



INNOVACIÓN DOCENTE E INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN: DESAFÍOS DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Comps.

Ana Belén Barragán Martín
María del Mar Simón Márquez
Elena Martínez Casanova
Silvia Fernández Gea
María del Carmen Pérez Fuentes

Dykinson, S.L.



Innovación Docente e Investigación en Educación: Desafíos de la Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior

Comps.

Ana Belén Barragán Martín

María del Mar Simón Márquez

Elena Martínez casanova

Silvia Fernández Gea

María del Carmen Pérez Fuentes

© Los autores. NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en el libro “Innovación Docente e Investigación en Educación: Desafíos de la Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior”, son responsabilidad exclusiva de los autores; así mismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar, así como los referentes a su investigación.

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>
Consejo Editorial véase www.dykinson.com/quienessomos
Madrid, 2024

ISBN: 978-84-1070-927-0

DOI: 10.14679/3762

Preimpresión realizada por los autores

CAPÍTULO 93

LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA REFLEXIONAR, TRANSFORMAR E INNOVAR LA PRÁCTICA DOCENTE EN LA FORMACIÓN DE PROFESORES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, A TRAVÉS DE LA ASESORÍA

MARIBEL TAPIA PINEDA, ALICIA VELASCO REYES, Y SANDRA ROCÍO RUIZ CORONADO.....1125

CAPÍTULO 94

ESTUDIO BIBLIOMÉTRICO SOBRE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE EN LA FORMACIÓN DE LOS DOCENTES

ASUNCIÓN RÍOS JIMÉNEZ, JAVIER MULA FALCÓN, MARTA GARCÍA JIMÉNEZ, Y CRISTINA BORJA TOMÁS1137

CAPÍTULO 95

EL HUERTO EDUCATIVO COMO ESPACIO A CIELO ABIERTO DONDE PLANTEAR PROPUESTAS DE CIENCIAS DE LIBRE ELECCIÓN PARA EDUCACIÓN INFANTIL

MARCIA EUGENIO-GOZALBO E INÉS ORTEGA-CUBERO.....1147

CAPÍTULO 96

UNA INTERVENCIÓN BASADA EN MINDFULNESS PARA LA MEJORA DEL CLIMA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

JAVIER GENE-MORALES, PEDRO GARGALLO BAYO, ÁLVARO JUESAS TORRES, Y ÁNGEL SÁEZ-BERLANGA1161

CAPÍTULO 97

LA DESCORPOREALIZACIÓN POSTHUMANA EN ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN INTERCAMBIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

ANA CHAPMAN.....1173

CAPÍTULO 98

INCORPORACIÓN DEL DUA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: LA INVESTIGACIÓN-ACCIÓN COMO ESTRATEGIA DE MEJORA DE LAS PRÁCTICAS DOCENTES UNIVERSITARIAS

MERCE BARRERA CIURANA, ODET MOLINER GARCÍA, AÍDA SANAHUJA RIBÉS, MARÍA FERRAGUD FERRAGUD, CARMEN MARÍA FERNÁNDEZ NADAL, Y JUAN CARLOS AMENGUAL ARGUDO.....1181

CAPÍTULO 97

LA DESCORPOREALIZACIÓN POSTHUMANA EN ACTIVIDADES COLABORATIVAS EN INTERCAMBIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

ANA CHAPMAN

Universidad de Málaga

INTRODUCCIÓN

Nadie pone en duda ya el impacto de las tecnologías en la vida cotidiana en nuestro planeta. En el contexto de la 4RI y la velocidad exponencial de los avances tecnológicos sin precedentes en nuestra historia (Schwab, 2016) se ha abierto un nuevo lugar para debatir el uso y su repercusión en nuestro día a día y en nuestro entorno. Dentro de este escenario, los espacios digitales han provisto de un nuevo lugar para la comunicación y la interacción que puede transformar la manera de interactuar y desarrollar conocimientos a niveles económicos, políticos, educativos, sociales, etc.

En este capítulo, el enfoque será en la educación universitaria y la colaboración con otras instituciones internacionales a través de reuniones virtuales. Gracias a los avances tecnológicos existen nuevas oportunidades para ampliar estrategias y espacios de aprendizaje colaborativos. Dentro del marco educativo, cada vez se usan más los intercambios virtuales con otras universidades extranjeras.

El término intercambios virtuales se considera un término paraguas para referirse a conceptos como telecolaboración, aprendizajes colaborativos online, equipos virtuales globales, e-tandems, etc (O'Dowd, 2021). Según EVOLVE (2019), “un proyecto que puso en marcha intercambios virtuales para el aprendizaje colaborativo internacional entre distintas disciplinas en la educación superior define los intercambios virtuales como prácticas, respaldados por investigación, que consiste en un uso prolongado y posible gracias a la tecnología para programas o actividades educativas donde la comunicación y la interacción tiene lugar entre individuos o grupos que se encuentran separados geográficamente y/o que poseen un entorno cultural diferente y los cuales reciben apoyo de educadores o facilitadores” (mi traducción).

Este tipo de telecolaboraciones transfieren un nuevo espacio para trabajar el pensamiento crítico, competencias culturales, inglés como lengua extranjera y trabajar de manera grupal para solventar problemas. Los intercambios virtuales se caracterizan por ser un tipo de movilidad digital que ayuda en programas de aprendizajes interculturales (Bassani y Buchem, 2019; O'Dowd, 2020). Una indudable ventaja de estos intercambios es que reduce los costes institucionales y amplía las

posibilidades del alumnado para trabajar con alumnos internacionales de instituciones extranjeras usando en este caso inglés como lingua franca. Por ello, su uso se ha incrementado en el contexto del aprendizaje de una lengua extranjera (Thorne, 2010). Según O'Dowd (2020), su incuestionable popularidad se debe principalmente a dos razones: competencia intercultural y el aprendizaje de una lengua extranjera a través de comunicación real y síncrona. Además, el intercambio virtual se ha analizado en su relación con competencias como competencia digital, comunicación, colaborativos, empatía y conciencia global (Helm y O'Dowd, 2020).

Este estudio está enmarcado en la corriente actual de movilidad global y la necesidad de formar al alumnado en competencias interculturales y digitales. Fomentado por la Unión Europea con programas como Erasmus + (2018) y el “Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027” de la Comisión Europea (2020), se promueve el uso de las tecnologías digitales en un contexto educativo además de considerar importante la adquisición de capacidades digitales entre los ciudadanos.

En este marco contextual, surgen cuestiones como el impacto del mundo digital en el sujeto. Aplicando corrientes posthumanistas al contexto digital, estas advierten del peligro o del incorrecto uso de las nuevas tecnologías y por ello abogan por un entorno donde lo orgánico, físico y la interrelacionalidad sean claves para comprender el concepto del ser humano. Según Braidotti, el ser humano se caracteriza (igual que otros entes) por ser constituido de manera relacional y por la multiplicidad localizada en la realización/representación del sujeto influenciado por su entorno orgánico y no orgánico. Por ello, surgen debates sobre cómo la nueva incorporación de experiencias digitales en nuestras vidas tiene un impacto en lo que somos. Muchos autores posthumanistas críticos (Hayles, 1999; Vint, 2007; Herbrechter, 2013) resaltan la importancia de lo orgánico y corpóreo en la definición del ser humano por lo que, interpretan el gran uso del mundo digital como un paso hacia la descorporealización y el alejamiento de la importancia de lo orgánico en un entorno físico concreto.

En este marco contextual, el presente capítulo pretende profundizar en aspectos filosóficos sobre la percepción y definición del estudiantado en un contexto digital. Para ello se analizarán cómo la eliminación de la interacción en un entorno físico afecta aspectos de subjetividad, trabajo colectivo y emociones. La interconexión o intra-acción (Barad, 2007) es clave en un contexto posthumano donde la relación entre humanos y nohumanos impacta en el sujeto, embodied e integrado que posee una responsabilidad parcial basada en un fuerte sentido de colectividad, relacionalidad y, por tanto, de construcción de comunidad (Braidotti, 2013, p. 49). Debido a esto, el distanciamiento del mundo físico altera nuestra percepción y sensaciones originadas desde la experiencia corpórea del individuo.

Por ello, debates posthumanistas con respecto al uso de medios digitales nos ayudan a reflexionar sobre la condición posthumana del estudiantado para poder formular el currículum y crear nuevos mecanismos de innovación docente y prácticas adaptadas a corrientes sociales actuales.

MÉTODO

Este estudio nace de la colaboración entre alumnos de Inglés Instrumental 2 de la Universidad de Málaga (UMA) y alumnos de “Tecnología Educativa y Diseño Material” de la Universidad de Istanbul University- Cerrahpaşa (Turquía) durante el curso académico 2023-2024. Los participantes en el estudio son 15 alumnos de Málaga y 7 de Turquía que trabajaron de manera colaborativa en grupos a través de reuniones virtuales a través de Zoom. El número de participantes en este cuestionario se redujo por la falta de cumplimiento de algunos alumnos. Los alumnos de este estudio pertenecían a grupos de 5 estudiantes que se reunían una vez semanalmente durante 9 semanas. Las reuniones estaban fijadas a un mínimo de 45 minutos, aunque a veces, los alumnos preferían continuar dialogando durante un mayor periodo de tiempo. Es importante recalcar, que todas las reuniones fueron grabadas para un futuro análisis de las interacciones del estudiantado.

Los alumnos recibían instrucciones por ambos docentes para cada semana. Las tareas eran establecidas por los docentes y el objetivo de las reuniones era crear material didáctico para alumnos EFL en grupos y presentarlos en clases híbridas. Los alumnos españoles se encontraban en el aula para presentar junto con sus compañeros turcos que participaban desde sus hogares. El cuestionario que se lanzó al finalizar la colaboración pretendía recabar las percepciones de los estudiantes (es decir, emociones, sensaciones corporales, etc) en relación a la diferencias o similitudes en procesos colaborativos virtuales y físicos para una posterior reflexión sobre su experiencia transnacional virtual con alumnos de otro país en relación a las interacciones y comunicación digital síncrona.

Para ello, las preguntas fueron tanto cualitativas como cuantitativas. Este capítulo se centra en responder a estas reflexiones aplicando los resultados de las encuestas por parte del alumnado:

1. ¿Qué diferencias percibieron los alumnos con respecto a las interacciones virtuales?
2. ¿Qué importancia tiene la interacción física en procesos de aprendizaje colaborativo?
3. ¿Qué importancia tiene la atención y el vínculo emocional en el proceso?

RESULTADOS

En la primera sección del cuestionario se buscaba conocer el uso de las tecnologías por parte del alumnado participante en el proyecto telecolaborativo. En concreto, se preguntó si usaban herramientas de inteligencia artificial en su proceso de formación en la universidad. Un 54,5% respondió que sí hacía uso de estas herramientas junto un 31,8% que respondió “tal vez”. Es relevante mencionar que un 13,6% dijo que no. De aquellos que respondieron, 8 alumnos de 12 usaban ChatGPT. A la vista de los resultados podríamos resaltar como procesos de interacción entre alumnos se redujo y fue sustituida por el uso de una interacción con la IA para recibir respuestas o resoluciones a sus dudas.

Posteriormente, se les preguntó si consideraban que las IAs pueden sustituir tareas del alumnado. Un 68,2% respondió que sí y cabe resaltar que solo un alumno dijo que no. Para el alumnado que respondió “sí” o “tal vez” en la pregunta anterior, hubo respuestas que lo consideraban una ayuda para la “productividad” y para “tareas repetitivas” y les daba “más tiempo para pensar”, otro alumno mencionó: “me sorprendió saber que IA puede hacer nuestro trabajo más rápido y más eficaz”. Otro alumno, consideró que IA le ayudaba a investigar con mayor rapidez. Hubo comentarios sobre cómo la IA le ayudaba a aprender y entender mejor el contenido de la asignatura. Otro estudiante plasmó que la IA resumía contenido que no entendía bien “dado en clase, por ejemplo”.

Por otro lado, hubo 2 comentarios de alumnos mostrando su preocupación sobre el uso ya que no sería posible saber si hay un humano detrás de las y otro alumno reflexionaba sobre la pérdida de creatividad y esfuerzo. Podemos deducir, que el uso de las IAs reduce el contacto humano reduciendo así la colaboración alumno-alumno, alumno-docente dando enfoque en la inmediatez de resolver dudas pero no su posible aplicación y adquisición de conocimientos a largo plazo por parte del alumnado.

En la segunda sección de la encuesta, el enfoque era sobre la atención del alumnado en las reuniones virtuales. Un 63,6% consideraba que le resultó fácil mantener su atención en la reunión y un 36,4% a veces. En cuanto a los motivos de la pérdida de atención se debía a que se veían en la pantalla, veían otros alumnos que no prestaban atención en la pantalla, cuando miraban a la pantalla durante mucho tiempo, en momentos cuando nadie hablaba. Cabe destacar que la interacción digital se mermaba ya que no compartían el espacio físico y las interacciones estaban impedidas por la falta de interrelación y atención al otro (Braidotti, 2013; Citton, 2017). Citton habla sobre la ecología de la atención como clave en los procesos colectivos. Según Citton, en entornos digitales no existe intención colectiva ya que no hay presencia corpórea, lo que llama “la atención muerta” (p. 97) al no existir embodiment. Gilbert Simondon (2005) establece que sentir una conexión corpórea

entre individuos construye lo que él define como la comunidad transindividual, clave para la acción y respuesta a las necesidades.

En otro apartado, se buscaba saber si el alumnado recordaba su entorno físico y si recordaban alguna sensación corporal relacionada con ese entorno físico, un 77,3% sí lo recordaba. Cuando el enfoque de la pregunta era sobre el entorno digital, un gran porcentaje 40,9% dudaba si hubo vinculación/conexión emocional. La distinción más interesante se dio en que solo un alumno respondió que el vínculo emocional no hubiera cambiado si el contexto hubiera sido físico y no virtual. Viendo los datos obtenidos, se puede enlazar con las cuestiones posthumanistas sobre el impacto digital como medio de comunicación al perder ese aspecto orgánico que Hayles, Vint o Herbechter defienden.

En la pregunta “¿Por qué crees que hubiera sido diferente de manera presencial?” hubo respuestas como “hubiera sido una experiencia más satisfactoria”, “la comunicación es más fácil cara a cara”. y “virtual es más difícil”. Otro alumno detalló que era “menos dinámico” y que “no hubieran sido tan callados” porque las “conexiones o vínculos son más fáciles en un entorno físico” y “en un entorno físico hubiéramos estado más cercanos”. Hubo un comentario que no hubiera cambiado y otro que tampoco porque las personalidades seguían siendo las mismas. Aun así, un 54.5% consideró que se sentía parte del grupo y un 31,8% tal vez.

El enfoque en la siguiente sección de la encuesta, se centró en el contacto visual donde solo un 22,7% consideró que sí hubo contacto visual, aunque esto fuera a través de mirar una persona en la pantalla. Las reflexiones últimas del alumnado concluían que al no ser un entorno físico no había mucho contacto visual, “no podían verlos, sentirlos o tocarlos” y entendían que en espacios físicos “puedes relacionarte mejor y hablar sobre más de cosas diferentes”, “se puede interactuar más fácilmente cara a cara en la comunicación” y en “reuniones digitales se perciben un poco más frías y menos fluidas”. Además, añadieron que “lo físico me hace sentir mejor y más cómodo” y “el contacto visual me ayuda a tener confianza en mí”. Por otro lado, el cuestionario aportó comentarios como la “presencia digital puede ser más fácil cuando tienes dificultades para socializarte, pero pueden acabar siendo frías y las conexiones reales son más difíciles de conseguir” y además, “es más vívido/intenso en términos de sentidos y emociones en la vida real que en la virtual”.

DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

Los datos recogidos de la telecolaboración entre alumnos de ambas universidades demuestran una descorporealización con ventajas y desventajas. Facilitan la comunicación y colaboraciones con alumnos de otras universidades sin el coste de viajar mientras usan el inglés como lingua franca. Aun así, es necesario plasmar que las interacciones digitales no han creado un sentimiento de cercanía o

vinculación afectiva en el proceso de aprendizaje dado a que el entorno era estrictamente digital. Los debates podrían haber sido más fructíferos con la interacción presencial dada la mayor capacidad de atención del alumnado. El cuerpo del otro y sus percepciones se desatienden en la construcción de esas experiencias y eso puede reflejar una desmotivación del alumnado en prestar atención, vincularse emocionalmente y conectar con sus compañeros. En conclusión, debemos aprender que el alumnado posthumano contiene un entorno digital que amplía horizontes pero que a la vez impide aprendizajes y vinculaciones más consolidadas ya que el proceso colaborativo es minorizado por debilitar esa conexión corpórea con el otro y la sustitución del diálogo y debates por las IAs. Sense-making o dar sentido a vivencias y prácticas colaborativas concretamente es “fundamentalmente afectiva” (Maiese, 2016, p. 4). Siguiendo a Simondon (2005), si no hay una comunidad transindividual donde lo físico está presente por ende no habrá una respuesta emocional, de acción o de cuidado al otro al no haber conexión corpórea.

Agradecimientos

Esta publicación es parte del proyecto de I+D+i PID2022-137627NB-I00, financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033/ y “FEDER Una manera de hacer Europa”

REFERENCIAS

- Bassani P. y Buchem, I. (2019). Virtual exchanges in higher education: developing intercultural skills of students across borders through online collaboration. *RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 6, 22–36. <http://dx.doi.org/10.6018/riite.377771>
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- Citton, Y. (2017). *The ecology of attention*. Polity Press.
- Comisión Europea (30 de septiembre de 2020). *Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027: Adaptar la educación y la formación a la era digital*. Comisión Europea. Recuperado de: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0624&from=EN>
- European Commission (2018, March 15). *Erasmus+ goes virtual*. Recuperado de: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_18_1741
- Hayles, N.K. (1999). *How We Became Posthuman*. University of Chicago Press.
- Helm, F. y O'Dowd, R. (2020). *Virtual Exchange and its role in Blended Mobility Initiatives*. UNICollaboration Position Paper. Recuperado de: <https://www.unicollaboration.org/wp-content/uploads/2020/09/Position-paper-on-Blended-Mobility.pdf>
- Herbrechter, S. (2013). *Posthumanism: A critical analysis*. Bloomsbury Academic.
- Maiese, M. (2016). *Embodied selves and divided minds*. Oxford University Press.
- O'Dowd, R. (2020). A transnational model of virtual exchange for global citizenship education. *Language Teaching*, 53, 477–490. doi:10.1017/S0261444819000077

O'Dowd, R. (2021). What do students learn in virtual exchange? A qualitative content analysis of learning outcomes across multiple exchanges. *International Journal of Educational Research*, 109, 1–13. doi:10.1016/j.ijer.2021.101804

Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Portfolio Penguin.

Simondon, G. (2005). *L'Individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Grenoble: Million.

The EVALUATE Group (2019). *Evaluating the impact of virtual exchange on initial Teacher Education: a European policy experiment*. Research-publishing.net. doi:10.14705/rpnet.2019.29.9782490057337

Thorne, S.L. (2010). The 'Intercultural Turn' and language learning in the crucible of new media. In F. Helm y S. Guth (Eds.), *Telecollaboration 2.0 for language and intercultural learning* (pp. 139-164). Bern: Peter Lang.

Vint, S. (2007). *Bodies of tomorrow: technology, subjectivity, science fiction*. University of Toronto Press.

