y aprendizaje. “Desde hace años los pilares fundamentales de las Universidades nacionales e internacionales siempre han sido la investigación y la docencia, pero hasta hace unos años ha comenzado a plantearse la innovación educativa como algo propio de la institución y que tiene que convertirse en un pilar más de las universidades.” (Gros y Lara, 2009)

Este TFG tiene la siguiente estructura:

En primer lugar, el marco teórico que se divide en 3 grandes bloques. El primer bloque se aborda el concepto de innovación. En el trataremos de profundizar en este término, las fases de un proceso de innovación, las dimensiones de la innovación y los requisitos para desarrollarla. El segundo bloque se centra en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación ligadas a la innovación, puesto que tienen un papel trascendental en muchas experiencias innovadoras. Por ello, nos centraremos en ver las competencias digitales que deben poseer los estudiantes y los profesores, haciendo mención especial al uso del Campus Virtual. El último bloque es la innovación en la universidad. En este bloque hablaremos sobre los modelos de innovación universitaria, percepción de los docentes y estudiantes y finalmente, cómo está planteada la innovación en la Universidad de Oviedo, una perspectiva propia desde el C1NND.

La segunda parte de este trabajo está dedicada al estudio de campo donde nos encontraremos los objetivos de la investigación, perspectiva metodológica, fases de la investigación, instrumentos de la recogida de información, participantes y análisis de los datos.

Por último, planteamos una serie de conclusiones de los resultados obtenidos en la investigación.

# 1 MARCO TEÓRICO

## 1.1 CONCEPTO DE INNOVACIÓN

### 1.1.1 Concepto y características de innovación

Conviene comenzar este trabajo aclarando el concepto de innovación. Lo cierto, es que no existe una única definición universal de innovación. Etimológicamente, el vocablo innovación proviene del latín innovatio – onis, acción y efecto de innovar. Innovar, del latín novus, significa introducir una cosa nueva para remplazar cualquier otra antigua. El término “innovar” según recoge el Diccionario de la Real Academia Española (RAE) define innovar como “mudar o alterar las cosas introduciendo novedades”, e innovación como “mudar o alterar algo, introduciendo novedades.” Por lo tanto, la innovación puede tener diferentes connotaciones dependiendo del contexto que la apliquemos. Cuando mencionamos la palabra innovación, nos viene a la mente una serie de ideas, generalmente asociadas a: nuevo, cambio, renovación, etc.

Imagen 1: Lluvia de ideas del concepto de innovación



Fuente: elaboración propia

Entrando en el contexto de la educación, la “innovación educativa” está asociada a la renovación pedagógica, cambios en las metodologías de enseñanza - aprendizaje. Es decir, estamos hablando de que el profesor o profesora intenta modificar su práctica pedagógica a fin de conseguir un mayor interés por parte del alumnado, una nueva organización del aula, mejores resultados académicos y mayor motivación hacia la asignatura; los profesores se apoyarán en la aplicación de nuevos recursos e instrumentos tecnológicos.

Son muchos los autores y autoras que a lo largo del tiempo han ido aportando diversas definiciones para el concepto de innovación educativa que, en la mayoría de los casos, coinciden que nos estamos refiriendo a un proceso planificado que introduce mejoras. Algunas de estas definiciones son:

- Sein – Echaluze, Fidalgo – Blanco & Alves. (2016) define la innovación educativa como “la aplicación de una idea que produce cambio planificado en procesos, servicios o productos que generan mejora en los objetivos formativos” (p.2).
- La innovación educativa es “un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional.” (UNESCO 2014; UNESCO 2016, p.3)

- Carbonell (2001) amplía la discusión y define la innovación como “una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y, a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula” (p.17). Desde esta perspectiva, la innovación debe ser entendida como un proceso “lineal” y “planificado” apoyado por la incorporación de nuevos recursos, materiales y estrategias que cambien la metodología pedagógica del aula.

En estas definiciones, vemos serie de sinónimos comunes al término de innovación: nuevo, proceso, mejora, reforma, creatividad o planificación. En esta línea, Gros y Lara (2009) destacan que “innovar se trata no solo de mejorar un proceso o un producto, sino que implica generar un verdadero cambio. Supone la apuesta por un servicio, proceso o recurso que introduce elementos de valor diferenciados, y que conlleva, además, un plus de calidad”. (p.225). Este punto de vista plantea el problema de identificar que prácticas de enseñanza son “mejores” o de “mayor calidad educativa”.

Lo cierto es que “innovar no es solo hacer cosas distintas sino hacer cosas mejores.” (Zabalda, 2003, p.111). Hay que tener en cuenta que realizar algún cambio o modificación en los procesos de enseñanza - aprendizaje no implica siempre innovar, pues esta debe de ser intencional, planificada y evaluada para conocer el impacto de cambio que surge en las aulas, en los estudiantes y en los procesos de aprendizaje. La innovación tiene que llegar a convertirse en un aprendizaje significativo para los estudiantes, de modo que debe ser eficaz y eficiente.

Hannan y Silver (2005, citado por Gros y Lara, 2009) establecen la existencia de 7 tipos de distintos de innovación docente que las investigaciones deben de llevar asociadas para la mejora del conocimiento en cada uno de los temas.

- Innovaciones individuales y de grupo: relacionadas con el aula y el curso, a las necesidades de los estudiantes y a los asuntos profesionales.
- Iniciativas disciplinares: asociaciones y grupos profesionales
- Iniciativas que respondan con el uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación.
- Iniciativas provocadas por el currículo: satisfacer las necesidades de la estructura modular y/o semestral y cambios de los campos de estudio.
- Iniciativas institucionales: decisiones de normativa y procesos de desarrollo profesional.
- Iniciativas sistemáticas.
- Derivados sistemáticos.

Según una investigación sobre el estudio de 6 innovaciones universitarias realizada por Tomás, Castro y Feixas (2009), establecen 3 tipologías de innovación educativa. El alcance, que puede ir desde el sistema universitario hasta una unidad organizativa específica sea esta una facultad o un departamento; la naturaleza, la tipología de las innovaciones pueden ser curriculares u organizativas; el plazo, las innovaciones pueden ser de corto, medio o largo alcance.

La innovación educativa muestra ciertas cualidades que la hace peculiar. En la Tabla 1 podrán verse las características de la innovación educativa:

Tabla 1: Características de la innovación educativa

<b>La innovación no es un fin en sí misma</b>	La innovación permite abrir múltiples caminos para poner en juego todos los recursos que permitan cumplirlos íntegramente ante las exigencias de una sociedad más compleja.
<b>La innovación no equivale a invención</b>	La innovación implica introducir algo nuevo para propiciar un mejoramiento sustancial en el sistema o en el orden.
<b>La innovación es acción</b>	Innovar significa emprender acciones diferentes a las habituales y resolver problemas prácticos.
<b>La innovación requiere disposición para mejorar</b>	Las innovaciones necesitan una actitud proactiva o positiva de los ejecutores hacia esta.
<b>La innovación no es aislada e individual</b>	La innovación afecta a cada individuo, al grupo y al marco institucional.
<b>La innovación no es espontanea</b>	Una innovación implica intencionalidad o una intervención deliberada.
<b>Sin investigación no existe innovación</b>	Es necesario conocer el qué, el por qué y cómo llevarlo a cabo.
<b>La innovación implica sistematización y reflexión</b>	La innovación debe de ser documentar los procesos mediante la sistematización.
<b>La innovación exige participación</b>	La innovación necesita la aceptación y aprobación de aquellos que van a participar en ella.
<b>La innovación es un proceso complejo, contextual, gradual e indeterminado</b>	La innovación debe de atravesar diversas dimensiones, debe de tener en cuenta el contexto social, la innovación no es un asunto inmediato y sin obstáculos.

Fuente: Adaptación propia. Calderón (2006, p.102 – 104)



### 1.1.2. Requisitos y resistencias de la innovación

Cuando se trata de establecer una clasificación de los requisitos para la innovación, se puede observar que no existe una agrupación única y que son muchos los estudiosos que se encuentran inmersos en este viaje.

Por ello, con el objetivo de agrupar lo más detalladamente posible los requisitos que exige toda innovación, se toman como punto de partida las aportaciones de Zabalda (2003) que identifica seis requisitos esenciales para que algo se considere innovador. En la Tabla 2 podrán verse los requisitos:

Tabla 2: Requisitos para la innovación

Requisitos	Descripción
La apertura	Implica que toda innovación debe de ser flexible, transferible y con capacidad de adaptación.
La mejora	Toda innovación tiene que ir dirigida a mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje.
Documentación y evaluación	Todo cambio debe de ir acompañado de documentación, supervisión y evaluación para realizar reajustes.
Practicidad	Las innovaciones tienen que ser tangibles y no quedarse en algo teórico.
La actualización	Las innovaciones que se lleven a cabo tienen que estar al día incorporando los nuevos conocimientos y recursos disponibles.
La formalización	La existencia de un documento escrito obliga a “pensar por adelantado” todo el proyecto; lo convierte en algo que puede ser compartido y público; confirmar la coherencia; existencia de un compromiso formal.
<b>La innovación debe de ser incorporada al currículum formativo.</b>	

Fuente: Adaptación propia. Zabalda (2003, p. 120-121)

Como hemos visto, los procesos de cambio precisan de ciertas características para poder llegar a denominarse innovación. El propósito de estos requisitos es que la innovación termine por ser incorporada al currículum como algo propio y que no se vea como algo pasajero o espontáneo. También se debe contar con los recursos necesarios suficientes como, por ejemplo, materiales elaborados por los docentes, disponibilidad de las Nuevas Tecnologías que cada vez están siendo más demandas dentro del aula. Por otra parte, se debe contar con los espacios adecuados, una dotación económica y contar con apoyos de otros docentes con los que se mantendrán reuniones para una mayor optimización y productividad del tiempo.

La innovación no es un proceso sencillo y en ocasiones los docentes se encontrarán con muchos factores que obstaculizarán los procesos de cambio e innovación. Algunos de los factores que obstaculizan la innovación educativa son señalados por Carcelén (2008)

- La inercia institucional: algunos profesores son reacios a cambiar su metodología de dar la docencia. “la docencia gusta, en sus visión más alineada y funcional, de la estabilidad, la comodidad y la previsibilidad.”
- El individualismo: la seña de identidad del docente es el poder infranqueable de la autonomía o la independencia, entendida en clave de aislamiento y soledad.
- El corporativismo: existen dos expresiones organizativas: la constitución de pequeños grupos dentro de la institución; y la del colectivo docente en su conjunto que se antepone la defensa de sus intereses.
- La formación del profesorado: un amplio sector del profesorado está capacitado para la transmisión de los contenidos teóricos de la asignatura.
- La falta de un clima de confianza y consenso.
- La disponibilidad de tiempo.
- La falta de apoyos de la administración educativa.

### **1.1.3. Fases de la innovación:**

La innovación educativa es entendida como un proceso, por lo tanto, esta requiere de ciertas fases para su aplicación. Establecemos a primera vista dos fases bien diferenciadas “la planificación” y “la difusión”. La planificación es un proceso donde se deben de tomar unas decisiones y la difusión es dar a conocer a los destinatarios las medidas adoptadas.

Kanter (1988, citado por Tomás, Castro y Feixas, 2010) identifica 4 fases que todo proceso de innovación debe de seguir:

- La generación de ideas y la activación de los emprendedores o iniciadores de la innovación.
- El establecimiento de coaliciones y la adquisición del poder necesario para convertir la idea en realidad.
- La realización de la idea y producción de la innovación, convirtiendo la idea en producto, plan o prototipo para ser utilizado.
- La transferencia o difusión, extensión o diseminación del modelo y la comercialización del producto o adopción de la idea o del plan.

En esta misma línea, Pulgarín (2013) afirma que el punto de partida para la innovación es “la generación de ideas creativas, de ahí su estrecha relación con la creatividad, el desarrollo del pensamiento, la búsqueda el descubrimiento, la experimentación y la adopción de nuevos procesos, teorías y productos mejorados” (p.8).

Por otro lado, la imaginación, la creatividad y la innovación suelen ser utilizados como sinónimos de la innovación, pero Ken Robinson emplea estos términos y hace distinción de ellos. De esta forma, elabora una secuencia de fases que se tienen que cumplir para llegar a la innovación.

- **Imaginación:** es la base fundamental de todos los logros. La imaginación nos permite viajar al pasado y repensar. Tienes la capacidad de ponerte en el lugar de otros. También puedes visitar varios futuros, es decir, anticiparnos a los hechos y dar una respuesta educativa adecuada.
- **Creatividad:** es poner en práctica la imaginación. Nos permitirá generar ideas originales con valor creativo.
- **Innovación:** esta poner en práctica esas ideas creativas.

Imagen 2: Fases Ken Robinson (2013)



Fuente: Adaptación propia.

Comparto con algunos autores ya mencionado, que la innovación educativa debe de ser un proceso cíclico, es decir, tiene que ser un cambio constante que responda a las necesidades que vayan surgiendo en el aula y en los estudiantes, y haciendo una actualización de los recursos a unos más actuales. La primera fase será la detención de las necesidades del aula, la segunda fase será el diseño de la innovación, la tercera fase será la aplicación de las medidas adoptadas en fase del diseño, y la última fase será la evaluación de impacto de los cambios realizados. En la (Imagen 3) se hace una ilustración gráfica de la fase propuesta.

Imagen 3: Fase cíclica de innovación



Fuente: Elaboración propia.

#### 1.1.4. Dimensiones de la innovación educativa.

La innovación va a ser guiada por factores externos e internos que influyen en el proceso de innovación educativa. Según Tejada (2008), citado por Sosa (2015), la innovación es un proceso que implica múltiples dimensiones. En la (Tabla 3) podrán verse las dimensiones:

Tabla 3: Dimensiones innovación educativa.

<b>Dimensión</b>	<b>Descripción</b>
<b>Sustantiva</b>	La innovación supone cambios en las metas, las estrategias, los contenidos, los materiales, los patrones organizativos, etc.
<b>Política</b>	Los procesos de cambio e innovación están marcados ideológicamente y se mueven en el contexto político, ideológico y socioeconómico más allá del centro docente.
<b>Tecnológica</b>	La innovación es un proceso técnico que aspira a ser sistemático y organizado y en el que es necesario el conocimiento generado y adquirido en la práctica.
<b>Situacional</b>	Los procesos de innovación y cambio son procesos situados, que nacen y se desarrollan en un contexto determinado en el que adquieren sentido: cada centro escolar es singular, de modo que son el clima y la cultura del centro, las relaciones internas y externas, los procesos de liderazgo, etc., los que van dando forma a la innovación.
<b>Dimensión personal</b>	Los procesos de innovación son interpretados y reinterpretados por el profesorado. Sus percepciones, sus creencias, sus modos de relación, su formación, su experiencia, etc. mediatizan la innovación y el cambio.

Fuente: Fátima Sosa Moreno (2015, p.30). Adaptación propia.

Desde mi punto de vista, pienso que es necesaria añadir una dimensión más a los procesos de innovación educativa “la dimensión ética - moral”. Las personas que promuevan la innovación educativa o de otros contextos deben de ser responsables, es decir, la innovación debe de tener un papel proactivo anticipándose a los acontecimientos, donde se haga un buen uso de los cambios propuestos pensando siempre en humanizar la innovación.

## **1.2 TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC) LIGADAS A LA INNOVACIÓN**

### **1.2.1 La transformación de la sociedad hacia la era digital y el impacto de las TIC en las instituciones educativas**

Actualmente, el mundo está experimentando un cambio marcado por los siglos XVIII y XIX (de una sociedad agrícola a una sociedad industrial), que posteriormente, las riquezas de la sociedad industrial se dirigieron hacia el sector servicios en el que surgieron dispositivos como el telégrafo, la televisión y otras herramientas tecnológicas que contribuyeron al nacimiento de la era digital y que supuso una innovación en las comunicaciones y en la tecnología. La sociedad de la información se caracteriza por la abundancia y agilidad por la que se generan los datos, por la facilidad de circulación de la información en una sociedad conectada en la que los usuarios son consumidores y creadores de información. A esta época se la ha denominado de varias maneras como Sociedad de la Información y de la Comunicación o Era digital. La sociedad está inmersa en proceso de digitalización, es decir, pasar de la información analógica a una información digital de datos (bits) que permiten su agrupación y análisis con mayor facilidad. Las herramientas tecnológicas cada vez están más presentes en todas partes (hogares, empresas, centros de enseñanza, etc.) que nos ayudan a comunicarnos y buscar información sin importar las barreras o las distancias geográficas pudiendo acceder a cualquier base de datos desde cualquier parte del mundo y a una velocidad de segundos.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (en adelante TIC), son definidas como “el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro; abarcan un abanico de soluciones muy amplio, que incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes. (Caro, Soto y Osuna, 2015)

La utilización de las TIC con fines educativos supone una herramienta que sirve de apoyo para la realización de proyectos innovadores en la enseñanza - aprendizaje. Según Castells (2006, citado por Viñal y Cuenca, 2016) “las herramientas tecnológicas y el espacio virtual han suscitado nuevas formas de comunicarnos, de trabajar, de informarnos, de divertirnos y, en general de participar y vivir en una sociedad en red (p.104).” Las TIC han permitido transformar la enseñanza tradicional, pasando de una enseñanza pasiva centrada en la transmisión de los contenidos por parte de los profesores/as a sus alumnos/as, a una clase más participativa. Dando un paso más adelante con el uso de las TIC en el contexto educativo, Siemens deja a un lado las tres teorías del aprendizaje más utilizadas (conductismo, cognitivismo y constructivismo) en las épocas en las que aún no se habían dado el impacto de las tecnologías dentro las aulas. Por este motivo Siemens (2004) crea el término conectivismo que define como: “un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. (...) El conectivismo provee una mirada a las

habilidades de aprendizaje y a las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital” (p.9).

Es indudable que las TICs han supuesto una revolución pedagógica y un impacto educativo dentro de las aulas como un recurso innovador, que han invadido los procesos de formación de los estudiantes de los diferentes niveles educativos, nuevas y mejores estrategias para la enseñanza – aprendizaje. Dentro de las aulas se han ido introduciendo televisores, ordenadores, proyectores, pizarras interactivas, conexión a internet, siempre como apoyo a la modalidad presencial. Villarruel (2012) reflexiona sobre la introducción de las TIC en el aula como elemento de cambio y afirma que “Muchos maestros asumen que innovar es cambiar el pizarrón de madera por la pantalla de plasma, la lámina de papel por la plantilla electrónica, y el libro de texto por el documento digital” (p.44). En ocasiones, los docentes piensan que el foco de la innovación educativa es la utilización de la tecnología más actual, pero erróneamente no siempre es necesario poner el foco de la innovación en la tecnología, sino, se debe de poner en los procesos de aprendizaje.

A continuación, se presentan algunas de las ventajas y desventajas del uso de las TIC en el ámbito educativo enfocadas desde el punto de vista de los estudiantes y de los docentes, escritas por Díaz (2013, p. 47 - 48):

Las TIC permiten a los docentes acceder a innumerables fuentes, asignar actividades fuera del horario de clase, una comunicación más fluida con los alumnos/as y otros profesores, una evaluación más rápida, minimizar la impresión de documentos, acceso más rápido a la información, motiva al profesor a crear e innovar materiales. También, hay que mencionar que existen desventajas que puede influir desfavorablemente en el uso de las TIC por parte de los docentes, por ejemplo: un perfeccionamiento constante, una inversión de dinero y tiempo, los profesores deben de analizar los contenidos que encuentran, fallos técnicos, los profesores dependen de las TIC, y si falla no pueden dar la clase.

Las TIC permiten a los estudiantes acceder a múltiples recursos educativos, aprender en menos tiempo, trabajar con las TIC es más motivador, existe una personalización en los procesos de enseñanza – aprendizaje, mayor cercanía con el profesor, favorece un aprendizaje cooperativo. Por otro lado, las TIC también presentan una serie de desventajas que puede afectar negativamente a los estudiantes como, por ejemplo: el acceso a mucha información puede hacer que los estudiantes se distraigan, algunos estudiantes se aprovechan de los trabajos cooperativos, mientras se trabaja el alumno puede estar conectado a las redes sociales, el alumno puede hacer plagio, etc.

### **1.2.2 Competencias digitales de los docentes y estudiantes**

Los docentes y los estudiantes están inmersos en una era tecnológica que se ha ido introduciendo en los sistemas educativos estos últimos años, incluidas las universidades. Tanto los docentes como los estudiantes deben adquirir una serie de competencias digitales que les sirvan para desenvolverse de una forma correcta en un contexto

académico y posteriormente profesional mediado por las nuevas tecnologías. Parafraseando a Gisbert y Esteve (2011) la competencia digital forma parte ya del conjunto de saberes cuya adquisición deben poder garantizar las universidades en todos sus estudiantes, sea cual sea su formación, y sea cual sea el grado de los estudios. Y es por ello por lo que las universidades han optado por trabajar de forma operativa el concepto de competencia digital con la finalidad de cumplir con esa recomendación y, en definitiva, de garantizar ciudadanos digitalmente competentes. La Comisión Europea (2007), establece que la competencia digital es una de las competencias clave para el aprendizaje permanente, y las define como “un uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información para el trabajo, el ocio y la comunicación” (p.7).

Conseguir la adquisición de esta competencia digital implica cambios a nivel institucional y cambios de los roles docentes. Los docentes deben realizar incorporaciones y adaptaciones curriculares a través de metodologías y recursos educativos que permitan trabajar estas competencias. Siguiendo a Pulgarín (2013) nos comenta los nuevos roles que deben de adquirir los docentes y los estudiantes. Los docentes deben de convertirse en orientadores y líderes de la organización curricular, pedagógica, didáctica y un promotor de la investigación en el aula, y los estudiantes, deben de convertirse en los protagonistas del mismo proceso. Es decir, los docentes deben de cambiar sus roles tradicionales y la práctica educativa. Siguiendo en esta línea, cambiar la práctica educativa, Martínez e Imbernón (2008) afirman que “cambiar la practica educativa significa cambiarse a sí mismo, como profesional, cambiar el contexto educativo, el lugar de desempeño, y hacerlo conjuntamente con los demás mediante el diálogo, la negociación y la colaboración” (p.63). Por su parte, Michavila (2009) piensa que los docentes son “los actores decisivos de los procesos de cambio educativo y las innovaciones, tanto pedagógicas como tecnológicas, solo son viales si cuentan con la complicidad y el protagonismo de los docentes” (p.4).

Centrándonos en el ámbito universitario, que es donde se desarrolla nuestro estudio, Elton diferencia entre *competencia docente* y *excelencia docente*. “La primera es fundamental y debería ser exigida a todo profesor universitario. La segunda expresa una especial cualificación docente y debería ser valorada como criterio de promoción docente en el mismo plano que la excelencia investigadora” Elton (1997, citado por Zabalda, 2004, p. 128)

Por su parte, la Comisión Europea ha elaborado un Marco Europeo para la competencia digital del profesorado (DigCompEdu). Este marco distingue 6 áreas de competencias y un total de 23 competencias que los docentes deben de poseer. Va dirigido a profesores de primera infancia hasta profesores de educación superior y de adultos, incluido la formación general y profesional, la educación con necesidades especiales y la educación no formal. A continuación, se muestra una visión general de las competencias (Imagen 4).



Imagen 4: Competencias profesorado DigcompEdu

<b>1. Compromiso profesional</b>	<b>2. Recursos Digitales</b>	<b>5. Empoderar a los Estudiantes</b>	<b>6. Facilitar la Competencia Digital de los Estudiantes</b>
1.1 Gestión de datos	2.1 Selección de recursos digitales	5.1 Accesibilidad e inclusión	6.1 Información y alfabetización mediática
1.2 Comunicación de la organización	2.2 Organizar, compartir y publicar		6.2 Comunicación y colaboración digital
1.3 Colaboración profesional	2.3 Creación y modificación	5.2 Diferenciación y personalización	6.3 Creación de contenido digital
1.4 Práctica reflexiva	<b>3. Pedagogía Digital</b> <i>Usar herramientas digitales para mejorar e innovar</i>		5.3 Participación activa
1.5 Desarrollo Profesional Continuo Digital (CPD)	3.1 Instrucción	6.5 Solución digital de problemas	
	3.2 Interacción profesor-alumno		
	3.3 Colaboración de los estudiantes		
	3.4 Aprendizaje autodirigido		
	<b>4. Evaluación digital</b> <i>Usar herramientas digitales para mejorar e innovar</i>		
	4.1 Formatos de evaluación		
	4.2 Analizar pruebas		
	4.3 Retroalimentación y planificación		

Fuente: Comisión Europea

Considero que las competencias digitales que marca la Comisión Europea para el profesorado están bien definidas, pero pienso que es necesario añadir un área más relacionada con la ética. Las competencias digitales se deben de llevar a cabo desde un punto de vista ético, que buque la responsabilidad y el uso correcto de las TIC tanto de los estudiantes como de los docentes dentro y fuera los centros de enseñanza.

Centrándonos ahora en la competencia digital de los estudiantes universitarios, debemos tener en cuenta que son jóvenes que han nacido en una era digital. A lo largo del tiempo, se les ha denominado de distintas maneras, por ejemplo, “Generación Digital” (Tapscott, 1998), “Generación Net” (Tapscott, 1998 - 2005), “Digital Learners” (Bullen), etc. La generación actual de estudiantes que llega a las universidades ha cambiado respecto a las décadas anteriores. Los estudiantes presentan una alta alfabetización digital y unas amplias competencias digitales para el desempeño académico y profesional con las nuevas tecnologías, tales como el uso de smartphones, internet, ordenadores, programas informáticos, etc. “Los estudiantes llegan a la universidad con una cierta alfabetización digital” (Gisbert y Esteve, 2011, p. 53).

Una investigación de la Universitat i Virgil realizada por Espuny, González y Gisbert (2010) concluyó cuáles son las competencias digitales que tienen los estudiantes al llegar a la carrera. Las conclusiones han sido las siguientes:

- El 100% de los estudiantes tiene acceso a una conexión red.
- Más de un 70% del alumnado dedican más de 15 horas semanales a estar ante una pantalla de ordenador.



- El uso de las TIC en el aula resultan atractivas, cercanas y cotidianas.
- El software que más utilizan los estudiantes es: navegación por internet, procesador de texto, gestor del correo, etc. Los alumnos presentan un más que aceptable nivel de competencia digital.

Como conclusión de este apartado del trabajo, dedicado a las TICs ligadas a la innovación, podemos decir que, tanto los docentes como los estudiantes son los protagonistas y los responsables de la innovación dentro de las instituciones educativas. Los docentes son los que se encuentran en primera fila y, por lo tanto, los que detectan las necesidades educativas de los estudiantes. Es por este motivo, que los docentes deben de dar una respuesta educativa inmediata. Una investigación de la Universidad Politécnica de Madrid<sup>1</sup> hizo un estudio de los aspectos que facilitan la aplicación de la innovación docente. En primer lugar, los docentes tienen que contar con el apoyo de los estudiantes sobre las innovaciones propuestas, si los docentes no contaran con este apoyo estudiantil los cambios propuestos serían más difíciles de aplicar. El apoyo de los estudiantes supone un estímulo para los docentes que promueven en ellos una mayor dedicación a la hora de una intervención innovadora. En segundo lugar, otro aspecto que facilita la aplicación innovadora son los recursos tecnológicos libres/gratuitos de los que disponen los docentes. En tercer lugar, destacan la experiencia cercana, es decir, lo que otro profesor le puede contar, jornadas, revistas, seminarios, congresos, etc. Otros aspectos han sido el apoyo del resto de los profesores, apoyo institucional y los recursos tecnológicos institucionales.

Algunos profesores/as realizan cambios e innovaciones dentro del aula por varias motivaciones. En primer lugar, el prestigio dentro de las instituciones o de los docentes, es decir, destacar por encima de los demás. En segundo lugar, una remuneración económica a cambio de innovación. En último lugar, conseguir un aprendizaje significativo en las aulas que promueva el interés de los estudiantes.

Por último, destacar que la Ley Orgánica de Universidades 6/2001, de 21 de diciembre, dedica el título XIII al Espacio Europeo de Educación Superior y concretamente, en su artículo 89, apartado 5 anima al profesorado universitario y señala que el Gobierno y las Comunidades Autónomas y las universidades impulsarán la realización de programas dirigidos a la renovación metodológica de la enseñanza universitaria para el cumplimiento de los objetivos de calidad del Espacio Europeo de Educación Superior.

### **1.3 INNOVAR EN LA UNIVERSIDAD**

#### **1.3.1 La importancia de innovar en la universidad**

Este último apartado se centrará exclusivamente en la innovación dentro del ámbito universitario.

---

<sup>1</sup> Información extraída del siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=dinT3Ly\\_7dc](https://www.youtube.com/watch?v=dinT3Ly_7dc)

La innovación en el ámbito universitario pasa necesariamente por considerar la calidad de la enseñanza universitaria y el desarrollo profesional del profesorado de este nivel educativo. Las universidades han de desarrollar actividades de formación para contribuir al desarrollo profesional del profesorado universitario en ejercicio, actividades que pueden adoptar diversas modalidades formativas (Porto y Mosteiro, 2014, p.145).

Es importante que las universidades fomenten programas de formación universitaria. García y Maquillo (2010, citado por Porto y Mosteiro, 2014) señalan una serie de competencias relevantes para los docentes entre las que se pueden presenciar 3 relacionadas con las TIC y la innovación:

- Conocer y saber aplicar los contenidos de la materia
- Conocer el carácter universitario y saber desenvolverse en él.
- Trabajar en equipo con personas del mismo y de distinto ámbito profesional.
- Ejercer la acción tutorial de con los estudiantes.
- Planificar la enseñanza y la investigación.
- **Conocer y saber aplicar metodologías docentes innovadoras.**
- **Utilizar correctamente las TICs.**
- **Desarrollar y evaluar proyectos de investigación y de innovación.**
- Evaluar el proceso de enseñanza aprendizaje
- Participar activamente en la gestión y toma de decisiones de la institución.
- Organizar y gestionar eventos científicos.
- Expresarse por escrito y oralmente en inglés
- Proyectar actitudes y valores democráticos.

Para conseguir una universidad de calidad, es necesario contar con los apoyos del profesorado que requerirá de una formación adaptada en cada momento. Las universidades están preocupadas por la formación de su profesorado, que las ha llevado a crear programas de formación e innovación docente (Porto y Mosteiro, 2014). Según Imbernón (2012) “la formación de los docentes universitarios debe de vincularse a un proyecto de innovación, es decir, hay que romper con la modalidad histórica ya conocida, consistente en pensar que la formación teórica se produce en primer lugar (...) y se aplicarán en la práctica del aula. Se trata de desarrollar una modalidad que entienda la dinámica teórica - práctica – teoría (...) donde el profesorado novel tenga que ir a buscar la teoría que le ayude en su formación (p.94)”

En pleno siglo XXI uno de los retos fundamentales las universidades de todo el mundo es construir una cultura de la innovación docente. López (2017) plantea caminar hacia la “cultura de la innovación, como garante de una mejora de la calidad educativa que asegure innovaciones planificadas y reflexivas (...) y que valore el compromiso de las personas con los procesos de transformación socioeducativa. (...) enmarcada por las tres dimensiones clásicas de la pedagogía (discurso teórico, norma legal y realidad práctica)” (p.14), es decir, siguiendo a Martínez y Imbernón (2008) “todo proyecto innovador conlleva un concepto de cambio ligado a la praxis.” Desde mi punto de vista, toda innovación no debe de quedar en algo puramente teórico sino, llegar convertir las ideas

expuestas en papel en una realidad práctica que cambie los procesos de enseñanza – aprendizaje de las universidades y romper con el modelo de aula cerrada, ya que esta puede provocar problemas de comunicación entre el profesorado y el intercambio colaborativo de la teoría – práctica docente. Las universidades tienen que optar por una actitud más preventiva y positiva para trabajar de manera cooperativa por la mejora de la calidad educativa. Por otro lado, las universidades tienen que lograr integrar metodologías significativas y recursos/instrumentos que promuevan el interés de los estudiantes. Nos encontramos ante una renovación pedagógica de las metodologías educativas de enseñanza - aprendizaje debido a la globalización y la introducción de las NN.TT.

Los vicerrectorados de las universidades ligados a la innovación educativa han ido creando centros o servicios destinados a la mejora y fomentación de la innovación dentro del aula. Esto ha supuesto que la innovación se convierta en una función más de las universidades, y, por lo tanto, de los docentes. Los centros o servicios encargados de llevar a cabo la innovación educativa han adquirido distintos nombres dependiendo de la universidad, por ejemplo, los centros de innovación, factoría, unidad de innovación, gabinete de innovación, servicio de innovación, etc.

### **1.3.2 Modelos de innovación en la universidad y la percepción de los estudiantes**

Siguiendo a Barriga (2010) un modelo curricular es “una construcción teórica o una forma de representación de algún objeto o proceso que describe su funcionamiento y permite explicarlo e intervenir en él. (...) Un modelo curricular es una estrategia potencial para el desarrollo del currículo y, dado su carácter relativamente genérico, puede ser aplicado y resignificado posibilitando su concreción y ubicación en contexto (p.40).”

Son demasiados y diversos los modelos que se han ido incorporando a las prácticas educativas de las universidades de todo el mundo, con la intención de promover un aprendizaje significativo y un interés de los estudiantes hacia la adquisición de conocimientos. Los docentes universitarios de forma paulatina han ido formándose en técnicas o distintas estrategias y elaborando materiales didácticos. “El plan Bolonia y la creación del Espacio Europeo de Educación Superior (EES) hicieron que las universidades españolas tuvieran que adaptarse a una serie de requisitos para adecuar sus enseñanzas” (Olmedo y Martínez, p.433). Entre los modelos curriculares de innovación educativa que han alcanzado mayor protagonismo en las aulas son: la clase invertida (flipped classroom), la gamificación, aprendizaje basado en proyectos, la aplicación de las TIC en el aula, etc. Por último, quiero mencionar que la principal característica de cualquier modelo de cambio que se lleve a cabo debe de estar orientado en base a los intereses de los estudiantes.

La finalidad de la innovación educativa y la aplicación de modelos curriculares innovadores es fomentar una enseñanza de calidad que promueva el interés de los estudiantes por el aprendizaje. Es por este motivo por el que es importante tener en cuenta

la percepción de los estudiantes de los cambios pedagógicos originados en las aulas. Según Ramsden (1991, citado por Álvarez, García y Gil, 1999) identifica 3 factores por los que hay que tener en cuenta la perspectiva de los estudiantes. En primer lugar, el alumno es el único capaz de juzgar si la docencia recibida le ha ayudado a aprender; en segundo lugar, pese a todos los mitos, los alumnos diferencian entre la buena actuación del profesor y la docencia efectiva y, en tercer lugar, existe una relativa consistencia entre los resultados de la evaluación de la docencia y el rendimiento de los alumnos.

### 1.3.3 La innovación en la Universidad de Oviedo

El órgano encargado de fomentar, impulsar y planificar la innovación educativa de la Universidad de Oviedo es el Centro de Innovación Docente (a partir de ahora C1NND). Este centro pertenece al Vicerrectorado de Recursos Materiales y Tecnológicos de la Universidad de Oviedo. Dentro de este vicerrectorado se encuentran una serie de áreas como: informática y telecomunicaciones; informática de centros y departamentos; administración electrónica; infraestructuras y sostenibilidad; instalaciones y servicios externos; e innovación docente. Este último es el encargado de las actividades en el C1NND. El C1NND tiene la finalidad impulsar y promocionar la Innovación Docente con el objetivo de reforzar y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje prestando especial atención a la incorporación de las TIC's en la docencia universitaria, además de ofrecer servicios especializados para promover y potenciar la formación en línea. Ofrecer apoyo y orientación al diseño de proyectos de innovación y de nuevas metodologías docentes para el profesorado.

El C1NND ofrece una serie de servicios para todas las facultades de la Universidad de Oviedo, entre ellos destacaremos para este trabajo y por el interés de la temática los siguientes:

- **Campus virtual:** La Universidad de Oviedo tiene a su disposición una plataforma online/entorno virtual que ofrece apoyo a los docentes y estudiantes de la Universidad basada en Moodle. Esta plataforma virtual es donde los profesores suben sus contenidos, proponen actividades, información de la asignatura, contactan con los estudiantes, etc. Posteriormente, los estudiantes pueden visualizar los contenidos, entregar las actividades, contactar con los profesores, etc. El campus virtual facilita la gestión no presencial del proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, una interacción profesor – alumno más flexible.

Herramientas que ofrece el Campus Virtual de la Universidad de Oviedo

- Herramientas de comunicación: foro, correo interno, mensajería privada del campus, Blog, Videoconferencia Bigbluebutton,
- Recursos, contenidos o subida de material: Archivo, Directorio, Etiqueta, contenido web, libro, paquete de contenidos IMS, URL, ExeLearning.
- Actividades: Base de datos, tarea, cuestionario, glosario, wikis, portfolio, lección, scrom, taller, podcast, nanogong.

- Actividades de obtención de datos: Encuesta y consulta.
- Herramientas de evaluación: libro de calificaciones y rúbrica.
- Otras herramientas: Informes, calendario, grupos, actividad reciente, canales RSS, filtros multimedia, caracteres especiales, editor de fórmulas.

La Universidad de Oviedo debe de aprovechar las enormes ventajas que ofrecen los entornos virtuales (campus virtual) como herramienta innovadora asociada a las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación y tampoco ofrecer una enseñanza puramente presencial. De este modo, la educación y la modalidad presencial deben de beneficiarse mutuamente de las aportaciones de estos entornos virtuales, combinando la formación presencial y virtual. Esta modalidad de enseñanza se la conoce como blended-learning traducido al español como aprendizaje mixto o formación combinada. Según Area y Adell (2009) “El aula virtual no sólo es un recurso de apoyo a la enseñanza presencial, sino también un espacio en el que el docente genera y desarrolla acciones diversas para que los alumnos aprendan” (p.7). Este tipo de enseñanza requiere que los docentes elaboren virtualmente una serie de materiales didácticos y actividades para que los estudiantes las elaboren dentro y fuera del ámbito educativo. La finalidad de este método es tratar de apoyar las actividades propuestas en el aula con herramientas tecnológicas. Blended - learning supone una innovación en las formas de trabajo, comunicación, tutorización, elaboración de actividades y relación entre profesores y estudiantes.

Por último, hay que señalar que los entornos virtuales nos permiten estar permanentemente en contacto. Area y Adell (2009) elaboran 4 dimensiones pedagógicas dentro de las aulas virtuales:

- Dimensión informativa: Son el conjunto de recursos y materiales de estudios como textos, enlaces, presentaciones que el profesor deja a disposición de los estudiantes.
  - Dimensión práctica: son el conjunto de actividades y experiencias de aprendizaje como la participación en foros, elaborar proyectos de grupo, desarrollar trabajos colaborativos, plantear actividades, etc.
  - Dimensión comunicativa: hace referencia a las interacciones que se ocasionan entre los alumnos y el profesor.
  - Dimensión tutorial y evaluativa: el seguimiento que hacen los profesores de sus alumnos para una evaluación de este.
- **Uniovix:** es una plataforma online basada en Open Edx de alojamiento y desarrollo de los MOOC (Massive Online Open Course, Cursos en línea masivos y abiertos) se presentan como una superación pedagógica y tecnológica de los cursos de e-learning tradicional.
  - **Proyectos e innovación docente:** es una convocatoria anual que se gestiona desde el centro y que es de los ejes principales del mismo. El C1NND es el responsable de coordinar e impulsar iniciativas de innovación docente en la universidad de Oviedo.

En el año 2019 se presentaron 81 proyectos. De estos, 60 proyectos eran nuevos y 21 eran de convocatorias anteriores que se vuelven a presentar con algunas

modificaciones o bien como continuación de los del año anterior. En el apartado anexos se muestran 2 gráficos (Anexo 1 y Anexo 2) de los proyectos de innovación docente presentados en la convocatoria 2019 divididos por temática y departamento.

- **Jornadas y encuentros de Innovación docente:** es un espacio de colaboración y comunicación de resultados de los proyectos de Innovación Docente de la Universidad. Se celebran de forma anual como encuentro de proyectos del año anterior.

## **2 ESTUDIO DE CAMPO**

### **2.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Objetivo general:**

- Conocer la percepción que tienen los estudiantes universitarios sobre la innovación educativa en la Universidad de Oviedo.

#### **Objetivos específicos:**

- Indicar cuales son las características de un profesor/a innovador según el alumnado.
- Identificar las metodologías que, según los estudiantes universitarios, son más innovadoras en la docencia.
- Conocer la percepción que tienen los estudiantes de las competencias digitales de sus profesores/as.
- Identificar qué uso hacen los docentes sobre las competencias digitales de los alumnos.
- Averiguar la visión que tienen los estudiantes del uso que sus profesores/as hacen del Campus Virtual.

### **2.2 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación utilizada en este TFG se sitúa en una metodología de investigación que combina métodos cualitativos y cuantitativos, se ha optado recurrir a la complementariedad metodológica a fin de alcanzar los objetivos propuestos. Así, desde una perspectiva cuantitativa se recogen las percepciones de los estudiantes a través de un cuestionario. Dichos datos serán complementados con información de tipo cualitativo procedente de un grupo de discusión con estudiantes procedentes de diferentes ramas de conocimiento. Además, también son contrastados con valoraciones del profesorado de la Universidad de Oviedo en un Foro enfocado al Campus virtual.

Para llevar a cabo el estudio, se han desarrollado una serie de fases:

#### **Fase 1: Origen de la investigación.**

Durante mis prácticas de 4º de Pedagogía en el Centro de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo (a partir de ahora C1NND), la directora Área de Innovación

Docente me propuso elaborar de forma conjunta un cuestionario online sobre cómo percibe el alumnado de la Universidad de Oviedo la innovación educativa en la universidad. La finalidad de este estudio era exponer en formato poster, en las Jornadas de Innovación Docente 2019 (JID2019), los resultados. Posteriormente, al margen de este cuestionario, el C1NND elaboró un foro en la Fase Virtual de las JID2019 sobre el uso del Campus Virtual dirigido a profesorado de la Universidad de Oviedo y que he tenido la ocasión de analizar las respuestas y elaborar un informe.

## **Fase 2. Diseño de instrumentos**

El cuestionario estaba dirigido a estudiantes de Grado, Máster o que hayan terminado ambos estudios en los 2 últimos años. Se elaboró durante los meses de diciembre de 2019 y enero de 2020 a través de, la herramienta “Google Forms” que permitió una rápida difusión entre los estudiantes.

Por otro lado, la temática del Foro dirigido a docentes de la Universidad de Oviedo fue diseñado por el C1NND. En él se plantearon 3 preguntas de respuesta abierta sobre el uso pedagógico que hacen los docentes del Campus Virtual.

En el apartado de “Instrumentos de recogida de información” se detallan las características de estos instrumentos.

## **Fase 3. Aplicación de los instrumentos.**

En primer lugar, el cuestionario pasó por una prueba piloto de 5 sujetos para comprobar su validez y fiabilidad. Tras la comprobación de su validez y fiabilidad se procedió a la difusión del cuestionario vía online (redes sociales) a principios de enero de 2020.

Por otra parte, el Foro fue puesto en marcha entre el 19 de diciembre de 2019 y 20 de enero de 2020 por el C1NND. Los profesores/as matriculados en la Fase Virtual de las Jornadas de Innovación Docente realizaron sus aportaciones entre dichos días. Se ha tomado la decisión de utilizar las respuestas de este foro para contrastar algunas de las respuestas realizadas por los estudiantes sobre el uso pedagógico que hacen sus profesores a fin de tener una visión más global del tema de estudio.

## **Fase 4. Primer análisis de los datos.**

Las respuestas del cuestionario fueron analizadas tras la finalización de su difusión. La duración de la evaluación fue dos semanas ya que se elaboró un Poster a modo de síntesis de las respuestas recogidas.

Las respuestas del Foro fueron analizadas según iban contestando el profesorado, ya que se esperaba una alta participación y sus respuestas necesitarían tiempo para ser analizadas.

En el apartado de “Análisis de la información” se detallarán las características de este proceso.

## **Fase 5. Nueva recogida de información.**



En abril de 2020 se decidió ampliar la información de recogida con anterioridad a través de un grupo de discusión con estudiantes de la Universidad de Oviedo de distintos grados. Esta técnica proporcionaría una mayor fiabilidad a los resultados del cuestionario.

En el apartado de “Instrumentos de recogida de información” se detallan las características de esta técnica.

### **Fase 6. Análisis de la información.**

Tras el grupo de discusión, se realiza un nuevo proceso de análisis de información para complementar las aportaciones recogidas en el cuestionario y de esta forma tener una mayor información del tema.

### **2.3 POBLACIÓN OBJETO DE ESTUDIO**

Las personas que participan en el estudio son un grupo configurado por 50 estudiantes (44 a través del cuestionario y 6 participantes en el grupo de discusión) y 83 docentes (participantes en el foro virtual)

En relación con el alumnado que responde al cuestionario inicial, y como ya se ha comentado anteriormente, pertenecían a estudios de Grado, Máster o que hayan finalizado ambos estudios en los últimos dos años. En total, participaron 44 estudiantes de 13 grados y 8 másteres, de los cuales 27 eran mujeres y 17 hombres.

Por otro lado, se cuenta con la colaboración de 6 estudiantes en el grupo de discusión. Los participantes seleccionados para el grupo de discusión pertenecen a un Grado distinto de los impartidos en la Universidad de Oviedo. El criterio empleado para seleccionar a las personas participantes ha sido la accesibilidad a los mismos en un contexto de “Estado de Alama” que limitaba en cierta medida el acceso a mayor número de participantes. En la Tabla 4 podrán verse sus perfiles.

Tabla 4: Participantes del grupo de discusión

	<b>Grado</b>	<b>Curso</b>	<b>Sexo</b>
<b>Estudiante 1</b>	Historia	4º	Masculino
<b>Estudiante 2</b>	Pedagogía	4º	Femenino
<b>Estudiante 3</b>	Medicina	4º	Masculino
<b>Estudiante 4</b>	Geología	4º	Masculino
<b>Estudiante 5</b>	Ingeniería	4º	Femenino
<b>Estudiante 6</b>	ADE	4º	Masculino

Fuente: Elaboración propia

Por último, en el foro virtual han participado 83 docentes de la Universidad de Oviedo de 28 departamentos distintos. Hay un cierto equilibrio en cuanto a género: Hombres (40) y Mujeres (43). En cuanto al nivel de participación, los docentes que mayores interacciones realizan en este espacio virtual son los pertenecientes a Ciencias de la educación (11),



Medicina (8) e Historia (6). En anexos, (Anexo 3) se muestra el gráfico de la participación por departamentos.

## 2.4 INSTRUMENTOS/MÉTODOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Como se ha comentado anteriormente, en este estudio se emplea una metodología de investigación mixta en donde se combinan métodos cuantitativos y cualitativos. Para ello se emplean los instrumentos y técnicas recogidos en la Imagen 5:

Imagen 5: Proceso recogida información de las diferentes técnicas.



Fuente: Elaboración propia.

### 2.4.1 Cuestionario

El cuestionario es uno de los instrumentos más utilizados en el campo de las Ciencias sociales. Martín (2010) define el cuestionario como “un instrumento que consiste en una serie de preguntas o ítems acerca de un determinado problema o cuestión que se desea investigar y cuyas respuestas han de plasmarse por escrito (p. 148).”

Se optó por utilizar este instrumento de recogida de información ya que reúne una serie de criterios que le hacen ser la técnica de encuesta más ampliamente utilizada.

- **Operatividad:** el tiempo que requiere de ejecución es relativamente breve.
- **Versatilidad:** puede ser aplicado por diferentes investigadores sin ocasionar problemas, no requiere de un entrevistador cualificado para su aplicación o pase.
- **Aporta agilidad en la síntesis y en el tratamiento de la información que recoge:** sus resultados pueden sintetizarse mediante programas informáticos estadísticos como: SPSS o Excel.

- **Mayor índice de participación.** Abarca un área geográfica extensa.
- **Facilita confidencialidad,** garantiza el anonimato.
- **No requiere grandes inversiones económicas.**

El formato del cuestionario establecido para esta investigación es semiestructurado, es decir, se han elaborado una serie de ítems de respuesta abierta y cerrada. Las respuestas de las preguntas cerradas son fáciles de codificar y contestar, mientras que las respuestas de preguntas abiertas nos proporcionan una serie de información adicional. El cuestionario está formado por 5 preguntas/ítems abiertas y 4 preguntas/ítems cerradas.

Tras la revisión de su fiabilidad y validez del cuestionario por la Directora de Área del C1NND y una prueba piloto a 5 sujetos, el procedimiento de recogida de información se basó en compartir el enlace URL del cuestionario entre los estudiantes de la Universidad de Oviedo (Anexo 4). De esta forma, el estudiante podía realizar el cuestionario desde el móvil o el ordenador y en el momento que le resulte más oportuno. Para contactar con los estudiantes se recurrió a un muestreo no probabilístico a través de la técnica “bola de nieve”, con la ayuda de las redes sociales.

Las fases del cuestionario elaborado para la investigación han sido:

- 1- Determinación y delimitación del objeto de estudio.
- 2- Planificación del cuestionario. (identificación de los indicadores necesarios y dimensiones de estudio)
- 3- Elaboración y selección de las preguntas (Número de preguntas, la redacción, el lenguaje, claridad, precisión, etc.)
- 4- Análisis de la validez del cuestionario.
- 5- Aplicación de prueba piloto.
- 6- Revisión de las respuestas de la prueba piloto.
- 7- Cuestionario definitivo y difusión.

El cuestionario tiene la siguiente estructura acerca de los ítems elaborados:

- Datos de identificación de los encuestados. (Sexo, Grado, Máster o años de finalización)
- Innovación docente.
- TIC – Competencia Digital.
- Campus Virtual.

Se utilizó la aplicación informática “Formularios de Google o Google Forms” para que el alumno/a universitario conteste al cuestionario de una forma rápida, organizada, sin necesidad de identificación previa y sin costes económicos. La difusión del cuestionario fue bastante rápida ya que se utilizaron redes sociales como: WhatsApp, Gmail, Instagram, etc. El cuestionario fue difundido entre los meses de diciembre de 2019 y enero de 2020. Previamente, se les informó de que el proceso sería totalmente anónimo

para que de esta forma respondieran a las preguntas con total sinceridad y libertad. La duración de la difusión tuvo una duración aproximada de dos semanas.

#### **2.4.2 Foro**

El C1NND propuso la realización de una serie de actividades para la Fase Virtual de las XII Jornadas de Innovación Docente. Entre ellas se encontraba la actividad 2 “Foro 2: experiencias sobre recursos del Campus Virtual y centro de innovación docente”. Esta actividad nos ha sido de ayuda para conocer el uso que dan los docentes de la Universidad de Oviedo al campus virtual. La actividad fue abierta a los participantes de la Fase Virtual el 19 de diciembre de 2019 y finalizó el 20 de enero de 2020.

A los participantes se les adjunto un documento en el cual se describen los recursos y las herramientas del Campus virtual. También se les ofreció una serie de preguntas con la finalidad de que las respuestas mantuvieran una distribución homogénea.

Las preguntas realizadas son:

- ¿Qué actividades y recursos son los que más utilizas de los presentados?
- Comparte con tus compañeros y compañeras la descripción de los usos pedagógicos que haces de al menos 3 de ellos.
- ¿Cuáles no conoces y te interesaría conocer más?

#### **2.4.3 Grupo de discusión**

Según Krueger (1991, citado por López, 2010) el grupo de discusión es “(...) una conversación planeada diseñada para obtener información de un área de interés en un ambiente permisivo. (...) con aproximadamente de siete a diez personas, guiadas por un moderador experto (p. 148). Por ello, se ha escogido esta técnica, a fin de recoger más cantidad de información adicional al cuestionario.

El grupo de discusión (Anexo 5) se llevó a cabo el 17 de abril de 2020. El medio utilizado para la realización del grupo de discusión ha sido de forma online con la herramienta de videoconferencia “Skype”. La metodología empleada por mi parte ha sido la de moderar del grupo de discusión plantear los temas, evitar la dispersión hacia otros temas, proponer nuevos temas durante el desarrollo, controlar el desarrollo, crear un ambiente de confianza, etc. El grupo de discusión ha tenido una duración de 1 hora y 15 minutos aproximadamente y ha sido grabado en audio y video lo que me ha permitido conseguir una mayor cantidad de recogida de información visual y verbal. Todos los participantes han podido responder a las preguntas elaboradas por el moderador.

### **2.5 PRINCIPALES RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

En primer lugar, realizaremos un análisis de los resultados del cuestionario dirigido a estudiantes de la Universidad de Oviedo que se complementará con la información

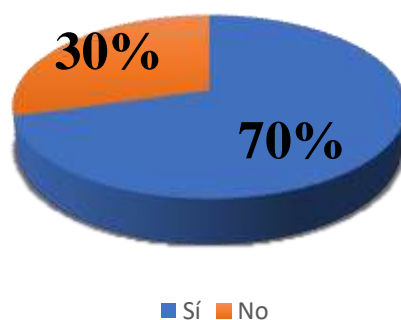
obtenida a través del grupo de discusión. El Foro orientado a docentes sobre uso que hacen del Campus Virtual se complementará con los ítems 8 y 9 que abordarán una serie de cuestiones relacionadas con el Campus Virtual. La exposición de los resultados se organizará en el mismo orden de las preguntas empleadas en los instrumentos de recogida de información: innovación, TICs – Competencia digital y campus virtual.

### 2.5.1 Bloque I: Innovación.

En el **ítem 1**, con formato de respuesta cerrada (Sí – No) se preguntó a los participantes si habían tenido un profesor innovador a lo largo de la carrera. Ante esta cuestión, un 70% de los 44 estudiantes han respondido afirmativamente, frente a un 30% que considera que no ha tenido un profesor innovador a lo largo de la carrera.

Gráfico 1: Profesor innovador

¿HAS TENIDO PROFESORADO INNOVADOR EN LA DOCENCIA A LO LARGO DE TU CARRERA?



Observamos, por tanto, que una amplia mayoría del alumnado considera que ha tenido profesores/as que han empleado metodologías didácticas novedosas y que se alejan de los métodos tradicionales de enseñanza (como es la clase magistral).

En el **ítem 2**, con formato de respuesta abierta, los estudiantes debían de describir al profesor/a más innovador que hayan tenido a lo largo de la carrera. Se le ofrecía una serie de requisitos que debían de mencionar a la hora de describir al profesor/a como, por ejemplo: sexo, edad, metodologías, actividades, etc. Las respuestas han sido analizadas usando una lista de categorías de frecuencia. Las respuestas se han ordenado de mayor a menor por el número de veces repetida. Los adjetivos más empleados para describir a su profesor/a innovador/a son:

“Joven (21,87%), uso de metodologías de gamificación, activas y participativas (10,93%), dinámico – interactivo (9,37%), cercano (9,37%), interesado en su campo (4,68%)

Los comentarios realizados en el grupo de discusión confirman varias de estas características de los docentes, tal como muestran las siguientes afirmaciones:

Estudiante 4: *“hemos utilizado el kahoot como método de evaluación”*

Estudiante 5: *“en las prácticas nos hacían desmontar una máquina y era interesante porque veíamos realmente los procesos”*

Estudiante 1: *“El profesor debe de estar motivado”*

Estudiante 5: *“yo creo que le tiene que gustar lo que está haciendo, se nota un montón cuando un profesor le gusta lo que hace, pone interés en lo que está haciendo, intenta atraer tu atención, que tú le hagas caso, que te enteres realmente de lo que está explicando”*

Estudiante 3: *“Tienen que captar tu atención”*

Observamos, por tanto, que hay dos condiciones que sobresalen cuando se les pregunta por el perfil del docente innovador: metodologías docentes participativas e interés/motivación del docente por sus estudiantes/materia.

En el **ítem 3**, con formato de respuesta abierta, los estudiantes tenían que describir cómo era para ellos una clase innovadora. Al igual que en el anterior ítem se ha usado una lista de categorías de frecuencia. Las respuestas han sido ordenadas de mayor a menor por el número de veces repetida. Los adjetivos más empleados para describir una clase innovadora son:

*“Las clases innovadoras deben de ser participativas (22,72%), uso de las TICs en el aula (22,72%), entretenida, colaborativa (20,45%), fomentar las actividades prácticas y que hagan pensar y debatir (15%)”*

Por su parte, los estudiantes que participaban en el grupo de discusión comentaban que para ellos una clase innovadora es:

Estudiante 1: *“Las clases tienen que ser participativas, tienen que dar amplia libertad a los alumnos para que se expresen” “confrontar el debate para construir ideas y poder aprender más”*

Estudiante 2: *“que no sea una clase magistral”*

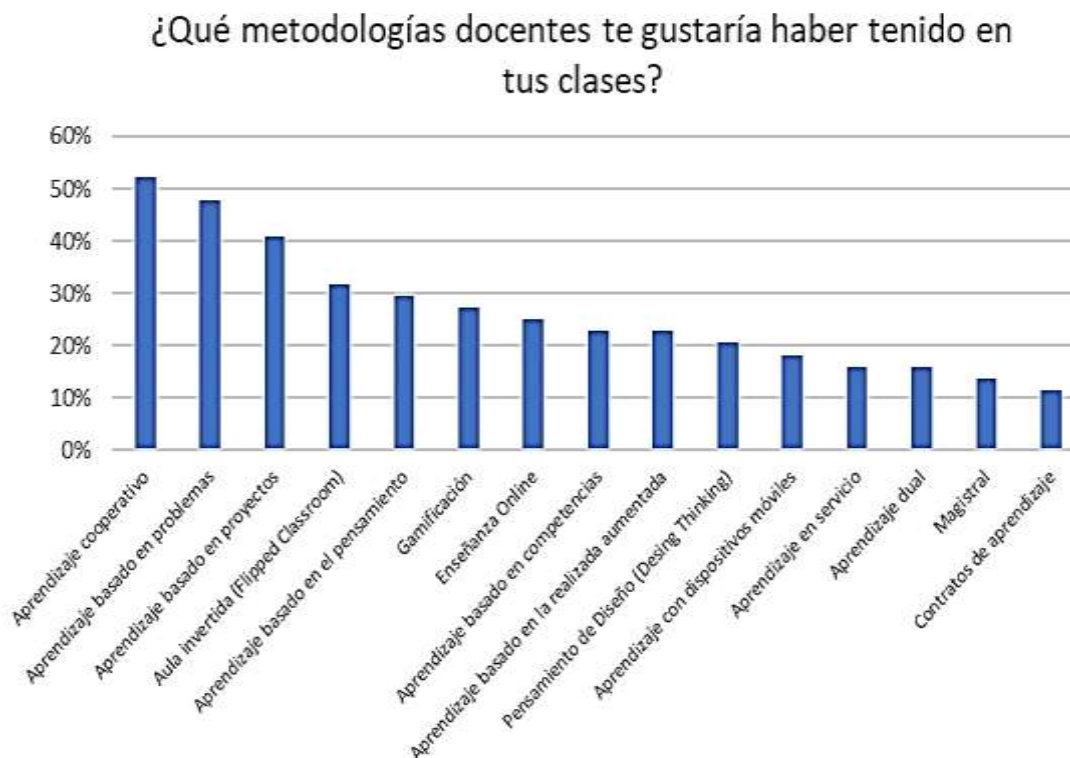
Estudiante 5: *“yo si entiendo que muchos de ellos no pueden ser tan innovadores. Probablemente porque tienen mucho temario fijo que abarcar y esas clases teóricas como que no les dan la flexibilidad suficiente para que puedan hacer cosas.”*

Estudiante 6: *“Yo creo que las clases deben de estar enfocadas a un uso más práctico para el futuro y no dar tanta teoría que luego no se utilice”*

Observamos, por tanto, que una amplia mayoría del alumnado considera que una clase innovadora debe ser participativa y que se fomente el uso de las TICs dentro del aula, y que se alejen de las clases magistrales.

En el ítem 4, con formato de respuesta cerrada, se ofrecía a los estudiantes una serie de metodologías docentes que les gustaría tener en sus clases. La metodología más seleccionada ha sido una metodología basada en el “aprendizaje cooperativo” (52,3%) seguida de una metodología “basada en problemas” (50%) y una metodología “basada en proyectos” (43,2%), frente a la metodología menos seleccionada la “clase magistral” (13,6%).

Gráfico 2: Metodologías docentes



Por su parte, los estudiantes que participaban en el grupo de discusión comentaban que para ellos una clase innovadora es:

Estudiante 1: *“yo creo que la practica exterior me parece bastante interesante. Tú si das la clase delante de Santa María del Naranco vas a poder asumir mejor los conocimientos.”*

Estudiante 2: *“Estamos muy cansados de la clase magistral”*

Estudiante 3: *“En nuestro caso utilizamos la siguiente metodología en una asignatura: antes de entrar en clase el profesor nos hace ver un video de unos 20 minutos, y posteriormente, una vez en clase ya podemos avanzar más rápido porque ya hemos visto lo teórico.” “yo creo que es indudable que aprenderías mejor y sería más agradable una clase con juegos, pero no se puede prescindir de la clase magistral”*

Estudiante 4: *“una cosa que defiendo bastante es que nos permitan salir al campo una vez hemos dado la teoría, porque si es verdad que las clases*

*magistrales acaban cansando. “Me gustaría que hubiese clases relacionadas con proyectos o alguna tesis importante”*

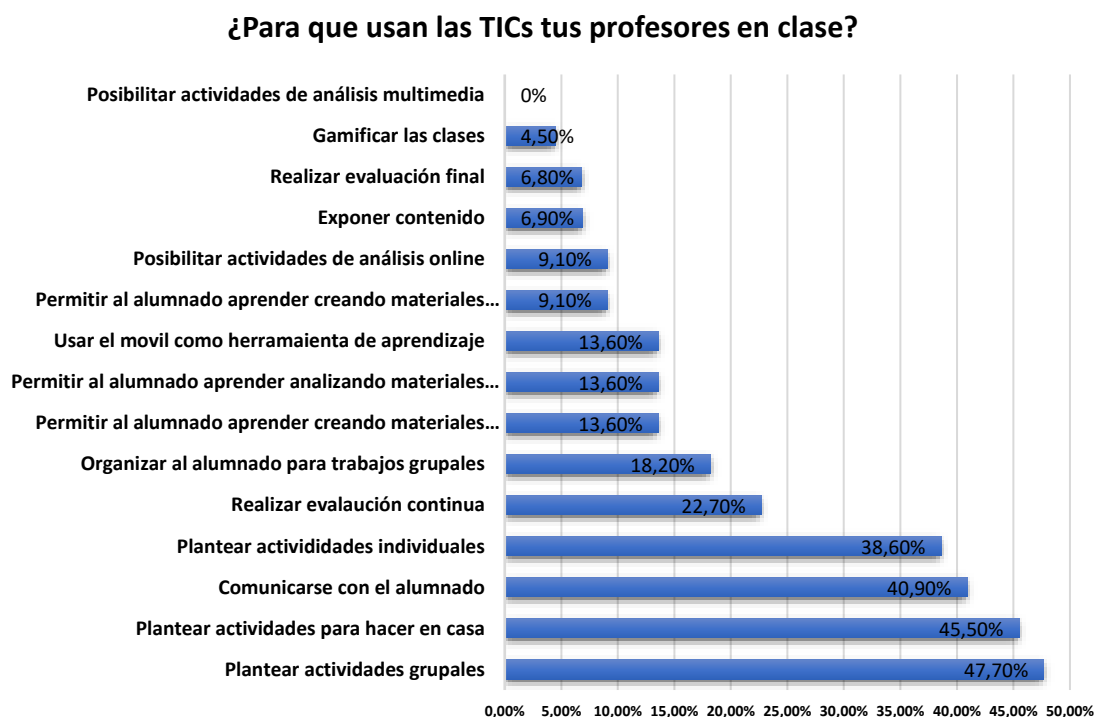
Estudiante 5: *“Mi carrera tiene una gran base de conceptos matemáticos (...) las clases magistrales las tenemos que dar sí o sí (...), entiendo que el profesor está muy limitado.*

Observamos, que hay tres metodologías que destacan por encima de otras: aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas y aprendizaje basado en proyectos. Por tanto, los estudiantes quieren metodologías que fomenten la colaboración entre estudiantes dentro y fuera del aula.

### 2.5.2 Bloque II: TIC ligadas a la innovación

En el ítem 5, con formato de respuesta cerrada, los estudiantes tenían que seleccionar los 3 usos más frecuentes que hacían los profesores de la Universidad de Oviedo de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC). Sus respuestas se recogen en el gráfico 3:

Gráfico 3: Usos de las TICs por parte de los docentes según los estudiantes



Por su parte, los estudiantes que participaron en el grupo de discusión comentaron que sus profesores/as utilizan las siguientes TIC para trabajar con sus alumnos/as dentro y fuera del aula:

Estudiante 1: “*básicamente PowerPoint para ponerlos en la proyección y dictar*”, “*Habilitan repositorios en el Campus Virtual para entregar tareas, generalmente en Word y PowerPoint*”

Estudiante 2: “*Realizar exámenes a través del Campus Virtual*”

Estudiante 3: “*ponen algún video a YouTube*”

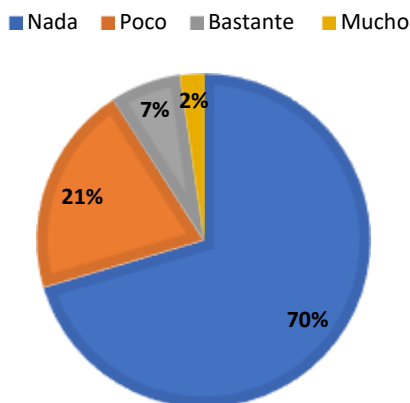
Estudiante 4: “*Los kahoots como método de evaluación continua*”

Observamos, por tanto, que los usos más frecuentes que hacen los docentes de las TICs según los estudiantes son: plantear actividades (grupales, para hacer en casa o individuales) y comunicarse con el alumnado.

En el **ítem 6**, con formato de respuesta cerrada (escala Likert), los estudiantes tenían que posicionarse (nada, poco, bastante y mucho) sobre si creían que los docentes aprovechaban las competencias digitales del alumnado en el aula o fuera de ella. Un 21% de los participantes piensa que los docentes no aprovechan nada las competencias digitales de los estudiantes y un 70% piensa que los docentes aprovechan poco las competencias digitales de los estudiantes. Por otro lado, un 7% piensa que los docentes aprovechan bastante las competencias digitales de los estudiantes y un 2% afirma que aprovechan mucho dichas competencias.

Gráfico 4: Uso de las competencias de los estudiantes por parte de los docentes

**¿CREES QUE EL PROFESORADO APROVECHA LAS COMPETENCIAS DIGITALES DEL ALUMANDO EN EL AULA?**



El **ítem 7** está vinculado con el ítem 6. Los estudiantes en caso de haber respondido entre poco y mucho debían de describir las 3 competencias digitales que más aprovechan los docentes de sus alumnos. Se ha usado una lista de categorías de frecuencia. Las respuestas han sido ordenadas de mayor a menor por el número de veces repetida.

Tabla 4: Competencias digitales de los estudiantes que más aprovechan los profesores/as



Uso de herramientas ofimáticas (PowerPoint y Word) (22,72%)
Búsqueda de información en páginas web (15,9%)
Uso del Campus Virtual (11,36%)
Manejo del correo electrónico para comunicarse con el profesor (9%)
Crear clases con metodología de gamificación (kahoot) (6,8%)

Respecto al grupo de discusión se preguntó a los estudiantes que competencias digitales manejaban y si eran aprovechadas por sus profesores/as. Las respuestas han sido las siguientes:

Estudiante 1: *“El principal recurso que utilizamos es el Word y PowerPoint”*

Estudiante 2: *“Las tareas que nos mandan hacer los profesores siempre son de utilizar el Word y apoyado con el Power Point” “yo aprendí a utilizar el canva y el pow - toon para hacer más dinámicas las clases”*

Estudiante 4: *“Nosotros básicamente utilizamos el Word y PowerPoint para trabajos”*

Estudiante 5: *“tenemos que utilizar varios programas informáticos para la carrera”*

Observamos, por tanto, en el ítem 6 como en el ítem 7 que los docentes aprovechan “poco” o “nada” las competencias digitales que tienen los estudiantes para trabajar dentro o fuera de clase. Los usos más frecuentes son: herramientas ofimáticas, búsqueda de páginas web y Campus Virtual.

### **2.5.3 Bloque III: Campus virtual**

Los **ítems 8 y 9** están relacionados con el Campus Virtual. En el ítem 8 los estudiantes debían de mencionar algunas ventajas que tiene para ellos el campus virtual, y en la pregunta 9 los estudiantes debían de mencionar algunas desventajas que tiene el campus virtual.

Tabla 5: ventajas y desventajas campus virtual

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Accesibilidad al material docente (25,53%)	Falta de conocimiento sobre las herramientas y uso por parte del profesorado. (20,63%)
Comunicación profesor – alumno (13,83%)	Falta de comunicación. (19,05%)
Resultados académicos (12,77%)	Falta de documentación docente (12,70%)
Entregas y deberes (11,70%)	Desorganización (9,52%)
Foros (6,38%)	Falta de foros (6,35%)
Autoevaluación /encuestas/ cuestionarios (6,38%)	Falta de actualización (4,76%)
Ahorro de papel (2,3%)	Uso incorrecto de los cuestionarios (4,76%)
	Retraso en la subida de material (4,76%)
	Tareas excesivas (4,76%)

Los comentarios realizados en el grupo de discusión confirman varias de estas ventajas y desventajas sobre el Campus Virtual, tal como muestran las siguientes afirmaciones:

**Ventajas:**

Estudiante 5: *“puedes acceder a los contenidos de las asignaturas desde tu móvil o desde el ordenador”*

Estudiante 2: *“ahorrar dinero y papel para la entrega de trabajos”*

Estudiante 4: *“los profesores dejan los archivos de las actividades en el campus Virtual y comienzas a trabajar desde ahí”*

**Desventajas:**

Estudiante 5: *“si tuviera un formato más agradable a la vista, mejor organizado”*

Estudiante 3: *“algunos profesores no saben utilizarlo correctamente” “me gustaría que el profesor utilizara un foro para resolver dudas que podemos tener” “Nosotros además del Campus Virtual, tenemos los alumnos una cuenta de Google Drive para todos, donde vamos subiendo los apuntes y la verdad que digamos que se te hace más agradable buscarlo por ahí.”*

Por otro lado, 3 de los 6 participantes del grupo de discusión afirmaron que varios de sus profesores no usan o no activan el campus virtual de sus asignaturas.

En el grupo de discusión se ha preguntado a los participantes sobre las herramientas (comunicación, elaboración de actividades, evaluación, etc.) que ofrece el Campus Virtual y cuáles son las más utilizadas por sus profesores/as. Las respuestas de los estudiantes han sido las siguientes:

Estudiante 1: *“subir los PowerPoint que dieron en clase”, “Es una herramienta muy útil, tiene más potencial del que los profesores aprovechan”*

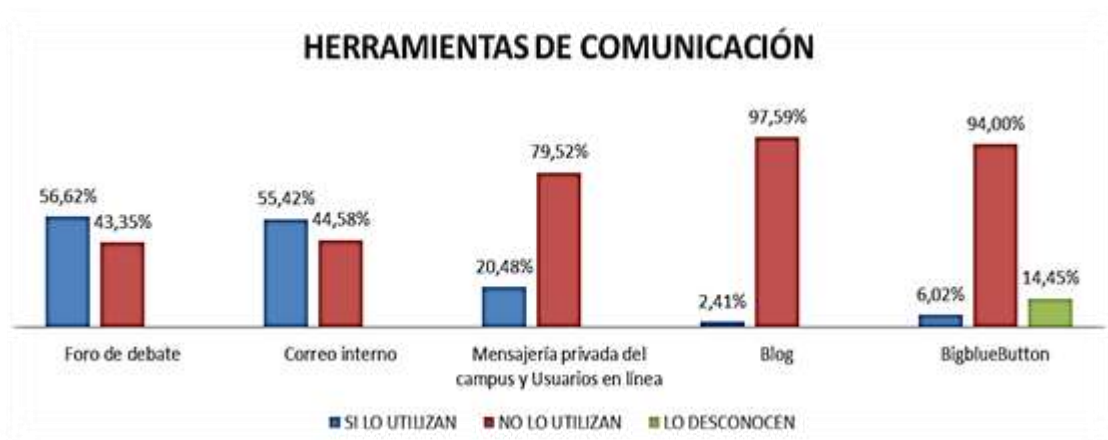
Estudiante 2: *“Suben documentos para estudiar, hacer exámenes y subir trabajos” “alguna vez utilizan la evaluación entre pares” “el problema del Campus Virtuales que no saben utilizarlo, todos hacen lo mismos, subir actividades y lecturas”*

En el grupo de discusión se preguntó por ciertas herramientas (Exe – Learning, videoconferencia, Nanogong, etc.) integradas en el Campus Virtual. Se decidió preguntar por estas herramientas ya que en el Foro dirigido a profesores han sido las menos mencionadas (no utilizadas o las más desconocidas). Las respuestas de los participantes del grupo de discusión confirman las respuestas extraídas del Foro. Todos los participantes del grupo de discusión han afirmado desconocer dichas herramientas. Por lo tanto, los resultados muestran que los docentes de la Universidad de Oviedo no utilizan al máximo las herramientas del Campus Virtual.

A continuación, se presentarán unos gráficos del informe del Foro orientado a profesores/as para contrastar las respuestas extraídas del grupo de discusión y del cuestionario. En el (Anexo 6) se deja el informe completo del foro.

Comenzaremos analizando las herramientas que se engloban dentro de las que tienen una finalidad comunicativa (profesor – alumno).

Gráfico 5: Herramientas de comunicación



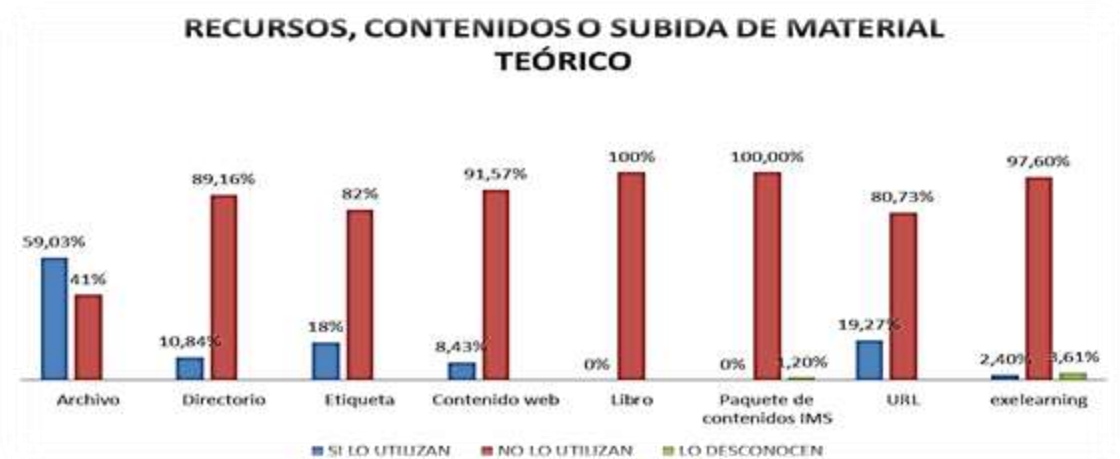
Fuente: Informe Foro

Las herramientas de comunicación que menos utilizan los docentes son el blog (2,41%) y BigblueBlutton (6,02%). También hay que destacar que un 14,45% de los docentes de la Universidad de Oviedo desconocen la herramienta de Bigbluebutton.

Por otro lado, como se ve en el informe del Foro un 56,62% de los docentes afirman que utilizan la herramienta de comunicación “Foro” para trasladar información y comunicarse con el alumnado, pero los estudiantes que participaron en el grupo de discusión y en el cuestionario han manifestado que, en sus experiencias, los docentes no utilizan el Foro para comunicarse con los estudiantes o resolver dudas.

Entrando ahora en las herramientas de subida de recursos contenidos o subida de material teórico. Hemos podido comprobar que los docentes y los estudiantes coinciden en las respuestas acerca de las herramientas relacionadas con la subida de recursos al Campus Virtual como, por ejemplo, el archivo (Word, PowerPoint, pdf), etiqueta (enlaces a videos), URL, etc. Esta información puede verse en el Gráfico 6.

Gráfico 6: Recursos, contenidos o subida de material teórico



Fuente: Informe Foro

Un 59% de los docentes de la Universidad de Oviedo utilizan el recurso “Archivo” para subir material teórico (Word, pdf, ppt.). Otras herramientas para la subida de material teórico utilizado por los docentes de la Universidad de Oviedo son Directorio (10,84%), Etiqueta (18%), URL (19,27%) y Exeelearning (2,40%). Ninguno de los docentes de la Universidad de Oviedo que ha participado en la actividad ha respondido que utiliza los recursos “libro” o “paquetes de IMS”.

Otro tipo de herramientas como la tarea, wikis, taller, nanogong, entre otras... que ofrece el Campus Virtual englobadas dentro de actividades que son utilizadas para que los alumnos suban los trabajos u otras labores propuestas por sus profesores. Un 39,76% de profesores que han participado en el Foro han señalado que la actividad que más utilizan para que el alumno interactúe de alguna forma en el Campus Virtual es la subida de entregas/actividades conocida como “Tarea”, como hemos visto en el análisis de los datos

del cuestionario y del grupo de discusión los alumnos también afirman utilizar la herramienta tarea como entrega de trabajos. A continuación, el Gráfico 7 muestra los resultados de las respuestas del foro sobre las herramientas más y menos utilizadas o desconocidas de actividades.

Gráfico 7: Actividades



Fuente: Informe Foro

Por último, las herramientas de obtención de información que ofrece el Campus Virtual son las encuestas y la consulta. Un 13,25% de los profesores afirma utilizarla y un 6,38% de los estudiantes ha afirmado que los docentes utilizan las encuestas para la evaluación de los contenidos de la asignatura.

## 2.6 CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Hemos apreciado tras el análisis de resultados de las técnicas de recogida de información utilizadas para esta investigación que, al menos un 70% de los encuestados a través del cuestionario han afirmado haber tenido algún profesor/a universitario/a innovador/a lo largo de la carrera. Teniendo en cuenta el punto de partida de cada estudiante que según para él/ella entiende por innovación educativa. Esto nos ofrece una visión positiva sobre la innovación en la Universidad de Oviedo, puesto que nos indica de que existe un interés por parte de los docentes por fomentar el aprendizaje de los estudiantes dentro y fuera del aula. Un 30% de los estudiantes han señalado no haber tenido nunca un profesor/a innovador/a universitario/a a lo largo de la carrera, pero se puede deber a algunas resistencias que evitan la innovación docente (Inercia institucional, individualismo, falta de formación, falta de apoyos administrativos, etc.).

La característica que más han señalado los estudiantes sobre el perfil de los docentes innovadores universitarios ha sido la de docente “joven”, lo que nos hace reflexionar en la formación inicial universitaria de los docentes. Por este motivo, es importante que las universidades fomenten programas de formación para el profesorado novel. Sobre esta cuestión, Imbernón (2012) comenta varias modalidades de formación pedagógica para

los docentes universitarios noveles como, por ejemplo, formación integrada dentro de los estudios de doctorado, elección de formación por los docentes, realización de un máster estándar o hacer intermediado por mentores en los departamentos y facultades. En esta misma línea como habíamos visto en el apartado “Innovar en la Universidad” los planes formativos orientados a docentes deben ir dirigidos a una serie de competencias entre las que habíamos destacado: conocer y saber aplicar metodologías docentes innovadoras, utilizar las TICs y, desarrollar y evaluar proyectos de investigación e innovación. Resaltamos estas competencias en primer lugar, por la relación con la investigación y, en segundo lugar, porque pensamos que es necesario fomentar la innovación vinculada con las TIC en las aulas universitarias. Las universidades deben formar a los mejores profesionales y a personas que sean capaces de comprender los entornos tecnológicos (Gisbert y Esteve, 2011). Al igual que es importante formar a los docentes en materia tecnológica, también es importante dotar a las universidades de infraestructuras tecnológicas para poder dar respuesta a los cambios tecnológicos y pedagógicos. Sin embargo, los estudiantes perciben ciertas similitudes sobre el uso que hacen los docentes universitarios de las TIC como la de plantear actividades grupales o individuales, comunicarse con el alumnado, proyectar diapositivas, evaluación continua (Metodología de gamificación). Estos usos que hacen los docentes de las TIC coinciden con lo ya mencionado por Villarruel que reflexiona sobre la mala incorporación de las TIC dentro del aula afirmando que “Muchos maestros asumen que innovar es cambiar el pizarrón de madera por la pantalla de plasma, la lámina de papel por la plantilla electrónica, y el libro de texto por el documento digital” (p.44). Por otro lado, los estudiantes han mencionado la importancia de la incorporación de las TIC como característica innovadora dentro de las aulas universitarias. Los docentes tienen que ser conscientes de las inmensas ventajas que suponen las TIC y del impacto educativo dentro del aula como herramienta de interacción bidireccional entre los docentes y los alumnos, pero ambos agentes deben de ser conscientes de hacer un uso ético – moral de ellas. Si observamos las descripciones mencionadas por los estudiantes, sobre cómo debería de ser para ellos una clase innovadora, comprobamos que mencionan que debe ser un aula participativa, entretenida, colaborativa, que fomente las actividades que hagan pensar y debatir. Desde mi punto de vista, la aplicación de las TIC dentro del aula puede dar respuesta a todas ellas de la siguiente manera. Por ejemplo, una ventaja que tiene las TIC es que permite fomentar un aprendizaje cooperativo, los estudiantes pueden trabajar desde cualquier lugar y en cualquier momento; el trabajar con las TIC es un elemento de motivación para los estudiantes; por último, el profesor puede proponer actividades como foros que hagan a los estudiantes pensar y debatir.

Por otro lado, a los estudiantes se les ha ofrecido 15 metodologías educativas de enseñanza – aprendizaje. Según el análisis de los resultados las más votadas han sido el aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos. Lo que une a estas 3 metodologías es que a los estudiantes les interesa trabajar con metodologías de enseñanza en las que puedan interaccionar de alguna manera con los compañeros de clase. Por otra parte, los estudiantes mencionan que les gustaría poder

trabajar esos conceptos teóricos de forma externa a la universidad. Llegados a este punto, consideramos que formarse pedagógicamente en nuevos modelos de enseñanza no es tarea fácil y que no todos los docentes van a poder modificar sus hábitos de enseñanza por diversas resistencias (internas o externas) que impedirán el cambio pedagógico.

Por otra parte, y siguiendo en la línea de las competencias digitales, pero en este caso haciendo hincapié en las competencias digitales de los estudiantes, un 91% de los estudiantes han afirmado que sus profesores aprovechan entre “nada” o “poco” las competencias digitales que tienen los estudiantes para trabajar dentro o fuera del aula. En cuanto a las competencias digitales de los estudiantes que son aprovechadas por los docentes no son muy complejas, recalcando la investigación de Gisbert y Esteve (2011) *“Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios”* en donde se concluye que los estudiantes llegan a la universidad con un nivel óptimo de competencia digital. Por este motivo, pensamos que los docentes deben de fomentar el uso de las TIC en nuestros estudiantes dentro de una sociedad marcada por la digitalización.

Las últimas conclusiones están relacionadas con el uso pedagógico que hacen los docentes universitarios del Campus Virtual como herramienta de innovación de enseñanza – aprendizaje. Vistas las respuestas de los estudiantes en el cuestionario y en el grupo de discusión consideran que el Campus Virtual es un repositorio de documentos teóricos y un espacio virtual para la entrega de trabajos. Como hemos visto en diferentes investigaciones mencionadas en el marco teórico, los entornos virtuales tienen la finalidad de ser una herramienta de apoyo a la clase presencial, por lo tanto, debe de ser una herramienta bidireccional (profesor – alumno) donde se crea un feedback que ayude a los estudiantes a conseguir una adquisición rápida y gradual de los conocimientos teóricos, pero que le haga participe de este a través de actividades o foros. También, los estudiantes han mencionado ciertas desventajas que hace el profesor/a sobre el uso del Campus Virtual como: un uso escaso de comunicación (profesor – alumno). Los estudiantes afirman que los profesores/as no tienen adquiridas las competencias digitales necesarias para el uso eficaz y eficiente del Campus Virtual. Esta afirmación ha sido mencionada tanto en el cuestionario, como en el grupo de discusión. También, los profesores han confirmado a través del foro no saber manejar o conocer algunas de las herramientas que ofrece el Campus Virtual. “No cabe la menor duda de que recursos como el Campus Virtual ofrecen un apoyo importante a la enseñanza presencial y constituye en sí una innovación” (Luján – García, 2012, p.64). Es importante que los docentes adquieran las competencias necesarias para manejar correctamente todas las herramientas que ofrece el Campus Virtual.

### **3 REFLEXIÓN PERSONAL**

Este trabajo, en mi opinión, me ha resultado muy útil para conocer, no solamente la percepción que tienen los estudiantes sobre la innovación educativa en la Universidad de Oviedo. Sino que también me ha permitido conocer detalladamente el concepto de innovación y todo lo que puede llegar a abarcar en el contexto académico – universitario (características, fases, resistencias, dimensiones, etc.). El papel que juegan las TIC dentro del aula como herramienta innovadora y como los docentes y estudiantes tienen que adquirir las competencias necesarias para trabajar con ellas. Por último, este TFG y las prácticas de 4º curso me han permitido conocer de primera mano las metodologías innovadoras que se llevan a cabo en la Universidad de Oviedo por los docentes en estos dos últimos años y, la importancia del Campus Virtual como herramienta de interacción (profesor – alumno).

Desde mi perspectiva personal, considero interesante la temática seleccionada porque siempre estuve interesado en formarme académicamente sobre cuestiones relacionadas con los entornos virtuales y las TIC como herramientas innovadoras dentro y fuera del aula.

Por último, quiero mencionar que se necesita hacer más investigación relacionada con la temática seleccionada en este TFG para construir una cultura innovadora dentro de las universidades.



## 4 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez Rojo, V., García Jiménez, E y Gil Flores, J. (1999). La calidad de la enseñanza universitaria desde la perspectiva de los profesores mejor valorados por los alumnos. *Revista de educación*, núm 319, pp. 273 – 290. Recuperado de: <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:2c84d04b-a6ef-408c-9e4e-7247cf0bb021/re3191407777-pdf.pdf>

Area, M. y Adell, J. (2009). E-learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. En J. De Pablos (Coord): *Tecnología educativa. La formación del profesorado en la era de internet* (pp. 391 – 424). Málaga, España: Aljibe.

Cáceres, C y René, C. (2019). Investigación de las competencias digitales y uso de tecnologías en la práctica del profesor universitario. En Roig – Vila, R. (Eds.), *Investigación e innovación en la enseñanza superior. Nuevos contextos, nuevas ideas* (pp. 104 – 112). Alicante, España: Octaedro.

Calderón López Velarde, J. (2006). La red didáctica de la investigación educativa. Sistematización de una experiencia innovadora. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*. 28 (2). Pág. 98 – 116. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4575/457545086004.pdf>

Carbonell, J. (2001). *La aventura de innovar*. Madrid, España: Ediciones Morata, S.L.

Carcelén Reluz, C. (2008). Fundamentos teóricos para la innovación educativa. Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de San Marcos. Recuperado de: [https://www.academia.edu/4071081/Fundamentos\\_te%C3%B3ricos\\_para\\_la\\_Innovaci%C3%B3n\\_Educativa](https://www.academia.edu/4071081/Fundamentos_te%C3%B3ricos_para_la_Innovaci%C3%B3n_Educativa)

Centro de Innovación Docente. Universidad de Oviedo. (2020). *Inicio: CINND*. Recuperado de: <http://www.innova.uniovi.es/c1nnd>

Christine, R & Yves, P. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. Recuperado de: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Comisión Europea. (2007). *Competencias clave para el aprendizaje permanente. Un marco de referencia europeo*. Recuperado de:

<https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidad-europa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>

Díaz – Barriga Arceo, F. (2010). Los profesores ante las innovaciones curriculares. *Revista Iberoamericana de educación superior*. 1(1), 36-57. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2991/299128587005.pdf>

Díaz Levicoy, Danilo. (2013). TIC en Educación Superior: Ventajas y desventajas. *Revista educación y tecnología*, (4), 44 – 50. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5072156>

Espuny Vidal, C., González Martínez, J y Gisbert Cervera, Mercè. (2010). ¿Cuál es la competencia digital del alumnado al llegar a la Universidad? Datos de una evaluación cero. *Enseñanza & Teaching*. 28 (2), 113- 137. Recuperado de: <https://revistas.usal.es/index.php/0212-5374/article/view/7893/8363>

Gros, B. y Lara, P. (2009). Estrategias de innovación en la educación superior: El caso de la Universitat Oberta de Catalunya. *Revista Iberoamericana de Educación*, (49), 223-245. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie49a09.pdf>

Gisbert, M y Esteve, F. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*. (7), 48-59. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/221680100\\_Digital\\_Learners\\_la\\_competencia\\_digital\\_de\\_los\\_estudiantes\\_universitarios](https://www.researchgate.net/publication/221680100_Digital_Learners_la_competencia_digital_de_los_estudiantes_universitarios)

Imbernón, F y Martínez Bonafé, J. (2008). Innovar en la teoría y en la práctica. *Cuadernos de pedagogía*. (385), 62-65

Imbernón, F (2012). La formación del profesorado universitario: orientaciones y desorientaciones. Las prácticas de formación del profesorado universitario. En J. Bautista Martínez (Coord.), *innovación en la universidad. Prácticas, políticas y retóricas* (pp. 85-103) Barcelona, España: Graó. Recuperado de:

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7nlFjMLISNMC&oi=fnd&pg=PA85&dq=mbern%C3%B3n,+F+\(2012\).+La+formaci%C3%B3n+del+profesorado+universitario:+orientaciones+y+desorientaciones.+Las+pr%C3%A1cticas+de+formaci%C3%B3n+de](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7nlFjMLISNMC&oi=fnd&pg=PA85&dq=mbern%C3%B3n,+F+(2012).+La+formaci%C3%B3n+del+profesorado+universitario:+orientaciones+y+desorientaciones.+Las+pr%C3%A1cticas+de+formaci%C3%B3n+de)

[l+profesorado+universitario.+En+J.+Bautista+\(Coord.\),+innovaci%C3%B3n+en+la+un  
iversidad.+Practicas,+pol%C3%ADticas+y+ret%C3%B3ricas+\(pp.+8&ots=LKV9Mal  
mLc&sig=Nh2sGGCEtit6QMdPcolHhhwhJpM#v=onepage&q&f=false](http://profesorado+universitario.+En+J.+Bautista+(Coord.),+innovaci%C3%B3n+en+la+universidad.+Practicas,+pol%C3%ADticas+y+ret%C3%B3ricas+(pp.+8&ots=LKV9Mal mLc&sig=Nh2sGGCEtit6QMdPcolHhhwhJpM#v=onepage&q&f=false)

Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de universidades. Boletín Oficial del Estado (BOE), núm. 307, 24 de diciembre 2001. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2001/BOE-A-2001-24515-consolidado.pdf>

López Martín, R (2017). Hacia una innovación docente de calidad en la educación superior. Claves para la reflexión. *Foro de educación*, (28). 11-28. doi: 10.29344/07180772.28.787

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6429501>

López Francés, I. (2010). El grupo de discusión como estrategia metodológica de investigación: Aplicación a un caso. *Edetania* 38, 147 – 156.

Luján – García, C. (2012). El Campus Virtual como recurso útil: un estudio de estudiantes universitarios de carreras humanísticas. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (27), 47 – 67. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4202757>

Martín Izard, J, F. (2010). Técnicas de encuesta: cuestionario y entrevista. En S. Nieto Martín. (Ed.), *Principios, métodos y técnicas esenciales para la investigación Educativa* (145 – 167). Madrid, España: Dykinson.

Michavila, F. (2009). La innovación educativa. Oportunidades y barreras. *Revista de Ciencia, Pensamiento y cultura*, (185), 3-8. doi: 10.3989/arbor.2009.extran1201. Recuperado de: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/373/374>

Olmedo – Cifuentes, I., y Martínez – León, I.M. (2018). Nuevas metodologías de enseñanza y su aplicación a una asignatura universitaria. En C. Guerrero y P. Miralles (Eds.), *Innovación y modelos de enseñanza – aprendizaje en la educación superior* (pp. 432 – 442). Murcia, España: Ediciones de la Universidad de Murcia.

Porto, A. M. y Mosteiro, M. J. (2014). Innovación y calidad en la formación del profesorado universitario. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17 (3), 141 – 156.

Pulgarín Silva, R. (2013). El reto de innovar en el proceso docente universitario. *Revista Uni-pluri/versidad*, 13 (1), 13-115. Recuperado de:

[https://www.academia.edu/32334832/Pulgar%C3%ADn\\_Silva\\_R.\\_2013\\_.El\\_reto\\_de\\_innovar\\_en\\_el\\_proceso\\_docente\\_universitario.Editorial\\_.Revista\\_Uni-pluri\\_versidad\\_13\\_1\\_13-115](https://www.academia.edu/32334832/Pulgar%C3%ADn_Silva_R._2013_.El_reto_de_innovar_en_el_proceso_docente_universitario.Editorial_.Revista_Uni-pluri_versidad_13_1_13-115)

Real Academia Española (RAE). (2020). *Diccionario de la lengua española* [Versión electrónica]. Disponible en: <https://dle.rae.es/?w=innovar>

Rosales López, C. (2010). La planificación de la enseñanza por competencias: ¿qué tipo de innovación implica?. *Revista Innovación Educativa*, (20), 77 – 88. Recuperado de: <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/4999>

Rosales López, C. (2012). Contextos de la innovación educativa. *Revista Innovación educativa*, (20), 9 - 21

Sein – Echaluze, M<sup>o</sup> Luisa., Fidalgo – Blanco, A & Alves, G. (2016). Technology behaviors in education innovation. *Computers in Human Behavior*. 72, 596 – 598. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563216307981?via%3Dihub>

Tomás, M., Castro, D y Feixas, M. (2010). Dimensiones para el análisis de las innovaciones en la Universidad. Propuesta de modelo. *Bordón. Revista de Pedagogía*. 62 (1), 139 – 151. Recuperado de: [https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2010/143706/bordon\\_a2010v62n1p139.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2010/143706/bordon_a2010v62n1p139.pdf)

Tejada, J. (2007). La innovación formativa. En J. Tejada y V. Giménez. (Coords), *Formación de formadores* (631 – 713). Madrid, España: Thomson Editores Spain.

Sevilla Caro, Maricela., Salgado Soto, María del Consuelo., Osuna Millán, Nora del Carmen. (2015). Envejecimiento activo. Las TIC en la vida del adulto mayor. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo (RIDE)*, 6 (11), 574-587. doi: 10.23913/ride.v6i11.138. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5280182>

Sosa Moreno, F. (2015). *El desarrollo sostenible de la innovación en centros escolares: un estudio en centros innovadores de canarias* (Tesis doctoral). Universidad de las Palmas de Gran canaria departamento de educación. Las palmas de Gran Canaria.

UNESCO (2016). *Texto 1. Innovación Educativa. Serie “herramientas de apoyo para el trabajo docente”*. Lima, Perú: CARTOLAN E.I.R.L. Recuperado de:

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247005>

UPM. (17/12/13). *IEA 15: Impulsores de la innovación educativa*. [Archivo de video]. Youtube. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=wbxRIEmgNLc&t=23s>

Viñals Blanco, A y Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*. 30 (2). Pág. 103 – 104.

Villarruel Fuentes, M. (2012). Innovar desde las tecnologías de la información y de la comunicación. *Revista iberoamericana de Educación a distancia (RIED)*, 15 (1), 37-47. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/776>

Wobi. (24/8/13). Ken Robinson creatividad y la imaginación [Archivo de video]. YouTube. De <https://www.youtube.com/watch?v=3bfq-9s4zmU>

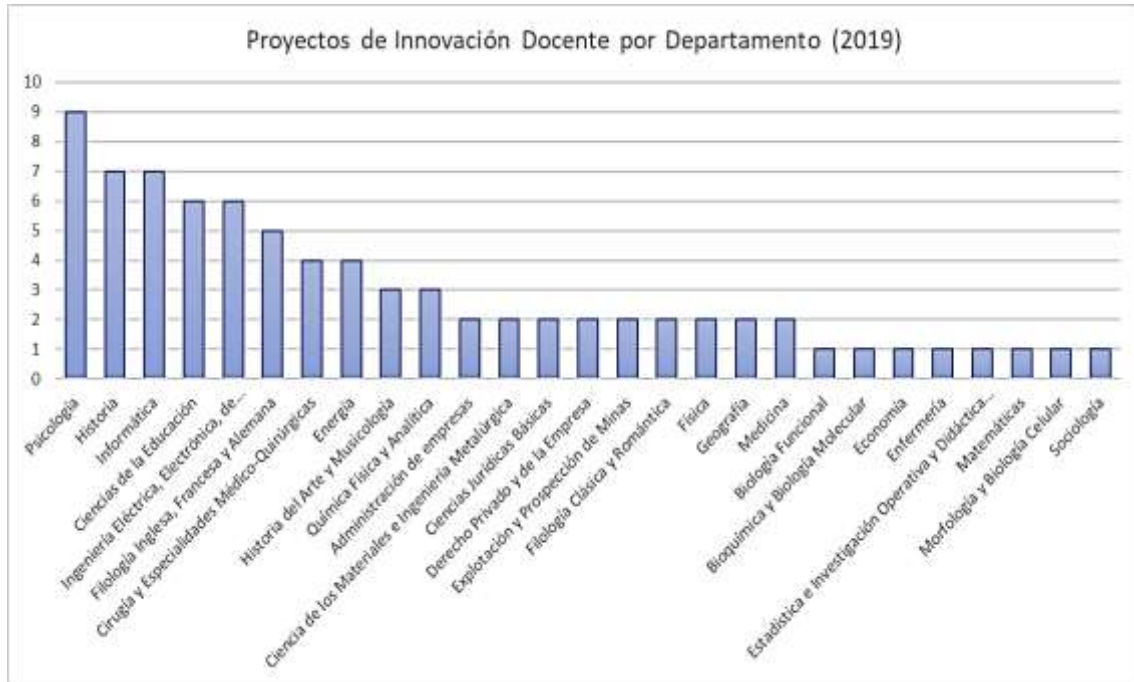
Zavala-Guirado, M, A y González-Castro, L. (2020). Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo educativo*. 10(20). Doi: <https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.590>. Recuperado de: <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/590>

Zabalda, M.A. (2004). Innovaciones en la enseñanza universitaria. *Contextos Educativos*, Núm. (6-7), 113 – 136. Recuperado de:

<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/531/495>

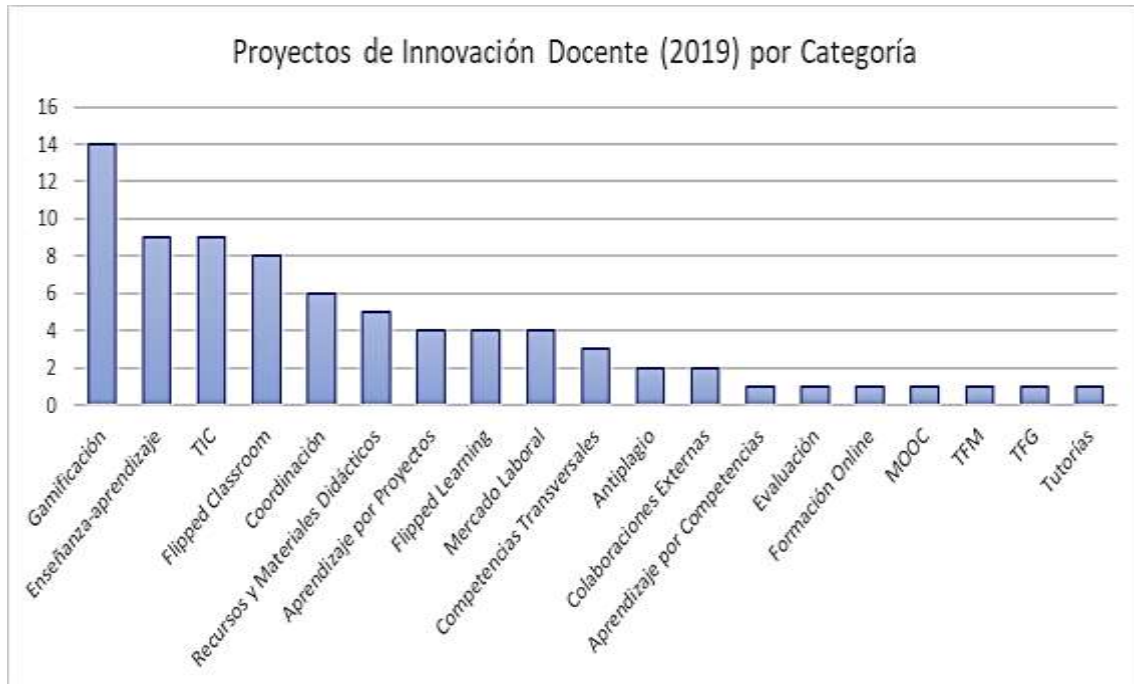
## 5 ANEXOS

### 5.1 ANEXO 1: GRÁFICA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE POR DEPARTAMENTOS (2019)



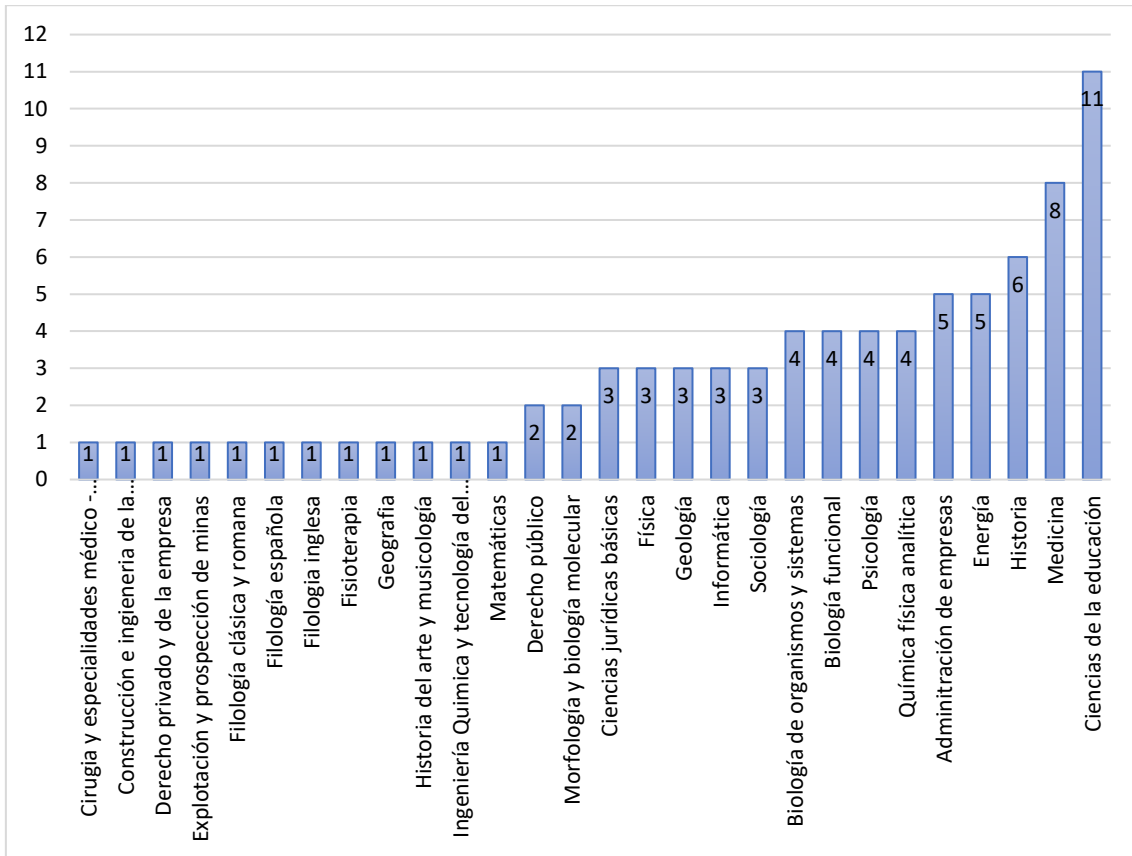
Fuente: Recursos C1NND. Elaboración propia

### 5.2 ANEXO 2: GRÁFICA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE 2019 POR CATEGORÍAS



Fuente: Recursos C1NND. Elaboración propia.

**5.3 ANEXO 3: GRÁFICO FORO ORIENTADO A PROFESORES SOBRE EL USO QUE HACEN DEL CAMPUS VIRTUAL: PARTICIPACIÓN POR DEPARTAMENTOS.**



Fuente: Recursos C1NND. Elaboración propia.

#### 5.4 ANEXO 4: CÓDIGO QR CUESTIONARIO



Enlace:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfl7Sllx0Sh5ezSsW1UEy\\_9aG8S4w61H8pldvD3Xdq3y\\_kcjQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfl7Sllx0Sh5ezSsW1UEy_9aG8S4w61H8pldvD3Xdq3y_kcjQ/viewform?usp=sf_link)



## 5.5 ANEXO 5: GUIÓN GRUPO DE DISCUSIÓN

### Guion Grupo de Discusión

#### **Bienvenida y presentación.**

Hola, Buenos días (saludos depende del horario)

Soy Alejandro González estudiante de 4º de pedagogía de la Universidad de Oviedo. Estoy realizando mi Trabajo Fin de Grado (TFG) sobre como perciben la innovación educativa los estudiantes en la universidad de Oviedo.

**¿Qué pretendo? (Objetivo)** Pretendo conocer la percepción de los estudiantes universitarios sobre la innovación educativa en la Universidad de Oviedo.

**¿Por qué nos reunimos con nosotros?** El motivo es claro, quiero llevar a cabo un grupo de discusión con vosotros con la finalidad de conocer vuestras valoraciones de como percibís la innovación educativa en la Universidad de Oviedo.

**Las preguntas están divididas en 3 bloques:** innovación, Tecnologías de la información y de la comunicación (Tics) ligadas a la innovación y campus virtual.

Cabe añadir que la información que se recaude se va a utilizar única y exclusivamente para la realización del TFG y que asegura total confidencialidad y anonimato.

#### **En primer lugar:**

##### **A. Presentación elaborada por parte de los estudiantes al grupo.**

- Cada participante deberá de decir su nombre, sexo, grado y curso.
  
- Participante 1: Grado de Historia. 4º Hombre
- Participante 2: Grado en Pedagogía 4º Mujer
- Participante 3: Grado en Medicina 4º Hombre
- Participante 4: Grado en Geología 4º Hombre
- Participante 5: Grado en Ingeniería. 4º Mujer
- Participante 6: Grado en ADE 4º Hombre

##### **B. Inicio del grupo de discusión.**

- Debo mencionar que no existen respuestas buenas ni malas así que pueden participar con total libertad.
- El grupo de discusión será grabado para no perder información y para una posterior transcripción.
- Ahora comenzaremos abordando una serie de preguntas que os iré realizando y quiero que compartan su experiencia sobre las mismas, primera cuestión es:

# Bloque I

El primer bloque de preguntas está relacionado con la innovación. Antes de comenzar con las preguntas, me gustaría clarificar el concepto de innovación que manejo en mi TFG. En educación, cuando se habla de innovación se hace referencia un “cambio que produce una mejora”. Es decir, estamos hablando de que el profesor o profesora intenta **modificar su práctica pedagógica** a fin de conseguir un mayor **interés por parte de los estudiantes, mejores resultados académicos, mayor motivación hacia la asignatura.....** Para ello puede introducir nuevos materiales, nuevas maneras de trabajar en el aula, diferentes formas de organizar las prácticas... etc. No hablamos sólo de usar herramientas tecnológicas, sino de emplear de forma creativa materiales y recursos, se puede ser innovador sin usar dispositivos electrónicos.

Dicho esto, en primer lugar, me gustaría saber:

1. Si a lo largo de la carrera habéis tenido algún profesor/a que consideráis como innovador/a y, en caso afirmativo, que es lo que hizo para que lo consideréis innovador.
2. Según vuestras experiencias, ¿Qué características pensáis que debe de tener un profesor innovador? ¿Cómo deberían de ser sus clases?
3. ¿Qué metodologías educativas pensáis que son más interesantes en vuestros estudios? Es decir, con las que se obtendrían mejores resultados, ¿y por qué?

Cuando hablamos de metodologías educativas, nos estamos refiriendo a, por ejemplo:

- La clase magistral: el profesor habla y los alumnos cogen apuntes.
- La gamificación: usar el juego para trabajar los contenidos de la asignatura.
- M-Learning: aprendizaje con dispositivos móviles.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Prácticas de aula
- .... Etc.

## **Bloque 2**

**Ahora comenzaremos abordando el bloque 2 del grupo de discusión referido a las tecnologías de la información y de la comunicación ligadas a la innovación.**

- 1. Nos gustaría saber que competencias digitales tenéis y si son aprovechadas por vuestros profesores dichas competencias para trabajar dentro y fuera del aula.**
- 2. ¿Qué usos le dan los profesores de la universidad a las tecnologías de la información y de la comunicación para trabajar con vosotros dentro o fuera del aula?**
- 3. ¿Qué competencias digitales pensáis que tienen vuestros profesores de la universidad y cuáles deberían de adquirir?**

## **Bloque 3**

**Por último, abordaremos el bloque 3 relacionado con el campus virtual.**

**RECORDAR A LOS PARTICIPANTES: respuestas antes del COVID-19**

- 1. En general ¿usan vuestros profesores/as el campus virtual?**
- 2. Nos gustaría saber de las herramientas que ofrece el campus virtual (comunicación, elaboración de actividades, evaluación, etc.) cuáles son las más utilizadas por vuestros profesores y el uso pedagógico que hacen de ellas. Es decir, ¿para qué usan vuestros profesores el campus virtual?**
- 3. ¿Qué pensáis sobre las competencias que tienen los docentes y los estudiantes sobre el uso del campus virtual?**

**4. ¿Qué ventajas y desventajas pensáis que tiene el campus virtual de la Universidad de Oviedo sobre el uso que hace el profesorado?**

5.6 ANEXO 6: FORO SOBRE EL USO DEL CAMPUS VIRTUAL.

## Fase Virtual de las XII Jornadas de Innovación Docente



### ACTIVIDAD 2

Foro 2: Experiencias sobre recursos del campus virtual y centro de innovación docente

### **Jornadas de innovación Docente 2019**

## ÍNDICE

<u>1-</u> <u>INFORME</u> .....	3
<u>1.1-</u> <u>Introducción:</u> .....	3
<u>1.2- Recursos y herramientas del Campus Virtual</u> .....	4
<u>1.2.1- Herramientas de comunicación.</u> .....	4
<u>1.2.2- Recursos, contenidos o subida de material</u> .....	5
<u>1.2.3- Actividades</u> .....	6
<u>1.2.4- Actividades para la obtención de información</u> .....	7
<u>1.2.5- Herramientas de evaluación</u> .....	8
<u>1.2.6- UNIOVIX y URKUND</u> .....	9
<u>2-</u> <u>ANEXOS</u> .....	10

# 1- Informe

## 1.1- Introducción:

El Centro de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo ha propuesto la realización de una serie de actividades para la Fase Virtual de las XII Jornadas de Innovación Docente. Entre ellas se encuentra la actividad 2 “Foro 2: experiencias sobre recursos del campus virtual y centro de innovación docente”. Esta actividad ha sido de ayuda para a conocer el uso que dan los docentes de la Universidad de Oviedo al campus virtual y profesores externos a la universidad. La actividad fue abierta a los participantes el 19 de diciembre de 2019 y ha finalizado el **20 de enero de 2020**.

A los participantes se les adjunto un documento en el cual se describen los recursos y las herramientas del Campus virtual. También se les ofreció una serie de preguntas con la finalidad de que las respuestas mantuvieran una distribución homogénea.

Las preguntas realizadas son:

**¿Qué actividades y recursos son los que más utilizas de los presentados?**

**Comparte con tus compañeros y compañeras la descripción de los usos pedagógicos que haces de al menos 3 de ellos.**

**¿Cuáles no conoces y te interesaría conocer más?**

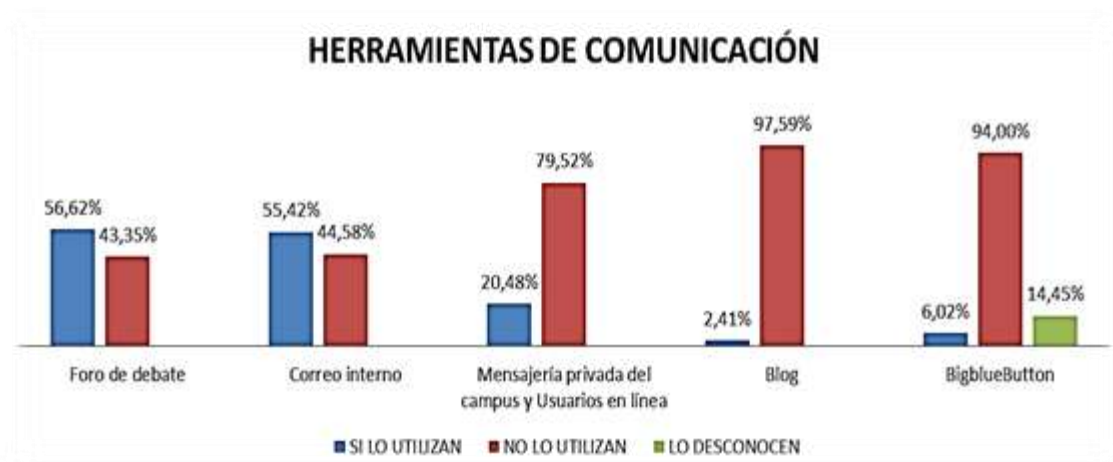
Tras la finalización de la actividad los resultados extraídos son los siguientes.

Han participado 83 docentes de la Universidad de Oviedo. Hombres (40) y Mujeres (43).

A continuación, se presenta un análisis y desglose de las aportaciones a través de la lectura de las mismas y revisión de qué recursos y actividades son las más y menos usadas. Los recursos se dividirán en el siguiente orden: Herramientas de comunicación, recursos, contenido y subida de material teórico, Actividades, Actividades para la obtención de la información, herramientas de evaluación, UNIOVIX y URKUND.

## 1.2- Recursos y herramientas del Campus Virtual

### 1.2.1- Herramientas de comunicación.



#### Descripción del gráfico herramientas de comunicación:

- Las herramientas de comunicación que más utilizan los docentes de la Universidad de Oviedo son: el foro de debate (56,62%), el correo interno (55,42%) y la mensajería privada (20,48%).
- Las herramientas de comunicación que menos utilizan los docentes son el blog (2,41%) y BigblueBlutton (6,02%). También hay que destacar que un 14,45% de los docentes de la Universidad de Oviedo desconocen la herramienta de Bigbluebutton.

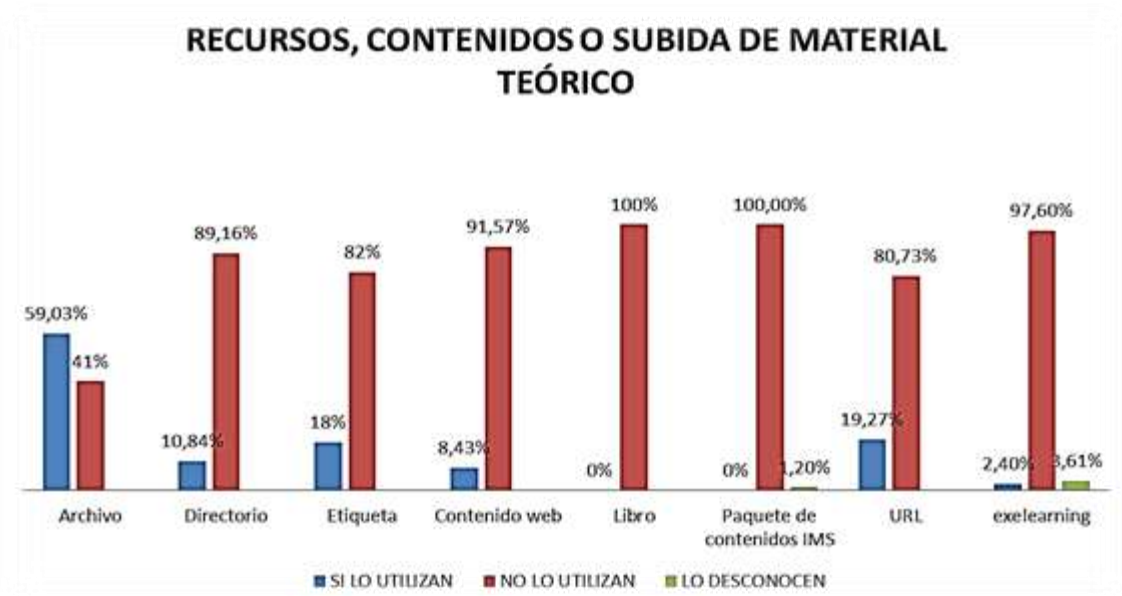
#### Usos didácticos de las herramientas de comunicación:

Respuestas de los docentes de la Universidad de Oviedo.

- *“Les doy también la oportunidad de utilizar el BigBlueButton para tutorías (pero hasta ahora no han querido usarla)”*
- *“Yo uso el foro para comentarios generales de la asignatura y como método de comunicación con los alumnos.”*
- *“Uso el foro para trasladar información básica y dejar claras las pautas de cada semana.”*
- *“Lo que más suelo utilizar la mensajería privada del campus para enviar comunicaciones a los estudiantes sobre las clases, la fecha y hora de los exámenes.”*
- *“Utilizo la herramienta BigBlueButton para grabar las clases que realizo a través del campus virtual, y así los alumnos pueden visualizarlas cuando quieran.”*



## 1.2.2- Recursos, contenidos o subida de material



### Descripción del gráfico recursos, contenidos o subida de material teórico:

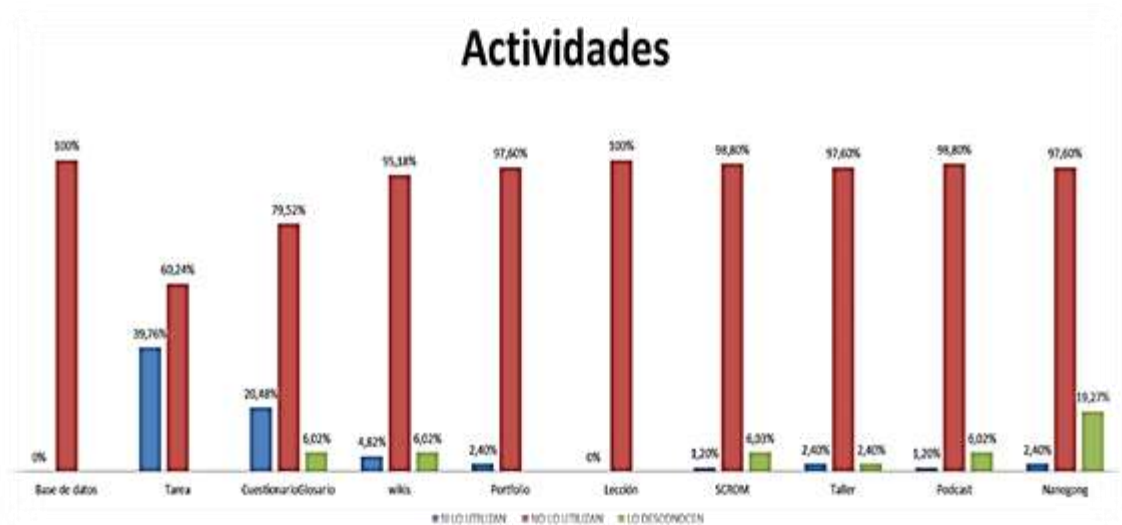
- Un 59% de los docentes de la Universidad de Oviedo utiliza el recurso “Archivo” para subir material teórico (Word, pdf, ppt.)
- Otras herramientas para la subida de material teórico utilizado por los docentes de la Universidad de Oviedo son Directorio (10,84%), Etiqueta (18%), URL (19,27%) y Exelearning (2,40%).
- Ninguno de los docentes de la Universidad de Oviedo que ha participado en la actividad ha respondido que utiliza los recursos “libro” o “paquetes de IMS”.

### Usos didácticos de las herramientas de comunicación:

Respuestas de los docentes de la Universidad de Oviedo.

- “Subir tanto textos, presentaciones o archivos multimedia, y etiquetas para clasificar los diferentes apartados de la asignatura.”
- “Uso el Archivo, Directorio, Etiqueta y URL para proporcionarles información.”
- “Exelearning me parece ventajosa para organizar y mostrar contenidos, entre otros aspectos. No obstante, parte del alumnado suele quejarse pues consideran que es poco intuitiva.”

### 1.2.3- Actividades



#### Descripción del gráfico actividades:

- La actividad que más proponen los docentes de la Universidad de Oviedo es la “Tarea” (39,76%), frente a un (60,24%) que no utiliza este tipo de actividad.
- La segunda actividad que más utilizan los docentes es el cuestionario (20,48%)
- Un 19,27% desconoce la herramienta “Nanogong”.
- Las actividades que desconocen los docentes de la Universidad de Oviedo son: Nanogong (19%), SCROM (6%), Cuestionario glosario (6%), Podcast (6%) y wikis (6%).

#### Usos didácticos de las herramientas de actividades:

Respuestas de los docentes de la Universidad de Oviedo.

- *“Planteo actividades y entregas de tareas online.”*
- *“Frecuentemente pongo tareas para que los estudiantes las resuelvan y suban los archivos correspondientes. De esta forma tengo toda la información organizada y ellos pueden enviarlo en cualquier momento sin necesidad de imprimirlo.”*
- *“Utilizo el cuestionario para realizar evaluaciones de los alumnos sobre cada tema.”*

#### 1.2.4- Actividades para la obtención de información



#### Descripción del gráfico actividades para la obtención de la información:

- De las dos actividades para la obtención de la información la que más utilizan los docentes de la Universidad de Oviedo es la “Encuesta” (13,25%), frente a (1,20%) que utiliza la “Consulta”.

#### Usos didácticos de las herramientas para la obtención de la información:

Respuestas de los docentes de la Universidad de Oviedo.

- *“Para los cuestionarios empleamos los de moodle cuando es necesario que la persona que responda esté identificada (como por ejemplo en cuestionarios evaluables que cuentan en la calificación), mientras que las encuestas/cuestionarios que no es necesario la identificación personal, y que por tanto recogen datos anonimizados (dentro de las limitaciones de cada asignatura), prefiero utilizar los formularios de Google.”*
- *“Utilizo la herramienta de encuesta para conocer la opinión de los estudiantes acerca de diversos temas.”*

### 1.2.5- Herramientas de evaluación



#### Descripción del gráfico herramientas de evaluación:

- La Herramienta de evaluación que más utilizan los docentes de la Universidad de Oviedo es el “Libro de calificaciones” (8,43%).
- La herramienta de evaluación “Rubrica” es utilizada tan solo por un (2,40%)

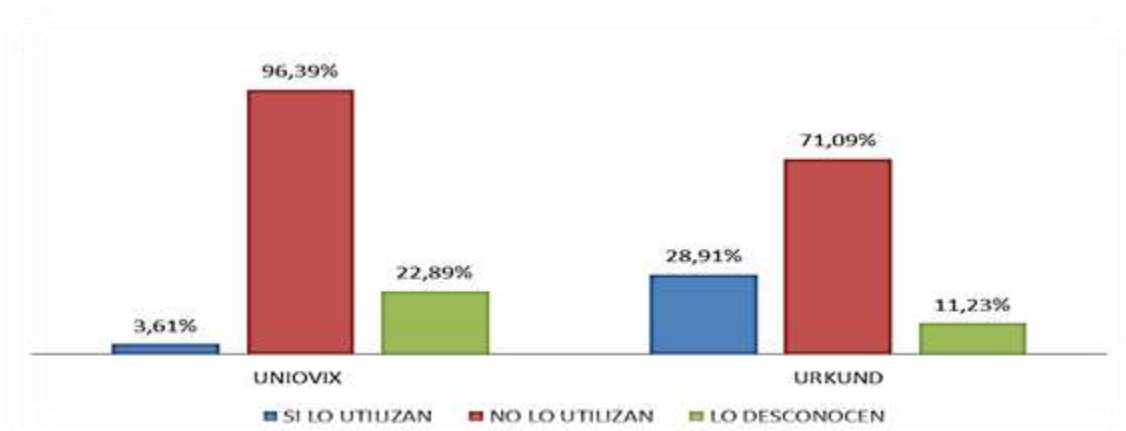
#### Usos didácticos de las herramientas de evaluación:

Respuestas de los docentes de la Universidad de Oviedo.

- *“Utilizo el libro de calificaciones para organizar las calificaciones por categorías y exportar esa información a un Excel para hacer el promedio de las calificaciones.”*
- *“El libro de calificaciones para poner notas del TFG.”*
- *“Al utilizar el Libro de Calificaciones, los alumnos tienen acceso a la nota que tienen en cada momento, y la Rúbrica les permite saber qué es lo que les voy a evaluar y cómo en una actividad.”*

## 1.2.6- UNIOVIX y URKUND

### UNIOVIX Y URKUND



#### Descripción del gráfico UNIOVIX y URKUND:

- Según los resultados obtenidos un (22,89%) de los docentes de la Universidad de Oviedo desconocen UNIOVIX y un (11,23%) desconoce URKUND.
- Solo un (3,61%) ha afirmado que utiliza la herramienta UNIOVIX. Por otro lado, la herramienta para detectar el plagio es más utilizada y conocida por los docentes de la Universidad de Oviedo (28.91%)

#### Usos didácticos de UNIOVIX Y URKUND:

Respuestas de los docentes de la Universidad de Oviedo.

- *“Uso Urkund para prevenir el plagio.”*
- *“Urkund, esta herramienta se ha convertido en mi “fiel escudera”, me ahorra tiempo, evita injusticias e impide los engaños.”*
- *“Hago uso de la herramienta de prevención del plagio (URKUND) para la revisión de los trabajos fin de carrera que co-tutorizo”*
- *“Desconozco los MOOCs.”*
- *“Desconozco, pero encuentro muy interesante, el recurso UNIOVIX”*
- *“Me gustaría conocer mejor la herramienta Urkund.”*
- *“También estoy interesado en UnioviX.”*
- *“Este año he hecho un curso on-line sobre “Iniciación y Diseño a los MOOC” empleando la plataforma creada por las Universidades del G9. Entiendo que dicha plataforma ofrece unas prestaciones similares a UnioviX.”*

## 2- Anexos

Respuestas literales de los docentes de la universidad de Oviedo a las preguntas elaboradas en la actividad 2.

### **¿Qué actividades recursos son los que más utilizas de los presentados?**

- 1) *“Yo usualmente utilizó en correo interno, la subida de material Teórico tanto textos como diapositivas y alguna vez he utilizado el recurso de Actividades y Tareas.”*
- 2) *“Lo que no he usado nunca es Dropbox, las encuesta y las actividades de evaluaciones.”*
- 3) *“Yo he usado hasta ahora, sobre todo, la subida de material (PDFs, PPTs, archivos necesarios para realizar ejercicios...) y tareas.”*
- 4) *“Yo utilizo el foro (principalmente para dar avisos comunes), subo material didáctico, pido tareas para entregar en el campus virtual, tengo una autoevaluación automática de conocimientos básicos”*
- 5) *“Utilizo el correo corporativo y el campus virtual a diario (mensajería, subida de material, tareas, enlaces...)”*
- 6) *“Yo uso el foro para comentarios generales de la asignatura y como método de comunicación con los alumnos. Les doy también la oportunidad de utilizar el BigBlueButton para tutorías (pero hasta ahora no han querido usarla)”*
- 7) *“Uso el Archivo, Directorio, Etiqueta y URL para proporcionarles información.”*
- 8) *“Utilizo las Tareas, Cuestionarios, Taller, Encuestas y Consultas para evaluar el trabajo de los alumnos.”*
- 9) *“Uso Urkund para prevenir el plagio”*
- 10) *“Los recursos que más utilizo son principalmente la subida de archivos y enlaces de interés. Correo electrónico.”*
- 11) *“Uso el foro para trasladar información básica y dejar claras las pautas de cada semana; también subo archivos con los materiales básicos y complementarios; igualmente, me resulta útil la herramienta URL para introducir enlaces a recursos externos; y, en ocasiones, he recurrido a las tareas y cuestionarios, pero de forma puntual.”*

- 12) *“Utilizo Uniovi virtual desde hace años para subir presentaciones de clases, correo y calificaciones de los alumnos.”*
- 13) *“Foros de debate, correo interno, mensajería privada del campus, Videoconferencia BigBlueButton, Archivo, Tarea, Cuestionario, libro de calificaciones, URKUND.”*
- 14) *“El correo electrónico corporativo es una herramienta que uso a diario. Utilizo el foro de novedades. Subir archivos al Campus archivos PDF.”*
- 15) *“Hago uso de la herramienta de prevención del plagio (URKUND) para la revisión de los trabajos fin de carrera que co-tutorizo”*
- 16) *“Lo que más suelo utilizar la mensajería privada del campus para enviar comunicaciones a los estudiantes sobre las clases, la fecha y hora de los exámenes.”*
- 17) *“Utilizo el correo electrónico para comunicación individualizada con alumnos.”*
- 18) *“El foro de las asignaturas es un recurso muy útil para enviar comunicaciones sobre clases, prácticas, tareas o avisos sobre actividades especiales.”*
- 19) *“Planteo actividades y entregas de tareas online y también lo utilizo con frecuencia como repositorio de materiales audiovisuales y apuntes para el desarrollo de la asignatura.”*
- 20) *“Subir tanto textos, presentaciones o archivos multimedia, y etiquetas para clasificar los diferentes apartados de la asignatura.”*
- 21) *“Libro de calificaciones como herramientas de evaluación.”*
- 22) *“Suelo subir al campus archivos ya creados con resúmenes de las clases, artículos científicos relacionados con la materia impartida o presentaciones.”*
- 23) *“Los recursos más utilizados son el correo interno, los archivos, directorios y contenido web y la herramienta de prevención de plagio URKUND.”*
- 24) *“Glosario, lo he utilizado este año por primera vez, con lo que aún estoy a la espera de los resultados.”*
- 25) *“Subimos las presentaciones de nuestras clases teóricas.”*
- 26) *“Uso de URKUND como herramienta para prevenir el plagio.”*

27) *“Este año he hecho un curso on-line sobre “Iniciación y Diseño a los MOOC” empleando la plataforma creada por las Universidades del G9. Entiendo que dicha plataforma ofrece unas prestaciones similares a UnioviX.”*

28) *“Frecuentemente pongo tareas para que los estudiantes las resuelvan y suban los archivos correspondientes. De esta forma tengo toda la información organizada y ellos pueden enviarlo en cualquier momento sin necesidad de imprimirlo.”*

**Comparte con tus compañeros y compañeras la descripción de los usos pedagógicos que haces de al menos 3 de ellos.**

- 1) *Utilizo el cuestionario para realizar evaluaciones de los alumnos sobre cada tema.*
- 2) *Utilizo la opción de archivo para subir las transparencias de la clase prresencial.*
- 3) *Utilizo la herramienta BigBlueButton para grabar las clases que realizo a través del campus virtual, y así los alumnos pueden visualizarlas cuando quieran.*
- 4) *Utilizo la herramienta de encuesta para conocer la opinión de los estudiantes acerca de diversos temas.*
- 5) *El libro de calificaciones para poner notas del TFG.*
- 6) *Utilizo el libro de calificaciones para organizar las calificaciones por categorías y exportar esa información a un Excel para hacer el promedio de las calificaciones.*
- 7) *Al utilizar el Libro de Calificaciones, los alumnos tienen acceso a la nota que tienen en cada momento, y la Rúbrica les permite saber qué es lo que les voy a evaluar y cómo en una actividad.*

**¿Cuáles no conoces y te interesaría conocer más?**

- 1) *“Me gustaría saber más sobre subir actividades, específicamente tareas y cuestionarios De autoevaluación o de satisfacción del alumnado.”*
- 2) *“No conocía nanogang ni unioviX.”*



- 3) *“No conocía y estaría interesado en aprender por ejemplo los paquetes de contenidos IMS, el ExeLearning, las Wikis, el Portfolio, el SCROM, el Nanogong, el Urkund (aunque he oído hablar de él) y el Uniovix.”*
- 4) *“Por otra parte, me ha llamado la atención la referencia a Uniovix y la posibilidad de las videoconferencias, herramientas que me gustaría conocer mejor.”*
- 5) *“Me gustaría saber más sobre sistemas que permiten una autoevaluación automática, y que sean operativos y prácticos cuando se tiene un gran número de alumnos.”*
- 6) *“Desconozco, pero encuentro muy interesante, el recurso uniovix”*
- 7) *“Desconocía la herramienta Nanogong.”*
- 8) *“Una de las que nunca usé y que me gustaría probar es Nanogong”*
- 9) *“Por otro lado, las herramientas Nanogong y UNIOVIX son nuevas para mí.”*
- 10) *“Me interesan las posibilidades que ofrece la herramienta Urkund para detectar el plagio.”*
- 11) *“Desconozco, destaco: URKUND, UNIOVIX, WIKIMEDIAS Y BigBlueButton.”*
- 12) *“La herramienta "BigBlueButton" también me parece muy interesante.”*
- 13) *“Me gustaría conocer con más detalle todas las herramientas de evaluación que pueden emplearse a través del Campus.”*
- 14) *“Me gustaría conocer mejor la herramienta Urkund.”*
- 15) *“También estoy interesado en Uniovix.”*
- 16) *“Desconozco los MOOCs.”*

### **Recursos externos al Campus Virtual**

- 1) *“Uno de los recursos que uso en clase es la herramienta kahoot.”*
- 2) *“Google drive, Additio y Dropbox.”*
- 3) *“TokApp para la comunicación con las familias.”*
- 4) *“El KAHOOT al finalizar exposiciones de trabajos en clase para comprobar el grado de atención de sus propios compañeros.”*
- 5) *“Herramientas de gamificación como kahoot y quizziz”*

