

## **MEMORIA FINAL DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE**

### **DENOMINACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN**

Procesos colaborativos de crítica y reflexión para la coevaluación de proyectos artísticos/teóricos de alumnos de Bellas Artes mediante el uso de tecnologías móviles

### **CLAVE DEL PROYECTO**

ID2016/096

### **COORDINADOR DEL PROYECTO**

José Gómez Isla, profesor del Dpto. de Historia del Arte - Bellas Artes.

### **MIEMBROS DEL EQUIPO DE TRABAJO**

- Carmen González García, profesora del Dpto. de Historia del Arte - Bellas Artes.
- Alberto Santamaría Fernández, profesor del Dpto. de Historia del Arte - Bellas Artes.
- Felicidad García Sánchez, becaria de investigación del Dpto. de Historia del Arte - Bellas Artes.

### **ACCIONES A LAS QUE SE ADSCRIBIÓ EL PROYECTO**

En el inicio el proyecto se acogió a la Acción nº 3, “Innovación en la evaluación de los estudiantes” y se dirigió a la puesta en práctica de nuevos instrumentos para la evaluación de los estudiantes para propiciar un aprendizaje significativo y sostenido y la evaluación de la adquisición de competencias y saberes. Esta acción se llevó a cabo satisfactoriamente.

Posteriormente, hemos observado que, en realidad, este proyecto también puede atender a las directrices de la Acción nº 1, “Innovación en metodologías docentes para clases teóricas y prácticas”, sobre todo en lo que compete al aprendizaje por proyectos, y al aprendizaje cooperativo en las clases prácticas.

### **PLAN DE EJECUCIÓN**

Todos los miembros del equipo participaron activamente en el proyecto y en todas sus fases. En consecuencia, tal y como estaba previsto, se llevó a cabo la propuesta de innovación docente tanto en el primero como en el segundo cuatrimestre del presente curso 2016-17 en diversas asignaturas del grado en Bellas Artes.

El plan de trabajo se ha llevado a cabo de acuerdo con programa y cronograma previstos en distintas fases de implementación, pre test, fase de ejecución y evaluación post test.

Teniendo en cuenta que la aplicación del proyecto que se describe en esta memoria reside en varias asignaturas del grado en Bellas Artes, y que la tipología docente que es recurrente en este ámbito es arquetípicamente clásica (clases prácticas en las que la forma de corregir es subjetiva y que funcionan más como un taller que como una clase magistral al uso), la incorporación de una herramienta online que permita recoger información de opinión y que ayude al docente en el sistema de evaluación puede proponer una clase participativa, activa, atenta y responsable (F. J. García-Peñalvo, 2015). Nos encontramos pues ante una propuesta docente innovadora e inclusiva en su concepción, ya que, como se evidencia en la literatura científica, se basa en el principio de que dotar a los alumnos de un papel de responsabilidad provoca concentración e interés y otorga sentido a su presencia en el aula (F. García-Peñalvo, 2017).

El proyecto de innovación docente llevado a cabo durante el curso 2016-17 se ha basado en una propuesta colaborativa a través de dispositivos móviles, mediante un Sistema de Respuesta en el Aula (Carrera Escobar & Álvarez González; Kay & LeSage, 2009), para realizar una valoración y poner en común las reflexiones y críticas vertidas por los alumnos acerca de los proyectos artísticos presentados por sus compañeros. Esta experiencia se llevó a cabo entre alumnos de 4º de grado en Bellas Artes en distintas asignaturas de la especialidad de Dibujo.

La propuesta ya se había diseñado anteriormente por el mismo equipo de profesores, pero sin contemplar el uso de las tecnologías móviles. En todas las asignaturas en donde se había realizado la experiencia con anterioridad, esta propuesta de innovación se venía desarrollando hacia la mitad del curso académico para que, de ser necesario, los proyectos presentados pudiesen ser redirigidos con tiempo suficiente por los propios autores de los mismos, gracias a las aportaciones y comentarios de sus compañeros de curso.

Se pretendía con ello que el alumno que presentaba su proyecto artístico no sólo tomase en cuenta las valoraciones, comentarios críticos y correcciones del profesor, sino que se pretendía ampliar al máximo el espectro de colaboración mediante las sugerencias aportadas por el propio colectivo de alumnos, donde todas las impresiones y sugerencias contasen en igual medida y se sumasen a las que el profesor ya había realizado previamente mediante tutorías individualizadas. (Paredes Labra, 2013)

La dinámica llevada a cabo en ocasiones anteriores consistía fundamentalmente en que, durante el tiempo que cada alumno empleaba para presentar individualmente su proyecto ante sus compañeros, a través de la proyección de sus procesos creativos (imágenes de prueba y bocetos de su propuesta), el resto de sus compañeros escribían anónimamente en papeles en blanco sus impresiones sobre ese proyecto concreto y le hacían llegar anónimamente y con plena libertad

sus valoraciones, sugerencias así como los autores y referencias bibliográficas y/o artísticas que considerasen susceptibles de consulta para ese proyecto. Tras esa exposición oral, y el feedback de sus compañeros, el alumno podía culminar con mayores garantías de éxito su proyecto a final de curso con cuantas obras finales considerase oportunas, gracias a las valoraciones motivadas que sus compañeros y el profesor habían realizado durante el proceso de gestación y plasmación del mismo.

Todas estas valoraciones eran apuntadas en una hoja sin nombre que entregaban al profesor tras finalizar la sesión en la que se exponían los proyectos. Posteriormente el profesor responsable se encargaba de transcribir y de entregar esas apreciaciones a cada alumno de forma individual. Es decir, que al alumno sólo le llegaban las valoraciones que realizaban sus compañeros sobre su propio proyecto, pero no conocía lo que ellos opinaban del resto de los proyectos presentados.

Sin embargo, con esta dinámica de trabajo surgían varias dificultades, puesto que el feedback recibido no era inmediato, ya que el alumno no recibía estas valoraciones *in situ* y en tiempo real durante la sesión de exposición de su trabajo, sino que debía esperar varias semanas a que dichas sugerencias fueran transcritas, reunidas y enviadas de manera individual.

Por otro lado, para el profesor de las distintas asignaturas resultaba muy laborioso tener que transcribir todas esas sugerencias, puesto que esta labor suponía un trabajo arduo y tedioso, que se sumaba al ya de por sí sobrecargado desempeño de su tarea docente.

Por todo ello, en esta ocasión se apostó por la incorporación de las aplicaciones web a través de dispositivos móviles, puesto que, hoy en día, la práctica totalidad de los alumnos universitarios disponen de teléfono móvil personal para poder incorporar sus sugerencias a través de estos dispositivos.

La herramienta utilizada en esta oportunidad la administraba la empresa Mentimeter.com (figura 1) y consistía, fundamentalmente en una arquitectura original para el diseño de una encuesta personalizada en función de necesidades del público que fuese a contestarla (en este caso el alumnado de Bellas Artes) y del tema requerido (en este caso la valoración de los proyectos artísticos presentados en clase). En esta ocasión, el diseño de la encuesta, contemplaba tanto preguntas cerradas, con escalas de Likert, con varias opciones de respuesta, además de la visualización de porcentajes, como preguntas abiertas que se dejaban al final de la encuesta, para matizar algunas de las respuestas obtenidas.



Figura 1. Aplicación para la visualización de la valoración de los proyectos.

## CONTEXTO

En este caso, se trataba fundamentalmente de que el alumno pudiese recibir un feedback inmediato con las opiniones vertidas mediante la aplicación Mentimeter sobre su proyecto artístico. Así, tras su presentación oral, el alumno veía de forma agregada y porcentual las valoraciones y sugerencias de sus compañeros en la misma pantalla donde había presentado su proyecto.

La herramienta de diseño y administración de estas encuestas a través de dispositivos móviles resultó decisiva para que el alumno conociese en tiempo real la opinión de sus compañeros acerca de su proyecto artístico y, si algún concepto o algún proceso no había quedado suficientemente claro, se le otorgaba al alumno la oportunidad de responder a las dudas que su proyecto hubiese suscitado, o de matizar aquellos aspectos que no hubiesen sido claramente explicados. De igual forma, al finalizar la sesión, el alumno se iba ya con conocimiento de causa sobre las reacciones que su trabajo había suscitado en este primer público que lo contemplaba (es decir, sus propios compañeros).

Por supuesto, y a diferencia del sistema anterior (donde sólo el propio interesado conocía las opiniones recabadas sobre su proyecto), con esta nueva metodología de respuestas online, ahora sus propios compañeros de aula podían saber también de primera mano lo que el conjunto de la clase opinaba y sugería y, en cierto modo, también les iba sirviendo a ellos como elemento de comparación y aprendizaje al contrastar la visión colectiva de la clase con su propia percepción individual sobre un proyecto concreto, y averiguar así hasta qué grado existía concordancia entre la opinión general de la clase y sus propias respuestas personales.

El objetivo principal de este proyecto de innovación docente ha sido el de hacer partícipe a los propios alumnos en la coevaluación de proyectos artísticos y teóricos que han surgido a partir de la enseñanza académica en el grado de Bellas Artes, analizando transversalmente aspectos diferenciados del proceso creativo en varias asignaturas complementarias entre sí. Estas

enseñanzas plantean una especificidad metodológica muy concreta, puesto que el grado de experimentalidad de los proyectos artísticos finales que presentan los alumnos y que se evalúan en las distintas asignaturas requiere de una constante labor de tutela y seguimiento por parte del docente responsable en cada una de ellas (Márquez, 2014).

Consideramos que este proyecto es sumamente innovador puesto que, en el contexto de la enseñanza superior de las Bellas Artes, se han dado pocos casos de dinámicas de coevaluación donde los alumnos se sientan también partícipes del proceso de tutela y aprendizaje a través del seguimiento colaborativo de los proyectos de sus compañeros y de las dinámicas de Sistema de Respuesta en el Aula, que agilizan esos procesos (Adams Becker et al., 2017). Así, con la puesta en común de esos proyectos y la encuesta administrada a través de dispositivos móviles, no se delega toda la responsabilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la figura del profesor responsable de cada asignatura. Ya sea por su experiencia adquirida como docente o por su bagaje personal, no en todas las ocasiones el profesor puede situarse en una posición cercana a la problemática particular que se les plantea a algunos alumnos. Por falta de conocimiento del contexto en el que se enmarcan algunos proyectos, el docente a veces ignora las fuentes de referencia o las motivaciones creativas que han impulsado a desarrollar un proyecto concreto de la forma en la que lo hacen.

## **DESCRIPCIÓN**

El plan de trabajo para esta dinámica de innovación docente se desglosó en varias fases, personalizándolo, eso sí, para todas aquellas asignaturas en las que se implementó dicha propuesta:

En primer lugar, fue necesario diseñar un modelo de cuestionario *ad hoc* para cada una de las asignaturas, puesto que los procesos de enseñanza-aprendizaje y metodologías de trabajo variaban sensiblemente entre las distintas asignaturas. Los cuestionarios fueron confeccionados concienzudamente con diversas preguntas destinadas a conocer el grado de consecución de objetivos que cada alumno encuestado considerase que había alcanzado (o que debería alcanzar) cada uno de los proyectos presentados en el aula.

Una vez diseñado el cuestionario, se celebró una sesión específica para incorporarla a la dinámica de cada asignatura como metodología de trabajo colaborativo, lo que fomentaba la participación de forma interactiva y *online* en el proceso de evaluación de los proyectos a través de la aplicación web Mentimeter (figura 2).

Antes de llevar a cabo dicha sesión se realizó una evaluación pre-test de la herramienta mediante un *focus group* entre profesores de las asignaturas para comprobar su eficacia y

rapidez tanto en la captación como en la recogida de las respuestas y exposición de los resultados y estadísticas de la misma en forma de gráficos.

Se realizó de igual modo, como fase de prueba, un ensayo de manejo de la herramienta con los alumnos, destinado a familiarizarse en el uso de aplicación en el aula a través del móvil. Dicha minisesión de entrenamiento con la herramienta Mentimeter tuvo lugar una semana antes de la exposición de los proyectos, de forma que tanto profesores como alumnos pudieran comprobar en tiempo real el grado de facilidad/dificultad de manejo de la aplicación para obtener los resultados esperados de forma interactiva.

Se llevó a cabo la sesión colectiva por cada asignatura en la que se realizó la exposición oral de cada uno de los proyectos en el aula. Y en esta misma sesión se administró la encuesta a partir de la aplicación *online* Mentimeter para que fuese respondida individualmente por cada alumno con su dispositivo móvil. En cualquier caso, los resultados (que aparecían en la pantalla de proyección del aula en tiempo real) se mostraban de forma estadística y agregada. De este modo la coevaluación de los proyectos presentados por cada alumno se podía ver mediante la suma de valoraciones y propuestas porcentuales, por lo que podemos decir que las sugerencias y valoración global siempre se produjo de forma colaborativa entre todos los miembros que integraban la clase. El uso de la aplicación conllevaba un tiempo mínimo de reflexión y respuesta para que los alumnos pudiesen completar las preguntas sobre el grado de adecuación del proyecto respecto a los objetivos propuestos, así como el nivel de calidad, coherencia y madurez que ellos consideraban que habían alcanzado cada uno de los proyectos presentados.

En una sesión de tutoría posterior se discutieron con cada alumno de forma individualizada las valoraciones, sugerencias y propuestas de mejora que había recibido de sus compañeros en la sesión de coevaluación de su proyecto. Previamente se le habían enviado a cada alumno por correo electrónico los pantallazos con los gráficos de respuesta así como la hoja Excel que recogía tanto las respuestas abiertas con las sugerencias cualitativas vertidas como las estadísticas y porcentajes generadas a partir de las respuestas a las preguntas cerradas que había obtenido su proyecto.

Finalmente se realizó una sesión post-test con los profesores para valorar la eficacia y utilidad del modelo de encuesta diseñado al efecto para cada una de las asignaturas, así como una propuesta de modificación de aquellas preguntas que funcionaron peor y sustituirlas, o directamente eliminarlas, del cuestionario para la siguiente ocasión.



Figura 2. Una de las sesiones en las que se utilizó la herramienta.

## RESULTADOS

Una vez administrada la encuesta, se obtuvieron los resultados colectivos que, de algún modo, reflejaban la opinión general de los alumnos de la asignatura con respecto a un determinado proyecto. La propuesta de innovación docente se consideró exitosa puesto que entre el alumnado se administró una segunda encuesta sobre el grado de satisfacción obtenido personalmente mediante esta dinámica de coevaluación de sus proyectos. Los resultados de esta segunda encuesta obtuvieron una valoración significativamente positiva, lo que respondía a las expectativas planteadas, así como al grado de utilidad que los alumnos consideraron que tenía esta dinámica grupal.

En consecuencia, con esta herramienta metodológica para coevaluar procesos artísticos, diseñada *ex profeso* para pulsar la opinión del alumnado, no sólo el interesado recibía la crítica constructiva sobre fortalezas y debilidades (virtudes y defectos) que sus propios compañeros habían detectado en su proyecto; también el resto de sus compañeros que respondían a la encuesta veían los resultados y percibían así una idea general del sentir mayoritario de toda la clase sobre un determinado proyecto. De este modo podían comparar de forma inmediata su grado de acuerdo o desacuerdo con la opinión generalizada del grupo y contrastar así su capacidad crítica con la del resto de sus compañeros de asignatura. El objetivo final consistía en

que todos aprendiesen de esta dinámica de grupo, y no sólo el alumno que había expuesto su proyecto personal. Al contrario, todos debían conocer las críticas del resto de la clase, así como los argumentos y las razones por las cuales un proyecto les parecía más o menos acertado, y dónde detectaban los puntos débiles del mismo que podrían ser susceptibles de mejora.

De igual modo, la dinámica de este proyecto de innovación docente sirvió también para que el profesor de cada asignatura pudiese contrastar y comparar los resultados de sus propias correcciones, sugerencias y valoraciones de cada proyecto respecto a la opinión mayoritaria del resto de la clase. Fue muy revelador comprobar cómo, en líneas generales, coincidían punto por punto y en casi todos los proyectos ambas evaluaciones (la del profesor y la global de los alumnos).

### **MEJORAS OBSERVADAS SEGÚN OBJETIVOS**

De igual forma, consideramos que se han cumplido todos los objetivos previstos, a saber:

1. Se ha fomentado la participación activa del estudiante y su implicación en tareas de crítica y reflexión en torno a los proyectos artísticos y teóricos de sus compañeros de asignatura.
2. Se ha fomentado la implicación en el aula mediante el uso de las TIC en determinadas propuestas de coevaluación entre el alumnado de forma agregada, garantizando mediante aplicaciones web que sus respuestas y opiniones fuesen libres, sinceras, útiles y eficaces en su análisis para la construcción y mejora de los proyectos presentados.
3. El estudiante ha desarrollado (tanto de forma individual como colectiva) un espíritu crítico para analizar los proyectos presentados. Este análisis no sólo se ha centrado en la crítica y la valoración de los proyectos ajenos, sino también en un proceso de reflexión y autoevaluación del propio proyecto artístico en cuantas asignaturas teórico-prácticas se vieron afectadas por la implementación de este proyecto de innovación.
4. Se establecieron criterios colegiados entre distintas áreas de conocimiento del Grado en Bellas Artes y entre distintas materias teórico-prácticas para mejorar la coordinación entre cursos y materias de esta titulación.
5. Se ha fomentado la comprensión de los mecanismos y aspectos del arte que generan procesos de creación.
6. Se ha fomentado entre los alumnos su capacidad de análisis y criterios para comparar, relacionar y reflexionar sobre sus proyectos artísticos personales en el contexto creativo del aula.
7. Se ha fomentado la exposición oral de sus propuestas artísticas para mejorar su competencia comunicativa en lo referente a procesos de creación complejos.



8. Se ha fomentado la discusión crítica personal y agregada entre alumnos a través del uso de aplicaciones web.
9. Se ha incentivado al alumno para mejorar sus proyectos creativos mediante la motivación obtenida en los borradores expuestos por sus propios compañeros a través de las sesiones participativas de puesta en común.
10. Se han incentivado las habilidades comunicativas del alumno para difundir adecuadamente por medio de las TICs sus proyectos artísticos dirigidos al público interesado.
11. Se ha fomentado el trabajo colaborativo de análisis y evaluación de proyectos artísticos mediante estrategias de interacción web.
12. Los alumnos han sabido extender estas tareas de coevaluación, argumentación crítica y reflexión al ámbito del arte contemporáneo.

Por último, se han cumplido todas y cada una de las expectativas y mejoras previstas en relación con el aprendizaje de los estudiantes en las asignaturas donde el proyecto de innovación fue ejecutado, a saber:

1. Se consiguió mejorar la capacidad de los alumnos para identificar y entender los problemas del arte y establecer y discriminar los distintos procesos del arte que potencian el desarrollo de la creatividad y la suficiencia técnica a la hora de dibujar y plasmar visualmente esa creatividad en forma de proyecto.
2. Se consiguió mejorar la capacidad para comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra. Se lograron establecer así medios de comparación para relacionar la obra artística personal con el contexto creativo global de la asignatura.
3. Se consiguieron mejorar las capacidades del alumno para exponer oralmente y por escrito con claridad las fases, procesos y problemas artísticos complejos y sus propios proyectos creativos.
4. Se consiguió mejorar la capacidad del alumno para identificar los problemas artísticos y las influencias socio-culturales del contexto actual que hacen posible unos discursos artísticos determinados, así como identificar los condicionantes que inciden en la creación artística y analizar las diversas estrategias de producción creativa en el ámbito de las Bellas Artes.
5. Se consiguió un mejor desarrollo de la capacidad crítica y autorreflexiva del alumno para valorar y evaluar las fortalezas y debilidades de los proyectos artísticos propios y ajenos. Indudablemente se logró mejorar su capacidad reflexiva en torno a las cualidades que debe tener una propuesta artística sólida.

6. Se consiguió mejorar significativamente el grado de participación de los alumnos en clase en lo referente a la crítica y valoración de proyectos artísticos, fomentando la discusión colectiva y constructiva entre ellos mediante las respuestas sinceras que permitía el formato anónimo de la encuesta a través de la aplicación web y el posterior debate de los resultados.
7. Se consiguió mejorar también la percepción de la capacidad individual de cada alumno para abordar proyectos de investigación artística a raíz de los ejemplos aportados por sus propios compañeros en la exposición oral de sus respectivas propuestas de creación. Esta puesta en común les permitió abordar el final de su proyecto con una mayor seguridad gracias al refrendo y las sugerencias de mejora aportadas de forma constructiva por sus compañeros.
8. Se consiguieron mejorar significativamente las habilidades comunicativas de los alumnos para expresar, tanto verbalmente como por escrito, y a través de las TIC (mediante presentaciones en powepoint, prezi, etc), sus propias propuestas y difundir de la mejor manera sus propios proyectos artísticos. De igual modo, se consiguieron mejorar las habilidades expresivas del alumno para saber traducir verbalmente las propias ideas artísticas y poder transmitir las adecuadamente. (Dominguez & Vazquez, 2017)
9. En general se consideró muy positiva la propuesta de innovación docente para introducir a los alumnos en tareas de coevaluación (evaluación por pares), argumentación crítica y reflexión sobre las propuestas presentadas en el marco del arte contemporáneo mediante los ejemplos cercanos de procesos creativos aportados por sus propios compañeros.
10. Por último, se incentivó a los alumnos para que, a partir de esta dinámica, se animaran a generar ellos sus propias propuestas colaborativas a través de las TIC (Cabero, 2002).

#### **TRANSFERENCIA DE RESULTADOS**

Para finalizar, hemos de reseñar que los resultados obtenidos a partir de la puesta en marcha del presente proyecto de innovación se han presentado en forma de comunicación al IV Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC) que se celebrará el próximo mes de octubre de 2017 en Zaragoza. En estos momentos dicha comunicación se encuentra en fase de lectura y estudio para su aceptación en dicho congreso. Se adjunta el borrador del paper de dicha comunicación (también en fase de revisión por parte del equipo) como evidencia de los logros y mejoras alcanzadas.

#### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Hall Giesinger, C., & Ananthanarayanan, V. (2017). NMC horizon report: 2017 higher education edition. Austin, Texas: The New Media Consortium.

- Cabero, J. (2002). Las TICs en la universidad. Sevilla, MAD.
- Carrera Escobar, D., & Álvarez González, L. Sistemas de Respuesta en Aula de Libre Distribución para uso con Dispositivos Móviles.
- Dominguez, H. L., & Vazquez, H. C. (2017). El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato. Un primer acercamiento. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 18(1), 21-38.
- García-Peñalvo, F. (2017). Tendencias en las posibilidades tecnológicas del eLearning.
- García-Peñalvo, F. J. (2015). Mapa de tendencias en Innovación Educativa.
- Kay, R. H., & LeSage, A. (2009). Examining the benefits and challenges of using audience response systems: A review of the literature. Computers & Education, 53(3), 819-827.
- Márquez, M. d. C. B. (2014). La evaluación por competencias en la docencia universitaria del Grado en Bellas Artes. Historia y Comunicación Social, 18, 865-877.
- Paredes Labra, J. (2013). Docentes noveles universitarios y su enseñanza con TIC.
- Pastor, V. L., Pascual, M. G., & Martín, J. B. (2005). La participación del alumnado en la evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación compartida. Rev. Tándem Didáctica Educ. Fís., 17, 21-37.