

ADA-Madrid



Relada

(Revista Electrónica de ADA)

Vol. 6 (4) 2012

ISSN: 1988-5822



Experiencia e-learning Wiki: innovación, edupunk y aprendizaje colaborativo.

**Almudena García Manso. Eduardo Díaz Cano.
Silvia Giménez Rodríguez.**

Universidad Rey Juan Carlos. Facultad de Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias Sociales. Camino del Molino s/n. 28943. Fuenlabrada. Madrid.
almudena.manso@urjc.es. eduardo.diaz@urjc.es. silvia.gimenez@urjc.es.

Resumen: este trabajo se baso en un experiencia e-learning utilizando una wiki a modo de tecnología de apoyo en el desarrollo docente en asignaturas universitarias de grado. Experiencia que nos ha permitido observar cómo tecnologías 2.0 conforman escenarios hábiles para la puesta en escena del aprendizaje basado en competencias, el aprendizaje colaborativo, el desarrollo del aprendizaje construido y el fomento del edupunk. La experiencia wiki hizo que se vieran las bondades de la filosofía DIY -do it yourself o “hágalo usted mismo”-, sirviéndonos de base para el fomento de una educación sostenible, basada en la cooperación, el intercambio, la solidaridad y la capacidad de crítica y autocrítica constructiva. Sin olvidar los problemas que supone el esfuerzo de trabajar bajo las premisas de la auto-formación, la confianza en los demás y la cooperación, y que terminan por ensombrecer estas experiencias.

Palabras clave: Edupunk. Wiki. Educación sostenible. Aprendizaje colaborativo. Competencias. Innovación docente.

Abstract: The work is based on a series of experiences using e-learning wikis as a technology support in university degree courses. These experiences have allowed us to see how 2.0 technologies are useful in the development of collaborative learning and edupunk. The wiki experience benefits DIY -do it yourself- philosophy, serving as a basis for promoting sustainable education, based on cooperation, sharing, solidarity and the ability for critical and constructive criticism. Without forgetting the problems involved in the effort of working under the premise of self-training.

Keywords : Edupunk. Wiki. Sustainable education. Collaborative learning. Key Skills. Innovative learning.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo describe una experiencia e-learning realizada en el marco del proyecto de innovación docente de la Universidad Rey Juan Carlos titulado: *Metodologías docentes activas a través del diseño y uso de wikis I y II*. Para ello se pusieron en marcha dos wikis en dos asignaturas de Grado universitario (una asignatura presencial y otra on-line). Esto nos permitió

realizar una comparativa entre las dos modalidades de formación, b-learning y e-learning, percibiendo claras diferencias en el uso social y formativo por parte de los alumnos de la herramienta wiki. Este trabajo se va a centrar en concreto en la Wiki e-learning.

Las experiencias b-learning y e-learning wikis suponen un esfuerzo considerable por parte de las dos partes implicadas en las experiencias. El profesor proyecta su función docente fuera de las horas de docencia establecidas, llevando a cabo un doble trabajo y una doble carga lectiva. Se ha de enfrentar, al igual que el/la alumno/a, a una nueva herramienta de trabajo 2.0 que supone no sólo un incremento en sus destrezas informáticas a nivel usuario sino que supone un cambio de visión del aprendizaje, éste pasa de ser un aprendizaje completamente gestionado por el docente a ser un aprendizaje casi autónomo y tutelado o guiado por el docente. Este cambio de filosofía es y será uno de los principales impedimentos en las experiencias de innovación docentes basadas en la filosofía Edupunk.

A estos obstáculos hay que añadir que el proceso de evaluación y corrección de tareas es superior que los procesos de evaluación y corrección convencionales (formación presencial basada en prácticas, trabajos y exámenes o pruebas), el seguimiento de las tareas, la verificación y datación de entradas o inclusión de artículos o correcciones, debates y comentarios es diaria.

Desde el punto de vista del alumnado el reto se centraba en una serie de aspectos a considerar: la adecuación y asimilación de una tecnología, que en su mayoría y a pesar de pertenecer a la generación de *nativos digitales* (Piscitelli, 2009) les era completamente o parcialmente desconocida; el adaptarse y asimilar un modelo de aprendizaje basado en la autoformación, el conocimiento construido por parte de toda la comunidad; comprender y adecuarse a la nueva función o rol del profesor como guía y/o tutor -en este escenario de innovación el profesor deja de ser el actor principal de la formación del alumno, cediendo terreno a la capacidad del alumno para autogestionarse el tiempo, esfuerzo y materiales didácticos-; desarrollar las competencias necesarias para fomentar en su proceso de formación y capacitación profesional ciertas habilidades relacionadas con el trabajo colaborativo, cooperativo, constructivo, capacidad de análisis y reflexión, capacidad de crítica constructiva –esta última destreza está íntimamente relacionada con el fomento de la solidaridad y la empatía-, entre otros aspectos.

La metodología utilizada: trabajo de investigación y trabajo en equipo –en el caso de la wiki b-learning- no son novedosas en sí, lo novedoso de estas experiencias es el uso de una wiki como herramienta de acción formativa y lo que ello implica, el desarrollo de una formación sostenible, abierta, continua, hecha por el propio alumno, colaborativa. Aspectos tenidos en cuenta desde hace años por las comunidades GNU LINUX y *Open Source* y que hoy en día comienzan a difundirse en otras comunidades y espacios formativos y divulgativos. Una metodología que se orienta a formar un escenario de aprendizaje basado en competencias, sobre todo en competencias *Key Skills* (Yániz y Villardón, 2006) o competencias clave, definidas en los principios de la filosofía del aprendizaje abierto, colaborativo y el edupunk y que en sí conforman un modelo de aprendizaje sostenible que huye del aprendizaje

estático, basado en conceptos aprendidos de memoria propio del modelo de clase presencial unidireccional.

El aplicar una actividad formativa basada en los principios de las TIC 2.0, del *open social learning*, del edupunk, el aprendizaje y el aprendizaje sostenible nos permite ver que sí es posible socializar a los alumnos y profesores en estos contextos colaborativos, de intercambio y trabajo semi-autónomo, desarrollando posteriormente competencias que permitan establecer hábitos de formación continua, reciclaje formativo, colaboración y confianza.

OPEN SOCIAL LEARNING, EDUPUNK Y LA UNIVERSIDAD DEL PRESENTE

El aprendizaje invisible y el Edupunk se apoyan en el aprendizaje social abierto, en el éxito de las comunidades *open source*, software libre, GNU LINUX, *Wikimedia Foundation, Inc* y demás comunidades de usuarios que llevan utilizando el aprendizaje social abierto desde hace años promoviendo el conocimiento de libre distribución, gratuito y abierto, apoyándose en la confianza, cooperación y carácter emprendedor de los miembros que aportan y comparten sus conocimientos, ideas, trabajos e investigaciones por el bien común. En estas comunidades el reto reside en la confianza y en la calidad y veracidad de los contenidos distribuidos.

Aun concibiendo retos, pensando en los riesgos y tanteando ventajas el Edupunk y el aprendizaje social abierto -*Open Social Learning*- pueden servir de estrategias de adaptación a estos nuevos contextos socio/formativos – porosos, cambiantes, frágiles, etc.- que precisarán de un sobreesfuerzo por parte de todos los miembros activos del sistema formativo/educativo universitario.

Muchas de las cuestiones que consideran el Edupunk y el aprendizaje social abierto han sido recogidas en experiencias formativas dentro del sistema universitario, ahora bien, no hay que olvidar que el Edupunk o la educación expandida es una filosofía que, tal y como señalan sus principales precursores; es una filosofía de formación abierta, hecha por uno mismo, un espacio de formación que se sitúa en los márgenes del sistema institucional formativo, que utilizan medios que se escapan del circuito institucional, señalando que no se centran en utilizar las tecnologías como estándar de producción reglada, sino más bien como un medio de aprendizaje donde los alumnos son el eje central del conocimiento creado, utilizando para ello un modelo social y comunicativo entre iguales (Presley, 2011).

El manifiesto Edupunk se sitúa como un esbozo utópico, pero no alejado en demasía de la realidad, de un escenario formativo a futuro lejos del circuito institucional. Sus propuestas recuerdan a la filosofía punk de los años 70. Su carácter es crítico y revolucionario, muy alejado de lo convencional y lo establecido, no posee normas pero sí recalca en el respeto, la colaboración y la cooperación en la creación de conocimiento compartido y distribuido, pero de calidad.

Reflexionando sobre el propio manifiesto Edupunk y comparando su filosofía y propuestas con el panorama universitario actual nos cabe pensar en una reducida aplicación de sus filosofías, siendo una aplicación parcial,

limitada, tutelada o guiada en los ciclos de grado universitario, más intensificada y abierta en los postgrados y casi plenamente incorporada en la formación continua, formación doctoral, de investigación y profesional.

El *Open Social Learning* sí es una filosofía positiva, fomentadora de ideas, formas de vida, competencias y actitudes positivas tales como son la cooperación, la solidaridad, la capacidad de esfuerzo por el bien común, el intercambio de conocimientos e ideas, capacidad de respeto, entre otras actitudes (Kamenetz, 2010)

La Universidad del siglo XXI parece necesitar un cambio que encamine su quehacer a los tiempos que la contemplan. Los modelos férreos y cerrados de distribución y acceso al conocimiento son modelos hoy por hoy considerados caducos, no muy adecuados en una sociedad que se ha visto inmersa en un modelo de experiencias sociales y de aprendizaje basados en las tecnologías comunicativas de Internet. Nativos o inmigrantes digitales que viven, compran, se comunican, se informan, se divierten y aprenden a través de wikis, webs de *e-commerce* y *e-learning*, foros, redes sociales, sistemas *podcasting* y sistemas *streaming*, comunidades virtuales de juegos on-line, *microblogging*, correo electrónico, entre otros. El conocimiento para el alumnado deja de ser un conocimiento analógico para ser digital, con todo lo que ello conlleva.

Cada vez son más los que se apuntan a un modelo de apertura, distribución y compartimiento de la información y el conocimiento. Los blogs de contenidos pedagógicos y el uso que de las redes sociales se está haciendo nos permiten concebir cómo estas filosofías de vida pedagógica podrían tener un éxito relativo en el sistema universitario, con matices y enfocado a ofrecer una calidad probada y testada por la institución y los docentes.

El hecho de hacer que estos modelos pedagógicos entren en escena de manera formal e institucional permiten, a nuestro entender, reforzar competencias sociales, algunas de ellas no mencionadas en los libros blancos de las titulaciones. Competencias muy necesarias en el futuro desarrollo profesional y ciudadano del alumno. Nos referimos a: la capacidad de compartir, el trabajar por un bien común, la capacidad de esfuerzo por un trabajo común, el respeto hacia la singularidad y la diversidad de opiniones, la solidaridad, entre otras.

Como telón de fondo a estas filosofías formativas se ha de unir el concepto y filosofía de educación sostenible, no sólo por el hecho de que las experiencias a narrar en este trabajo se puedan ampliar en uso a otras comunidades de usuarios fuera del espacio universitario o el circuito formal de la Universidad, sino que son baratas, no precisan de un coste económico fuerte, lo cual permite proyectar estas experiencias a modo de aprendizaje abierto, así como se ha de considerar los aspectos básicos que marca la educación sostenible: mantenimiento y respeto por el medio ambiente –aunque la tecnología contamina-, incentivar los principios de solidaridad, cooperación y dación de contenidos distribuidos para toda la comunidad de usuarios, generando posibles materiales y contenidos hábiles en el desarrollo personal, profesional y académico de comunidades económica y socialmente desfavorecidas. (Mckeown, 2002).

EXPERIENCIA WIKI

Las experiencias con wikis demostraron una vez más la utilidad de las tecnologías Web 2.0 en el desarrollo formativo universitario y en el fomento de las filosofías pedagógicas edupunk, *open social learning* y su posible aplicación en la educación sostenible. La experiencia que vamos a explicar constaba en proponer como actividad docente y evaluable en una asignatura *on-line* de Grado Universitario (equivalente a un 35% de la nota final) que no era otra que la participación de los/as alumnos/as en una wiki temática de la asignatura. La aportación que el alumnado tenía que realizar no era otra que la inclusión de un artículo o definición extendida (de más de 8 páginas en editor de texto) a la wiki relacionada con uno de los temas propuestos anteriormente por la profesora o a petición del alumnado. El trabajo que realizaban los alumnos era un trabajo de investigación individual, cuya finalidad era la de redactar el artículo o definición extendida a incorporar en la wiki. La profesora en este proceso de construcción de conocimiento autónomo por parte del alumnado tenía la función de guía, tutor y árbitro de contenidos, foros, comentarios, etc.,

Los comentarios entre los/as alumnos/as sobre los artículos o definiciones extendidas, estaban permitidos y se consideraban necesarios, ya que éstos, los comentarios no eran una actividad evaluable no se dieron en muchas ocasiones, y cuando se comentó algún artículo se hizo con el fin de ampliarlo y no con el de modificar contenidos. En el desarrollo de esta actividad formativa la iniciativa, la autonomía y la creatividad fueron cualidades que se acrecentaron, los/as alumnos/as no hicieron en exceso acopio de las tutorías, las dudas eran, en la mayoría de las ocasiones, meras anotaciones bibliográficas.

La wiki era una wiki cerrada, sólo podían incorporar contenido el/la alumno/a y la profesora. El restringir las entradas sólo a los alumnos era una medida de control y seguimiento del trabajo. Además de esta forma se procuraba dar mayor formalidad a la actividad. Las identidades de los/as alumnos/as sólo eran conocidas por la profesora. De esta forma se evitaban confrontaciones entre alumnos a la hora de incluir comentarios y se preservaba la identidad del alumno de cara a la privacidad y protección de datos de carácter personal.

Se dieron tres tipos de alumnos/as, definidos por nosotros como alumno/a de tipo A, alumno/a de tipo B y alumno/a de tipo C. Caracterizaciones que coinciden con caracterizaciones propias de los usuarios de ese tipo de herramientas de contenidos Web 2.0. Los alumnos/as de tipo A se esforzaban en realizar un trabajo completamente inédito, de calidad científica, sometían sus contenidos a debate público en el foro de la wiki y hacían que se integren las respuestas a sus comentarios en el artículo en creación. Los/as alumnos/as de tipo B realizaban trabajos de calidad y bastante formales pero no participaban en la dinámica de comentar contenidos. Los/as alumnos/as tipo C simplemente se dedicaban a subir contenidos sin calidad o sin haber testado su veracidad. En algunas ocasiones copiaban y juntaban textos de otras fuentes. Este tipo de equipo no colaboró en la construcción de contenidos, más bien al contrario, serían considerados como los usuarios que tienden a “reventar” la dinámica de estos sistemas de creación y distribución del conocimiento, siendo el claro ejemplo de lo que no es calidad en estas comunidades. Estos tipos de

alumnos/as son perfectamente extrapolables a lo que acontece y puede acontecer en herramientas de conocimiento construido. Por ejemplo, la Wikipedia no es una mala herramienta formal y útil para el entorno académico, la convierten en mala la destrucción del conocimiento que llevan a cabo los usuarios de tipo alumno/a C, lo que hace que la Wikipedia no sea considerada una herramienta hábil de uso universitario. La universidad casi nunca ha considerado que los contenidos no procedentes o no testados por una entidad institucional, formal o académica puedan ser considerados contenidos o conocimiento de uso universitario, veraces o de calidad (Bermejo Barrera, 2011). Es por ello por lo que el esfuerzo por hacer valer estos espacios de creación, colaboración y distribución del conocimiento ha de ser mayor, reforzar la calidad de los contenidos de las wikis y blogs, hacer valer un diamante en bruto a base del esfuerzo altruista de los docentes e investigadores.

Los/as alumnos/as se iniciaron en un doble aprendizaje. Por un lado tenían que aprender a utilizar una herramienta con la que estaban familiarizados pero sólo como meros usuarios y no como creadores de contenidos. Por otro lado tenían que aprender a trabajar de forma colaborativa, de manera más autónoma que de costumbre y sobre todo pensando en el bien de la comunidad, sus contenidos pueden ser contemplados por toda la comunidad de usuarios de Internet, han de ser útiles y servir al bien común. Tenían que hacerse a la idea de que su trabajo era constructivo y construido por todos/as, una forma de aprender que se extendía fuera del aula, pudiéndose extender en un tiempo posterior al curso académico, mostrando que todos/as trabajaban por un bien común: la wiki de la asignatura.

CONCLUSIONES

Esta experiencia nos permite ver una vía abierta a la innovación docente con impacto en la comunidad no universitaria. La socialización en este tipo de espacios de colaboración y construcción de conocimiento compartido y común, mediante actividades formativas permiten a los/as alumnos/as ver las ventajas de estas tecnologías-herramientas, pudiendo ser utilizadas provechosamente, a modo de repositorios generales de contenidos, de utilidad y conocimiento hábiles en su futuro profesional en cuanto a la necesidad de estar continuamente formados, uno de los rasgos característicos del EEES.

Pero estas experiencias nos dejan entrever que filosofías pedagógicas *new age* tales como el edupunk, el aprendizaje invisible, el aprendizaje social y la educación sostenible son hoy por hoy filosofías pedagógicas, no realizables en su totalidad desde el formalismo universitario. Pueden llevarse a cabo parcialmente a modo de complementos formativos, herramientas de apoyo docente y experiencias de innovación docente con impactos e implicaciones en el desarrollo de competencias *Key Skills*, en el desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con la cooperación, el trabajo colaborativo, la construcción del conocimiento compartido, la solidaridad entre otras.

Sobre todo esta experiencia nos sirvió para poder realizar un desarrollo más profundo en el aprendizaje basado en competencias, tal y como se señala en la tabla que se adjunta a continuación.

Wiki	Competencias
Trabajo para introducir los contenidos.	Trabajo individual de investigación (fomento de la capacidad de trabajo autónomo, incremento de la autonomía formativa). Capacidad de liderazgo. Toma de decisiones
Trabajo de investigación y trabajo en equipo a la hora de realizar comentario y trabajar en el foro.	Habilidades para investigar. Organizar información. Búsqueda de información. Verificar información Trabajo individual y trabajo en equipo Desarrollo del conocimiento de forma autónoma.
Redacción del artículo-definición. Incorporar comentarios. Uso del foro.	Comunicación escrita. Capacidad de argumentación. Toma de decisiones. Capacidad de reflexión. Análisis y crítica. Comparación entre teorías y hechos reales. Preocupación por la calidad.
Incorporar el artículo-definición. Uso de la wiki.	Uso y manejo de las TIC. Uso y manejo de ordenadores.

Tabla 1. Fuente de creación propia.

BIBLIOGRAFÍA

- Bermejo Barrera, J.C. (2011). La maquinación y el privilegio: el gobierno de las universidades. Madrid. Ediciones AKAL.
- Casanova, D. (2010). Punking up Education! New perspectives for teaching and learning. *Revista Indagatio Didactica*, 2,1, pp. 85-93.
- Ebner, M. (2009). Why we need edupunk. *Revista de informatica sociala*. Anul V, 9, pp 32-40.
- García Manso, A y Díaz Cano, E. (2011). ¿Es factible el edupunk en la formación universitaria española?: herramientas 2.0, confeccionando espacios de formación. *ARBOR* 187, 3, pp. 213-217.
- García, F.; Portillo, J.; Romo, J. y Benito, M. (2007). Nativos digitales y porcesos de aprendizaje". *CEUS-Workshop Proceedings*. Vol 318.
- Kamenetz. A. (2010). *DIYU. Edupunks, Edupreneurs, and the coming transformation of Higher education*. Vermont. Chelsea Green Publishing Company.
- Mckeown, R, Ph. D. (2002). *Manual de Educación para el Desarrollo Sostenible*. Knoxville. Centro de Energía, Medio Ambiente y Recursos Universidad de Tennessee.

- Pablos de, J.; Pons, M.; Area Moreira, J.; Valverde Berrocoso, J.M y Correa Gorospe (coords). (2010) Políticas educativas y buenas prácticas con TIC. Barcelona. Crítica y fundamentos.
- Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación. Buenos Aires. Santillana.
- Presley, J.W. (2011). DIY U: Edupunks, Edupreneurs, and the Coming Transformation of Education. *The Review of Higher Education*. Vol 34(4), pp. 714-717.
- Schuschny, A. Manifiesto edupunk. Consultado en septiembre de 2010 en: <http://www.edupunkmanifiesto.org/manifiesto-edupunk/>
- Uña, O.; Hormigos, J.; y Martín, A. (2007). Las dimensiones sociales de la globalización. Madrid. Paraninfo.
- Yáñez, C y Villardón, L. (2006). Planificar desde competencias para promover el aprendizaje. El reto de la sociedad del conocimiento para el profesorado universitario. Bilbao. Deusto: Cuadernos monográficos del ICE, nº 12.

Recibido: 17 febrero 2012.

Aceptado: 16 marzo 2012.