



VNiVERSiDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



Memoria Final: Manual de buenas prácticas en la plasmación de un artículo científico a través de píldoras del conocimiento en la Revista *Fonseca Journal off Communication* (PINN ID:2014/0311)

Convocatoria de los Proyectos de Innovación 2014-15

Begoña Gutiérrez San Miguel ¹, José Luis Alonso Berrocal, Elena Calvo Ortega, M^a Dolores Calvo Sánchez, Rodrigo Carcedo González, Fco. Javier herrero Gutiérrez, M^a Luisa Ibáñez Martínez, Juan José Igartua Perosanz, M^a Isabel Rodríguez Fidalgo.

RESUMEN

Las revistas de investigación científica se han constituido en uno de los elementos determinantes en el proceso de transferencia de resultados en la investigación, a la par que medidores de la producción científica. La forma y manera de transferir los citados resultados está sujeta a unas normas de publicación que en ocasiones los investigadores o desconocen o les resultan de difícil plasmación.

Se han creado una serie de “píldoras del conocimiento”, con el fin de ilustrar las fases de un artículo científico en la búsqueda de la transferencia de los resultados de manera correcta y aceptable. Las mismas han sido alojadas en diversos portales institucionales y en redes sociales.

En un empeño común se unen la institución de enseñanza superior y los contenidos que genera, las revista de investigación científica, Fonseca Journal of Communication y las redes sociales.

Entre los objetivos específicos perseguidos se quieren destacar la posibilidad de planificar, diseñar y poner en práctica herramientas que permitan desarrollar contenidos activos, analizar la influencia que tiene el desarrollo de este tipo de instrumentos, con la finalidad de dotar de herramientas y habilidades en la transferencia de resultados en el proceso de investigación para llevar a cabo un buen artículo de investigación científica, a la comunidad académica.

¹ IP del actual PID y perteneciente al GIR de Narrativas Audiovisuales y estudios Socioculturales (NAES). <http://naes.usal.es/>



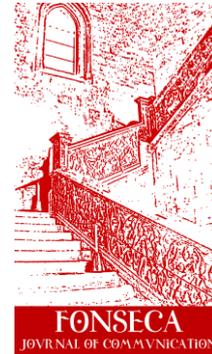
La metodología utilizada de índole cualitativa se basó en el modelo de investigación acción, con la participación colaborativa entre alumnos y profesores compartiendo información y generando contenidos para la mejora docente e investigadora.

Los resultados obtenidos arrojan indicios que potencian la continuidad en el aumento de píldoras del conocimiento que ahonden más en el proceso de creación de un artículo científico.

Palabras clave: Píldoras del conocimiento, revista científica, cómo hacer un artículo, Innovación, Investigación.

1. OBJETIVOS PROPUESTOS

- A. Comprobar las posibilidades pedagógicas, ventajas e inconvenientes de la creación de contenidos específicos en la enseñanza universitaria, con una aplicación en la realidad profesional así como la relación que guarda con la metodología utilizada.
- B. Planificar, diseñar y poner en práctica herramientas que permitan desarrollar contenidos activos y sistemas de evaluación formativa.
- C. Analizar la influencia que tiene el desarrollo de este tipo de instrumentos y herramientas de evaluación en el incremento del aprendizaje del alumnado universitario y en la mejora de su rendimiento académico.
- D. Búsqueda de nuevas capacitaciones de los docentes con la utilización de diferentes métodos y técnicas de aprendizaje de acuerdo a sus áreas.
- E. Enseñar a los alumnos el uso de diferentes métodos y técnicas de aprendizaje de acuerdo con los conceptos de investigación acción.
- F. Contemplar el proceso de evaluación como una herramienta participativa y vinculada al proceso de auto reflexión y visión crítica necesaria en el alumnado, involucrándolos en un proceso, del que siempre han permanecido ajenos y por tanto infantilizados.
- G. Dotar de herramientas y habilidades en la transferencia de resultados en el proceso de investigación para llevar a cabo un buen artículo de investigación científica a la comunidad académica.
- H. El actual proyecto tiene vocación de traspasar fronteras de forma de sea desarrollado por otras Universidades, como son el caso de la Universidad de Alicante y la revista Mediterránea; y la de Málaga con la revista Fotocinema, que articularán un proyecto semejante, con la finalidad de aumentar las innovación docente e investigadora.



1.1 Objetivos alcanzados

Los objetivos alcanzados en primer lugar fueron; el trabajo colaborativo entre los profesores que formaban parte del proyecto y los alumnos de los diversos Máster que participaron primero llevando a cabo una encuesta y contestándola y en algunos casos particulares formando parte de los diversos equipos que generaron las píldoras del conocimiento. Planificando, diseñando y poniendo en marcha los proyectos.

Igualmente se han alcanzado el resto de los objetivos propuestos salvo el C, F y el H, ambos han quedado aplazados para una posterior validación.

2. METODOLOGÍA

Se utilizó una metodología basada en la participación a la par que se quería llevar a cabo una evaluación formativa; así como compartir información para la mejora docente e investigadora.

A la hora de definir la metodología se partió de una serie de conceptos sobre el tema como por ejemplo el trabajo que se espera de un estudiante en relación con el tiempo real del que disponía. La aportación de la materia al perfil global de los estudios en los que se englobó el proyecto (Máster). La necesidad básica de las tutorías activas relacionadas con los alumnos.

La evaluación de la asignatura por tanto estaría en función de los planteamientos globales de los contenidos a desarrollar en el Proyecto y a su vez en función de los estudiantes y de los profesores que lo impartieron, en torno a los siguientes *items*.

1. La organización de las asignaturas en el proceso integral, es decir antes durante y después de iniciar la docencia de la asignatura. El profesor ha de estar abierto a modificar los planteamientos previos si ve que el funcionamiento no es dinámico y no funciona. Tendrá la capacidad de adaptación a las circunstancias provenientes del proceso de enseñanza de la asignatura. Este punto conllevaría una evaluación permanente de la evolución de la asignatura tanto del proceso de enseñanza (contenidos vertidos por el profesor y los alumnos) como el de aprendizaje (evolución de los alumnos). Sujeto por tanto a un proceso dinámico, interactivo y ágil.

2. El profesor ha de estar, por tanto, facilitando la evaluación de resultados como la evaluación de los procesos.

3. Los alumnos han de conseguir un juicio crítico sobre el aprendizaje dinámico que se esté llevando en la asignatura, permitiendo el desarrollo de su capacidad de evaluar sus aprendizajes y los de sus compañeros.

4. Ha de llevar el punto anterior a la autovaloración objetiva del trabajo por parte del alumno.



5. Entre alumno y profesor, y en la fase de tutorización continua, habrán de valorar los resultados y los procesos e indicar cómo mejorar el aprendizaje.

6. Incorporar la autoevaluación y la evaluación entre alumnos.

7. El profesor para establecer unas bases de funcionamiento en donde habrá explicado desde el inicio de las asignaturas, los criterios de evaluación.

Consideramos la teoría y la práctica como una unidad que permitirá, a través de planteamientos prácticos y casos reales, un favorecimiento de las transformaciones conceptuales del estudiante que propicia el aprendizaje.

La metodología siempre activa, se quiso introducir al alumnado en la observación y en la reflexión; motivándolo a través de planteamientos que exigían su implicación personal a lo largo del desarrollo de todo el proceso desde la fase de documentación previa, hasta las técnicas y los conocimientos teóricos y prácticos. Una vez terminado el volcado a través de *iTunes* y redes sociales como *Youtube*, el proyecto se vincularía a la revista *Fonseca Journal of Communication*.

Partiendo de los presupuestos generales anteriores se plantearon las siguientes hipótesis:

Hipótesis primera. Qué debe aprender un alumno de este proceso de aprendizaje totalmente innovador y vinculado al concepto ya planteado por Tardy (1968), de investigación acción.

Hipótesis segunda. Qué cuestiones y trabajos ha de llevar a cabo para la capacitación laboral e investigadora y cómo habrán de ser evaluados.

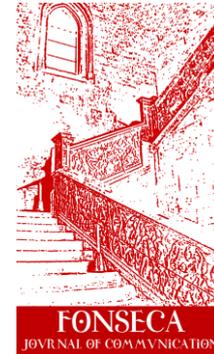
Hipótesis tercera. Cuál es el sistema de registro de contenidos que determine la evolución positiva del aprendizaje.

El proceso final se planteó con la finalidad siguiente:

1. Adecuar la acción docente a los planteamientos metodológicos y de evaluación pautados por el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Particularmente frente a estos dos interrogantes: (a) ¿Cómo se puede llevar a cabo la evaluación formativa en las circunstancias particulares de una Universidad, pero que pueda servir como ejemplo o acicate para la comunidad universitaria? (b) ¿Cómo pueden desarrollarse en la práctica metodologías participativas?

2. Renovar la metodología y la metodología centradas ambas en el aprendizaje del alumnado, solicitando que sea un agente activo y autónomo en ese proceso.

3. Analizar y compartir las experiencias individuales del aula, buscando soluciones acordes a nuestros planteamientos. El auténtico valor de este proyecto incidió en las posibilidades de innovación que facilitan el desarrollo profesional de los docentes involucrados, los cuales pusieron en común experiencias, incertidumbres y dudas, así como la búsqueda de soluciones.



4. Ayudar a los investigadores en cómo pueden presentar los resultados de sus investigaciones, y cómo elaborar un artículo científico.

3. PARTICIPANTES

Los Másteres implicados tanto por la participación de profesores como de alumnos fueron:

Máster Universitario en Investigación en Comunicación Audiovisual (MUICA)

Máster Interdisciplinar de Género en la Línea Jurídica y en la Línea de Sociales

Máster Servicios Públicos y Políticas Sociales

Máster Sistemas de Información Digital

Máster Ciencia y Tecnología.

Igualmente formaron parte del Proyecto de Innovación Docente el Servicio de Producción e Innovación Digital y el Servicio de Publicaciones de la Universidad de Salamanca.

4. RECURSOS

Al ser un proyecto vinculado a la red, los recursos empleados fueron a través de las aulas de informática, en una primera fase, junto a los diversos ordenadores que posibilitaron la conexión a través de la plataforma *Moodle* y a la red establecida como lugar de trabajo en la "nube". Y en una segunda parte al ser un Proyecto realizado junto al Servicio de Innovación de la Universidad de Salamanca, a las infraestructuras aportadas por ellos.

Se utilizaron por tanto puestos de trabajo en red, que para las clases iniciales fueron en un aula conjunta (aulas de informática), con posterioridad los alumnos y profesores participantes en el proyecto, trabajaron desde sus propios ordenadores en red.

Antes del volcado final de los contenidos en *iTunes* y *Youtube* e hipervinculados a la revista Fonseca Journal of Communication, se llevarán a cabo diversas puestas en común virtuales para debatir los resultados obtenidos por cada participante y evaluar conjunto de los mismos, tras la presentación de los diversos clips de vídeos.

El resultado final puede verse bien a través del canal de *Youtube* (<http://joom.ag/aezp>), en *iTunes*, con la posibilidad de descarga desde la lista de reproducción deseada por cada investigador y habilitada para el proyecto a modo de contenedor de contenidos y de la revista Fonseca Journal of Communication (http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/pages/view/pildoras_del_conocimiento)

5. ORGANIZACIÓN DE TAREAS



Las fases de trabajo se organizaron en torno a los planteamientos previos planteados en el proyecto, siguiendo los siguientes pasos:

Actividad Inicial. Preparación previa por parte del profesor. A la hora de adaptar el proyecto a una asignatura concreta, las principales decisiones a tomar son: Evaluación y Discriminación del tipo de contenidos a editar, por parte del grupo de profesores. Trabajo individual o en equipo. Cada estudiante editará con su propia cuenta de usuario pero se debe decidir si cada uno de ellos debe construir un artículo individualmente, o si por el contrario, un grupo de estudiantes va a colaborar para realizar un estudio del artículo conjuntamente. Participación voluntaria, tras haber valorado que todos los estudiantes que van a participar en el proyecto tienen la madurez necesaria para trabajar correctamente en este tipo de entorno. Peso del trabajo en la evaluación de la asignatura. Su participación se reflejará en la nota final de la asignatura.

Actividad 1 Introducción. Lugar: En la clase de cada asignatura. Objetivo: Dar una visión general del proyecto e introducir el modo en que el conocimiento y correcta realización de un artículo de investigación científica mejorará su curriculum académico. Tareas: Introducción al mundo de las revistas científicas. Estudio de caso de la revista Fonseca Journal of Communication

Actividad 2: Discriminación temática por parte de los profesores implicados en el proyecto. Aspectos que cada uno van a tratar. Selección de contenidos. Lugar: Reunión en Seminario entre los profesores implicados. Y posteriormente cada profesor con los alumnos. Objetivo: Familiarizar al estudiante con entorno de revistas científicas. Tomar decisiones sobre los contenidos que se van a editar para centrar el trabajo. Comentar con los estudiantes el alcance de los temas que van a trabajar. Definir estrategias para investigar y escribir sobre los temas elegidos. Plantear el trabajo colaborativo (en caso de que se haya planteado como trabajo en grupo). Tareas: Crear una cuenta específica –investigador responsable-, con una página de usuario e inscribirse en la lista de en la página del curso y vincular a profesores y alumnos que participen en el proyecto.

Actividad 3: Investigación y construcción de contenidos. Lugar: En el lugar de estudio coordinado entre las estrategias de trabajo establecidas entre profesor- alumnos. Objetivo: Conseguir la información necesaria para construir los contenidos del clip de vídeo que se volcarán en la revista. Tareas: Compilar una bibliografía pertinente y publicarla en la página de discusión del artículo que se está trabajando. Leer las fuentes bibliográficas. Establecer los debates para sistematizar en esencia cada contenido de los clips audiovisuales. Nota: Es importante identificar donde están teniendo problemas los estudiantes, ya sea por reacciones negativas de otros editores, por problemas técnicos, problemas para encontrar buenas fuentes y utilizarlas adecuadamente, plagio, etc.

Actividad 4: Edición de contenidos. Lugar: En el servicio de Producción e Innovación Digital de la Universidad de Salamanca. Objetivo: Construir el clip multimedia y volcarlo a través del reproductor de medios iTunes U, Youtube y la revista FJC. Tareas: Escribir el guión



multimedia. Seleccionar el investigador experto en la materia que presente el producto. Realizarlo. Someter el clip finalizado a la evaluación previa a la vinculación a la revista y a la posibilidad de bajarlo a través de la Lista de Reproducción de contenidos *iTunes U*, *Youtube* y la revista *FJC* de la Universidad de Salamanca.

Actividad 5: Evaluación. Lugar: En la sala de tutorías de la asignatura. En el despacho del profesor. En el entorno virtual construido para trabajo en red. Objetivo: Evaluar los contenidos creados y autoevaluar la experiencia. Tareas de los estudiantes: Hacer una presentación al profesor y a los compañeros acerca de su experiencia que puede servir para evaluar y calificar el trabajo del estudiante dentro del curso. Alternativamente se puede sustituir la presentación por un documento escrito. Proporcionar retroalimentación a las presentaciones de los compañeros (en el caso de que haya presentaciones). Tareas de los profesores: Hacer un análisis de lo que cada alumno ha aportado. Proporcionar retroalimentación tanto sobre el estilo como sobre el contenido; el proceso y los resultados obtenidos. En su caso, nominar algún clip para la condición de buen clip.

Actividad Final 6: Memoria del Proyecto. Como conclusión del proyecto el profesor IP redactará una Memoria del Proyecto, describiendo el desarrollo de las actividades y estableciendo su valoración global del proyecto. La memoria deberá incluir necesariamente los siguientes datos: Número de alumnos implicados en el proyecto. Número de clips nuevos publicados en la revista Fonseca Journal off Communication.

5.1. CALENDARIO

El Proyecto desarrollado a largo del Curso Académico 2014-15 y vinculado a diversos Máster, se llevó a cabo a lo largo del curso siguiendo la siguiente temporización:

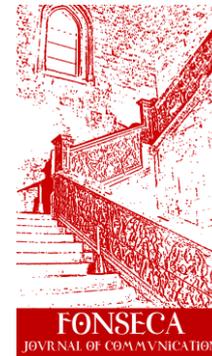
Octubre a Noviembre, se realizaron diversas reuniones entre los profesores implicados en el Proyecto para elaborar 8 líneas de trabajo y establecer los contenidos audiovisuales sobre los que se llevaron a cabo el estudio y posterior volcado del mismo una vez finalizado el trabajo. En esta fase aún no participaron los alumnos. Fase 1.

Diciembre a Febrero, según el comienzo de los Masters, se llevaron a cabo clases prácticas con los alumnos implicados en el proyecto, para comenzar el proyecto. Fase 2.

Enero y Febrero coincidiendo con las diversas asignaturas de Máster se plantearon las líneas de trabajo prediseñadas por los profesores en las diferentes asignaturas. Fase 3

Marzo, Abril y Mayo se llevaron a cabo la fase de documentación, investigación y diseño de contenidos. Fase 4

Junio se evaluaron los de resultados y se volcaron las píldoras del conocimiento resultantes en los tres portales, en modo de pruebas. Fase 5



Junio volcado definitivo y seguimiento de incidencias y participación en la red de las líneas volcadas y elaboración de la memoria. Fase 5 y 6.

6. CONCLUSIONES

El Proyecto de Innovación presentado estuvo vinculado al programa propuesto por el Vicerrectorado de Innovación Tecnológica/Centro de Producción e Innovación Digital de la Universidad de Salamanca. La Unidad de Medios de Aprendizaje Digital se encargó de proporcionar apoyo técnico y metodológico sobre todo en la fase de realización de píldoras del conocimiento. Este apoyo se concreta en la atención a los usuarios del campus virtual Studium y en la formación del profesorado en las herramientas TIC para la docencia, y en la producción de materiales docentes digitales (por ejemplo los USALmedia) su publicación en diferentes plataformas, como ha sucedido en este Proyecto, al ser responsables, igualmente de la gestión tecnológica de las iniciativas de conocimiento abierto de la USAL (OpenCourseWare, iTunesU, Gredos, Revistas en abierto) y de las plataformas Web 2.0 de la USAL (Diarium, Babel, Eventum,...). Se integran en esta unidad la Oficina del Conocimiento Abierto (OCA) y el observatorio e-learning SCOPEO.

Es en el citado marco en el que enlazó con el actual Proyecto de innovación docente dado que se gestionaron herramientas digitales y exhibidas a través de *iTunes U*, que es un medio que reúne las condiciones para la expansión de la universidad, al implementar los recursos nutriéndose de las potencialidades didácticas de los materiales audiovisuales que se producen en el ámbito de la comunicación. De *YouTube* paso intermedio para generar las píldoras en la revista de investigación científica Fonseca Journal Of Communication. Esta última fase se posibilitó por la gestión y facilidades llevadas a cabo por el Servicio de Publicaciones de la Universidad de Salamanca en donde se aloja la revista en red.

Además el proyecto contó, como se dijo anteriormente, con el apoyo del Servicio de Publicaciones de la Universidad de Salamanca, marco en donde se aloja la revista de investigación científica Fonseca Journal off Communication y que servirá de referencia para establecer el lugar donde se podrán visionar las píldoras audiovisuales con las explicaciones de cómo hacer un buen artículo científico.