

RUIZ ROMÁN, C. (coord.) (2010) *Innovación educativa y nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje en el contexto universitario*. Málaga, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga.

La adaptación de las titulaciones al nuevo Espacio Europeo de Educación Superior exige a las distintas universidades españolas implantar nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje, así como revisar sus propuestas curriculares y estrategias educativas con el fin de convertir a los alumnos en protagonistas de su propio aprendizaje. En consonancia, la Universidad de Málaga, a través de su Plan Estratégico 2009-12,

elabora un conjunto de programas y actuaciones con los que pretende dar apoyo a la innovación docente universitaria. El libro titulado *Innovación docente y nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje en el contexto universitario* presenta cuatro experiencias elaboradas con el apoyo recibido a través de la convocatoria de Proyectos de Innovación Educativa 2007-08, que fueron posteriormente galardonadas en la II Edición de los Premios a la Innovación Educativa de la Universidad de Málaga, tras haberse presentado anteriormente en las III Jornadas de Innovación Educativa y Enseñanza Virtual en junio de 2009. El libro recoge estos cuatro proyectos de innovación educativa que pretenden ofrecer al alumnado herramientas novedosas con las que poder ser sujetos activos en la configuración de su propio aprendizaje.

El primer proyecto que se presenta lleva por título *Construyendo competencias profesionales de manera colaborativa desde las biografías de menores* y ha sido desarrollado por los profesores Cristóbal Ruiz como coordinador, Ignacio Caladerón y M.<sup>a</sup> Teresa Rascón del Departamento de Teoría e Historia de la Educación de la Universidad de Málaga y Francisco J. Torres del Centro de Menores Infractores San Francisco de Asís.

El presente proyecto se desarrolla en la asignatura «Intervención socio-educativa con menores en dificultad» que se imparte en la titulación de Educación Social. Los docentes de la asignatura lograron acercar la realidad social y profesional a los universitarios, pretendiendo llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje más

constructivista. Para hacer realidad la experiencia, se dividió la clase en cuatro grupos de trabajo, los cuales contaron cada uno con un/a joven que había estado interno/a en un centro de menores. Cada grupo trató un aspecto del contenido de la asignatura, consiguiendo un aprendizaje más significativo y productivo para los estudiantes.

*Aprendizaje holístico, autónomo y colaborativo mediante un congreso de alumnos* es el título del segundo proyecto presente en el libro, que ha sido desarrollado por Antonio J. Fernández como coordinador del Departamento de Lenguajes y Ciencias de la Computación. ETSI Informática, Pablo Guerrero del Departamento de Matemática Aplicada. ETSI Telecomunicación y Amparo Civil del Departamento de Teoría e Historia de la Educación y se llevó a cabo en las titulaciones de Ingeniería Informática.

Esta experiencia está basada en el *congreso académico* como herramienta docente innovadora a través de la cual los alumnos se convierten en investigadores académicos, acudiendo a conferencias, desarrollando un trabajo de investigación propio e intentando divulgarlo, mediante su publicación en un congreso especializado.

El proyecto se desarrolló contando con el alumnado de las asignaturas «Introducción a la Implementación» y «Creación de Videojuegos de Informática y Matemática Recreativa de Telecomunicaciones», y ha supuesto que los alumnos sean más autónomos en su proceso de aprendizaje a la vez que se ha podido repartir la responsabilidad del proceso de evaluación de las asignaturas.

Se comenzó la asignatura con unas conferencias en las que se presentaba el contenido del temario y, posteriormente, los alumnos, en su rol de investigadores académicos, realizarían unos resúmenes ampliados que elaborarían en forma de presentación oral o póster para ser evaluados a través de unas jornadas, que ellos mismos organizaron, que se celebraron para tal fin y tituladas «I Jornadas de alumnos de informática sobre juegos: matemática recreativa e implementación de videojuegos (MATVI 2008)».

El tercer proyecto presentado se titula *Apoyo a la docencia presencial mediante sistema inalámbrico de comunicación profesor-alumno* desarrollado por Celia García como coordinadora, Raquel Barco, M.<sup>a</sup> del Carmen Clemente, Francisco J. Mata y Pedro Lázaro del Departamento de Ingeniería de Comunicaciones, en las titulaciones de Ingeniería de Telecomunicaciones e Ingeniería electrónica.

La experiencia que encierra este proyecto utiliza la herramienta metodológica innovadora conocida como *m-learning* o aprendizaje electrónico móvil. Se creó una aplicación llamada BlueAula con la cual se crea un «aula virtual» mediante la cual los alumnos utilizando el teléfono móvil se pueden conectar con el ordenador del profesor a través de la tecnología bluetooth. Una vez que los alumnos están dentro del aula virtual, se puede realizar una comunicación interactiva profesor-alumnos a través de mensajes de texto y se pueden enviar y recibir archivos. Con este proyecto, se pretendía incluir las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, cuyo papel relevante en la sociedad actual

es incuestionable, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de la experiencia, se realizó un seminario inicial en el que se describía la herramienta a los alumnos, se utilizó posteriormente BlueAula en las asignaturas teóricas y en las de laboratorio, posteriormente se realizó una conferencia abierta a otros alumnos interesados y finalmente un seminario en el que se expusieron los resultados obtenidos, poniendo en común las ventajas, limitaciones y propuestas de mejora del sistema utilizado.

Con el título *Innovación educativa a través del aprendizaje cooperativo y significativo: una visión multidisciplinar* se introduce el último proyecto de innovación presente en el libro, que ha sido realizado por José J. Delgado como coordinador del Departamento de Geografía, Carmen Romo del Departamento de Psicología Social, Antropología Social, Trabajo Social y S. S., M.<sup>a</sup> Inmaculada Sánchez, M.<sup>a</sup> Teresa Vera, Laura López, Juan F. Gutiérrez, Natalia Meléndez del Departamento de Periodismo.

La experiencia se desarrolla en las titulaciones de Geografía, Turismo, Publicidad y Relaciones Públicas, Periodismo, Comunicación Audiovisual y Psicopedagogía y la ponen en marcha un grupo de docentes de la Universidad de Málaga que lleva varios años trabajando conjuntamente de una forma multidisciplinar desde varios centros universitarios. El proyecto se lleva a cabo a través de un Campus Virtual que ha servido para crear en él asignaturas virtuales, apoyar las clases presenciales y tener un espacio virtual donde poder comunicarse, trabajar de

una forma colaborativa e intercambiar información.

La metodología de trabajo se basa en el aprendizaje cooperativo con el que se pretende conseguir un aprendizaje significativo por parte de los alumnos, para lo cual se organizan en grupos pequeños que se encargan de elaborar contenidos y compartir responsabilidades.

Una primera parte fundamental corre a cargo del profesorado que desarrolla el proyecto, puesto que debían formarse a través de lecturas y talleres en el desarrollo del aprendizaje cooperativo. Posteriormente, se organizan los grupos de trabajo y se dividen los contenidos en tres unidades

didácticas con varias actividades cada una para que cada grupo elabore parte de la materia mediante las diversas técnicas de aprendizaje cooperativo. La experiencia se evaluó a través de un conjunto de encuestas.

El presente libro conforma un material de imprescindible lectura, pues es una muestra de las posibilidades existentes de innovación docente en el ámbito universitario, en las cuales podemos comprobar cómo el objetivo fundamental es conseguir que el alumnado se implique en su proceso de aprendizaje, pues es el verdadero protagonista en su proceso formativo.

Sara Serrate González