

UTILIZACIÓN DEL CAMPUS VIRTUAL DE MOODLE EN LA ASIGNATURA IMAGEN DIGITAL

Carmen van den Eynde Collado* y Eva Perandones Serrano**

cvanden@telefonica.net; evaperandones@art.ucm.es

*Departamento Dibujo II.

**Becaria predoctoral de investigación UCM. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid

Palabras clave: Moodle, Bellas Artes, Imagen Digital, Comparación Moodle-WebCT.

Hay muchas maneras de utilizar el Campus Virtual. Nuestra intención con estas líneas es mostrar una de ellas. Entender el Campus Virtual como una prolongación de la asignatura que permite crear vínculos entre el profesor y los alumnos, fomentar la participación y el aprendizaje colaborativo e investigar nuevas metodologías docentes de la mano de las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación), son algunos de nuestros objetivos dentro de la asignatura de Imagen Digital.

Después de cuatro años de trabajo en los que la asignatura ha estado virtualizada en la plataforma Moodle (primero en un servidor propio en la Facultad de Bellas Artes y este año en el servidor oficial de la UCM), ha llegado a convertirse en la que más entradas de alumnos recibe de todas las que actualmente están dadas de alta en Moodle según la Unidad de Apoyo Técnico y Docente al Campus Virtual (UAT-CV).

INTRODUCCIÓN

La intención de estas líneas es poder transmitir nuestra experiencia educativa en la plataforma Moodle. Desde hace tres años, a partir de un proyecto de Innovación Educativa, se implanta Moodle en un servidor propio de la Facultad de Bellas Artes, gestionado por el técnico Antonio Hernando Valdeíta.

Desde ese momento comenzamos a investigar en las nuevas herramientas que esta plataforma nos ofrecía en relación a las propias de WebCT.

Una vez terminado el proyecto de investigación, seguimos ampliando los contenidos y experimentando con nuevas herramientas.

Actualmente ha llegado a convertirse en la que más entradas de alumnos recibe de todas las que están dadas de alta en Moodle según la Unidad de Apoyo Técnico y Docente al Campus Virtual (UAT-CV) con 47.484 visitas en los dos primeros meses de clase (figura 1).



Figura 1. Cursos más activos durante los dos últimos meses. Fuente: UAT-CV

LA ASIGNATURA IMAGEN DIGITAL

Esta asignatura se imparte en un cuatrimestre como optativa de segundo ciclo y tiene una duración de 6 créditos. Se imparte a tres grupos de manera simultánea (primer cuatrimestre) con un total de 120 alumnos.

Aborda los usos avanzados de la imagen en 3D en proyectos de creación plástica. Mediante herramientas de modelado y animación virtuales podemos generar formas e imágenes con total independencia del mundo visi-

ble real. Estas nuevas herramientas abren el camino para la creación de imágenes sin referente en la realidad visible, posibilitando la búsqueda de nuevas vías creativas y realidades visuales paralelas que enriquecen nuestra paleta como creadores gráficos.

En la parte teórica se analizan los diversos sistemas de creación de imagen en tres dimensiones de diversos programas, destacando las cualidades específicas de cada uno en cuanto a sus recursos expresivos. Se profundiza en las distintas herramientas disponibles y los recursos expresivos que nos proporcionan. Analizamos el proceso de modelado, texturizado y animación de imágenes en 3D y se realiza al mismo tiempo un estudio de los usos que están recibiendo estas tecnologías en el ámbito artístico, de la ilustración, animación, y mezcla con otras disciplinas como la pintura, fotografía, dibujo, grabado y escultura.

En la parte práctica se desarrollan ejercicios de creación de imágenes empleando los recursos analizados. Se trabaja sobre la imagen de síntesis en tres dimensiones, realizando dos proyectos de modelado y uno de animación, así como diversos ejercicios en clase. Como trabajo final se aborda la realización de un proyecto completo, empleando alguno de los sistemas introducidos para el desarrollo de un trabajo artístico personal, tratando de consolidar el universo creativo del alumno.

LOS INICIOS DE LA VIRTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
N.º 273, 30/11/2006

La asignatura Imagen Digital fue incorporada como «experiencia piloto», dentro del Sistema de Transferencia de Créditos Europeos, bajo el título: *Evaluación del impacto de virtualización de la asignatura Imagen Digital*, siendo el Proyecto de Innovación Educativa n.º PIE 273.

Entre los objetivos buscados destacamos los siguientes:

- Integrar las nuevas técnicas y tecnologías en el aula como métodos de investigación.
- Difundir la importancia de los conocimientos tecnológicos y su aplicación en el ámbito docente (nuevos métodos y tipos de ejercicios).
- Facilitar la circulación de ideas sobre resolución de problemas, nuevos materiales y tecnologías.
- Dotar al alumno de los conocimientos necesarios para que sea capaz de realizar la búsqueda y selección de los elementos más importantes para llevar a cabo los trabajos correspondientes.
- Capacitar al alumno para que pueda llevar a cabo el planteamiento de un proyecto totalmente justificado. De esta forma, el alumno propicia su aprendizaje, partiendo de su propio trabajo (figura 2).



Figura 2. El antiguo Campus Virtual, actualmente no disponible, en el servidor propio de la Facultad de Bellas Artes

Dentro de las conclusiones que sacamos de este proyecto podríamos destacar lo siguiente: en líneas generales, la virtualización de Imagen Digital ha producido una enorme mejora en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en cuanto a poner en funcionamiento procesos más democráticos donde el profesor es un guía. La virtualización altera las bases tradicionales de la experiencia educativa convirtiendo dicha experiencia en un proceso de investigación sin

espacios ni tiempos cerrados lo que aumenta la motivación del alumno y por lo tanto, su capacidad para generar conocimiento propio.

EL CAMBIO AL SERVIDOR DE LA UCM

En septiembre de 2008 migramos todos los contenidos de la asignatura que teníamos en el servidor al oficial de la UCM. Al comienzo de las clases en octubre, lo pusimos a disposición de los alumnos.

Como todo lo relacionado con la informática, en pruebas surgen problemas. Para que los alumnos puedan entrar en el nuevo campus de moodle, están obligados a hacer la gestión de cambiar la contraseña en su perfil del CV (Campus Virtual) de WebCT. Éste puede ser un paso sencillo, pero conseguir que todos lo hagan puede llegar a ser una tarea tediosa. En este caso, las tareas de administración de alumnos, hasta que todos, incluidos los erasmus, estuvieron dados de alta en el CV, pasó un mes y medio.

Como la migración de contenidos se hizo de manera manual aprovechamos para cambiar la estructura y la presentación de los contenidos (figura 3).



Figura 3. Imagen del actual Campus Virtual de la asignatura Imagen Digital (enero 2009)

La nueva interfaz que surgió de este cambio nos permitió aprovechar herramientas con las que no contábamos en el antiguo CV. La más destacada es el JPGSlideshow. Con esta herramienta descubrimos una manera muy cómoda y vistosa de enseñar los trabajos de antiguos alumnos. Aunque no contamos con estadísticas de esta sección por cuestiones de programación, si nos guiamos por las que sacamos el año pasado del antiguo CV, nos encontramos que es la sección más visitada por los alumnos.

La razón de esto es que a los estudiantes no sólo les da ideas sobre los trabajos que van a tener que realizar, sino también la posibilidad de aprender de los trabajos de sus compañeros. Según ellos mismos, «el poder ver los trabajos de años anteriores tiene un componente de motivación muy importante» (figura 4).



Figura 4. Galería de imágenes, JPGSlideshow, de escenas interiores realizadas íntegramente en 3D por alumnos en cursos anteriores

Desde esta asignatura intentamos fomentar la participación activa del alumnado con la intención de que aprendan a ayudarse unos a otros y a que compartan información. Para ello se les anima a crear tutoriales para subirlos al campus y de esta forma permitir que la información esté al alcance de los compañeros (figura 5).

La segunda herramienta más utilizada por los alumnos es el foro de consultas con 2.700 visitas hasta la fecha. En este foro exponen sus dudas, sus descubrimientos y sus avances (figura 6).

Al principio necesitaban del profesor para resolver las dudas, pero con el paso de las semanas han empezado a contestarse entre



Figura 5. Tutorial creado por Eva Perandones, alumna durante el curso 2004/2005 y colaboradora honorífica de la asignatura durante los cursos 2006/2007 y 2007/2008

ellos. Esto supone un gran avance en el desarrollo docente, puesto que se abre la veda para desarrollar un aprendizaje colaborativo real. Así por ejemplo, los alumnos más aventajados ayudan al grupo de forma activa.

Algunos han llegado a hacer comentarios sobre los trabajos de sus compañeros, con sugerencias para mejorarlo o simplemente palabras de ánimo.



Figura 6. Foro de la asignatura

Para que las entregas de los trabajos se pudieran realizar a través del Campus Virtual, se han habilitado Bases de Datos. Aquí ellos pueden ir subiendo los trabajos, modificarlos, volverlos a subir y ver los trabajos de los compañeros, hasta la fecha de entrega.

Esta sección es la tercera más visitada, porque les permite ver el nivel de los compañeros y aprender de sus trabajos (figura 7).



Figura 7. Trabajo realizado íntegramente en 3D por una alumna para la primera entrega evaluable en una Base de Datos del CV el 16 de noviembre, curso 2008-09

USOS DEL CAMPUS VIRTUAL DE MOODLE Y COMPARATIVA CON LOS USOS DE WEBCT

Además de las estadísticas que proporciona la plataforma hemos requerido la opinión de 60 alumnos de la asignatura para realizar esta comparativa.

Se pasó una primera encuesta al comienzo de las clases en octubre para conocer los usos corrientes de WebCT y una segunda a finales de noviembre para conocer su experiencia y opinión sobre Moodle.

Los usos que se han evaluado son los siguientes:

1. Consulta de calificaciones.
2. Consulta de fechas de entregas o exámenes.
3. Consulta del programa de la asignatura.

4. Descarga o consulta de apuntes, tutoriales o materiales aportados por el profesor.
5. Aportación propia de información sobre algún tema de la asignatura.
6. Desarrollo de temas a consultar en foros de la asignatura.
7. Ver y aprender de los trabajos de los compañeros.
8. Ver y aprender de los trabajos de años anteriores.
9. Tutorías virtuales.
10. Correo electrónico con el profesor o los compañeros (a través del campus).
11. Intercambio de archivos.
12. Realización de exámenes o entregas a través del campus.

A continuación mostramos las gráficas con los porcentajes de las respuestas (figuras 8, 9 y 10).

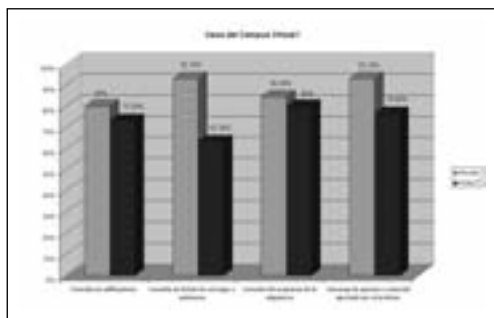


Figura 8. Usos del Campus Virtual I

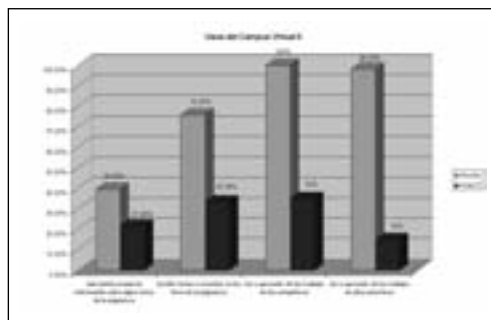


Figura 9. Usos del Campus Virtual II

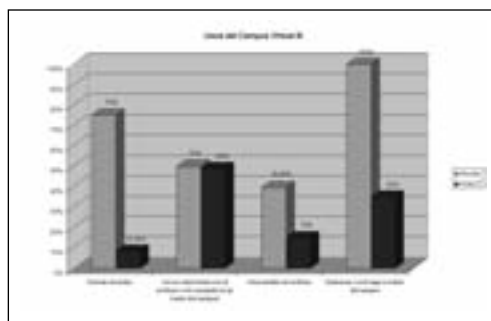


Figura 10. Usos del Campus Virtual III

También queremos resaltar que cuando pedimos a los alumnos que califiquen el aprovechamiento del Campus Virtual con respecto a esta asignatura, siendo 1 nada aprovechado y 5 muy aprovechado, el 80% de los alumnos lo calificó con un 5.

Pregunta	Moodle (%)	WebCT (%)
Consulta de calificaciones	80	73,30
Consulta de fechas de entregas o exámenes	93,10	63,30
Consulta del programa de la asignatura	84,40	80
Descarga de apuntes o material aportado por el profesor	93,10	76,60
Aportación propia de información sobre algún tema de la asignatura	39,60	21,60
Desarrollo de temas o consultar en los foros de la asignatura	75,80	33,30
Ver y aprender de los trabajos de los compañeros	100	35
Ver y aprender de los trabajos de años anteriores	98,20	15
Tutorías virtuales	75	8,30
Correo electrónico con el profesor o los compañeros (a través del campus)	50	49
Intercambio de archivos	39,60	15
Realización de exámenes o entregas a través del campus	100	35

CONCLUSIONES

LA EXPERIENCIA DE LOS ALUMNOS

Hemos querido reservar un espacio en las conclusiones para reflejar las opiniones sobre el funcionamiento de la asignatura de 60 de los 120 alumnos que utilizan la plataforma.

Transcribimos algunas de las respuestas.

A la pregunta de *¿Consideras que Moodle es más interesante que WebCT? ¿Por qué?* los alumnos respondieron:

- *¿Supone una gran ventaja a la hora de trabajar la asignatura desde casa y un gran abanico de recursos muy útiles! Es para mí un modelo de funcionamiento académico moderno y eficaz.*
- *Sí, porque el diseño de las páginas es claro y agradable. Es un sistema mucho más fiable, cercano y eficaz. Ofrece muchas más posibilidades y su funcionamiento es más correcto. Además, no depende del sistema actual UCM, que se estropea a menudo.*
- *Me parece más interesante Moodle que webCT, porque permite una mayor participación por parte del alumno, lo que hace que le interese y le guste utilizarlo.*
- *Sí, creo que es más interesante, sobre todo el foro y porque se pueden aportar ideas, apuntes, tutoriales, programas para descargar, etc.*
- *Sí, porque es mucho más intuitivo y la interfaz es más vistosa desde el punto de vista del diseño.*
- *Depende del uso que le dé cada profesor. Desde luego en esta asignatura es cuando he sacado más provecho del Campus Virtual en cuatro años en la facultad.*
- *Sí, porque se pueden subir archivos y trabajos personales, cosa que en el UCM no podríamos, y porque te hace participar bastante más, ya que hay mucha información de muy fácil acceso sin tener que entrar en subcarpetas constantemente.*
- *Considero que es muchísimo más interesante. De hecho éste lo utilizo infinita-*

mente más que el de la UCM, ya que en el otro sólo puedes ver lo que cuelgue cada profesor sin poder intervenir en nada, y en muchas de las asignaturas no existe ni la opción del campus o existe pero no hay nada colgado. En Moodle puedes colgar los trabajos o comentarios sin ningún problema, consultar en el foro, tutoriales, ver los trabajos de los compañeros, etc.

- *Por supuesto. Primero es mucho más claro y conciso, estéticamente más atractivo y funcionalmente mejor. Y por muchas razones más, pero principalmente por la primera.*
- *Sí. El Campus Virtual normalmente queda relegado a una mera página de información que ni siquiera un porcentaje alto del profesorado sabe usar.*
- *Sí, porque considero que el campus de la UCM actúa como un corcho de avios; en cambio, el otro es interactivo.*
- *Sí, porque es más fluida la comunicación entre profesor y alumno y entre varios alumnos.*
- *Sí, por poder ver quién está conectado y poder conocer a la gente a través de fotos y trabajos. Crea un vínculo entre la clase.*
- *Es mucho más interesante porque la relación con la profesora es más directa y estrecha que en el actual campus de la UCM, ya que en este campus no existe tal relación profesor-alumno.*
- *El desarrollo de esta asignatura sería mucho más complicado y lento sin el campus.*
- *Básicamente es la vía de comunicación entre el profesor y el alumno. Además, aprendemos unos de otros pasándonos consejos, sugerencias, páginas de interés, etc.*

A la pregunta de *¿Qué es lo que más te gusta del CV de la asignatura?* los alumnos respondieron:

- *Mejora el nivel de los alumnos y las clases gracias a la profesora y los alumnos.*

- *Que es como una prolongación de la clase que permite no perder el contacto con la asignatura los días que no se imparte y además encontrar información adicional muy interesante, ver el trabajo de los compañeros, intercambiar información práctica (textos, imágenes, videos).*
- *Consultar las fechas de entrega, ver los trabajos de los compañeros y el foro, en el que se resuelven dudas casi al momento.*
- *Las posibilidades de participación e interrelación entre alumnos.*
- *El poder entregar los trabajos desde casa.*
- *Da una visión global de lo que ocurre en la asignatura.*
- *Poder hacer consultas on-line a profesores y compañeros.*
- *La opción de poder compartir tu trabajo con el de tus compañeros y aprender entre todos y de todos.*
- *Que nos permite ayudarnos los unos a los otros.*

A la pregunta de *¿Qué es lo que menos te gusta del CV de la asignatura?* los alumnos respondieron:

- *Algún aspecto estilístico poco relevante y que aún no está integrado con las demás asignaturas.*
- *La interfaz y que apenas hay asignaturas.*
- *Ver que los trabajos de los alumnos son muy buenos y ver que mi nivel es bajo.*
- *Que los compañeros puedan tener mis trabajos en sus pc por descargarlos del campus.*
- *Cuando hay muchos trabajos colgados se vuelve algo caótico; se podría archivar en carpetas por grupos o algo así.*

LA EXPERIENCIA DOCENTE

El nivel de calidad que en sus trabajos alcanzan los alumnos de la asignatura Imagen Digital, considerando las pocas horas de clase que reciben, se debe fundamentalmente a dos cuestiones:

1. El interés que despiertan en ellos los contenidos de la asignatura.
2. Las facilidades que aporta para el aprendizaje la utilización del campus Moodle, diseñado en base a las ideas del constructivismo pedagógico y el aprendizaje colaborativo.

La experiencia durante el curso 2005-06 en el campus WebCT fue muy trabajosa y no hubo forma de que los alumnos participaran activamente. Con el cambio a esta plataforma estamos comprobando que cada año es más utilizada y la asignatura crece incesantemente en participación y contenidos.

En la actualidad uno de los aspectos más relevantes a destacar es que, una vez terminado el curso, el campus permanece abierto para todos los alumnos que lo deseen y que siguen colaborando activamente, colgando trabajos y tutoriales y participando en el foro. Tanto es así que hay dos secciones exclusivas para los trabajos actuales de antiguos alumnos, donde pueden aportar sus experiencias relacionadas con la asignatura. Contamos con participantes desde el curso de inicio de este campus.

Poder distribuir materiales y apuntes, crear foros de debates, publicar el calendario de la asignatura y las calificaciones, tener una comunicación instantánea por correo o mensajería, realizar tutorías electrónicas en privado o en grupo, y sobre todo la recogida y exposición de trabajos que los propios alumnos cuelgan y el hacer posible que puedan crear sus propias entradas de bases de datos y conocer el trabajo de todos sus compañeros, contribuye sobremedida a que los estudiantes utilicen el campus de una forma intensiva.

Puesto que consideramos la importancia que tiene para esta asignatura que el conocimiento, en lugar de ser transmitido teóricamente, se construya en la mente del estudiante con base en sus habilidades y conocimientos propios, así como el intercambio de experiencias con sus compañeros, es por lo que defendemos esta enseñanza participativa entre el docente y los estudiantes.