



REVISTA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

RED. Revista de Educación a Distancia

E-ISSN: 1578-7680

mzapata@um.es

Universidad de Murcia

España

Alsina, Pau; San Cornelio, Gemma; Beneito, Roser; Alberich, Jordi
Media Art Wiki. Uso de Wikis para la enseñanza interdisciplinar y multimedia del arte de los nuevos
medios de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje
RED. Revista de Educación a Distancia, núm. XII, 2010, pp. 1-16
Universidad de Murcia
Murcia, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54714042010>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Media Art Wiki. Uso de Wikis para la enseñanza interdisciplinar y multimedia del arte de los nuevos medios de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje

Media Art Wiki: Use of Wikis for the Interdisciplinary and Multimedia Teaching of New Media Art in Virtual Learning Environments

Pau Alsina

Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades

Universidad Oberta de Catalunya (UOC)

palsinag@uoc.edu

Gemma San Cornelio

Profesora de los Estudios de Ciencias de la Información y Comunicación

Universidad Oberta de Catalunya (UOC)

gsan_cornelio@uoc.edu

Roser Beneito

Profesora de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicaciones

Universidad Oberta de Catalunya (UOC)

rbeneito@uoc.edu

Jordi Alberich

Profesor de la Facultad de Comunicación y Documentación

Universidad de Granada

jalberich@ugr.es

Resumen

Este capítulo expone y analiza una experiencia piloto de uso de Wikis para la enseñanza de las prácticas artísticas vinculadas a los nuevos medios de comunicación digital. El denominado “Media Art Wiki” constituye un recurso para la enseñanza del Arte y la Estética de los nuevos medios en un contexto de enseñanza-aprendizaje virtual como es la Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Los objetivos iniciales del proyecto consistieron en generar un entorno dinámico de documentación multimedia de las prácticas de Arte de los nuevos medios, y a su vez, que ese espacio de contenidos abiertos pudiera alimentarse de la acción participativa y colaborativa de los estudiantes de las diferentes asignaturas implicadas, contribuyendo de este modo a un enfoque interdisciplinar de la materia común. El Media Art Wiki pretende innovar dentro del aula virtual en cuatro aspectos diferentes: proceso, formato, estructura y contenidos tratando de responder asimismo a un planteamiento pedagógico, que vincule cada una de las actividades implicadas en el Wiki con varios programas y asignaturas. En este capítulo intentaremos dar cuenta de las implicaciones del uso de este tipo de herramientas en la enseñanza universitaria, estructurando el texto en diferentes apartados que, por un lado, trazan el contexto a partir del cual surgió el proyecto, sus necesidades, objetivos y motivaciones dentro del marco teórico del aprendizaje significativo- y el contexto -modelo de enseñanza-aprendizaje- de la UOC. Por otro lado procedemos a la descripción técnica y de contenido del proyecto, así como el diseño de la estrategia didáctica y de las actividades a desarrollar por los estudiantes a corto y medio plazo. Finalmente exponemos la evaluación de dicha experiencia desde la perspectiva de los docentes y los estudiantes para llegar a plantear nuestras conclusiones y posibilidades de desarrollos de futuro.

Palabras Clave: Arte, Estética, Nuevos Medios, Multimedia, Wiki

Abstract

This chapter undertakes the analysis of a pilot project based on the use of a Wiki to teach new media art practices. The project titled *Media Art Wiki* constitutes then a resource for teaching New Media Art and Aesthetics in the context of virtual teaching-learning at the Universitat Oberta de Catalunya (UOC). The initial objectives of the project were on the one hand, the creation of a dynamic and multimedia environment of new media art practices, and on the other, the design of an open and collaborative space that could be nurtured through participative action by the students from the different courses involved, contributing in this way to an interdisciplinary focus of a common subject of study.

The aims of *Media Art Wiki* are to innovate within the virtual classroom in four different aspects: in the process, the format, the structure and the contents, in order to respond in this way to a pedagogical approach that would link each of the activities involved in the Wiki with several programs and courses. This current chapter will take into account the previous implications, which are derived from the use of this type of tool in the academic context. Thus, the chapter is structured in different sections: firstly, we trace the context where the project has been developed; its needs and objectives, considering the theories of significative learning, and its application to the teaching-learning model at the UOC. Secondly, we proceed to describe the design process of the Wiki, defining both its contents and techniques, and the didactic strategy –activities to be fulfilled by students- in the short and long term. Finally, we present the evaluation of this experience from the perspective of the scholars and students in order to conclude with some remarks and possibilities for future development.

KEYWORDS: Art, Aesthetics, New Media, Multimedia, Wiki

Planteamiento y contexto del proyecto: Arte y Tecnología en la UOC

El *Media Art Wiki* (1) es un Wiki destinado a la documentación y análisis cooperativo de las prácticas artísticas vinculadas a las tecnologías digitales, principalmente, y que pertenecen al conjunto de prácticas que ha sido denominado como *Media Art* en el contexto del arte actual, es decir, aquellas prácticas artísticas de (o con) los medios de información y comunicación. Articulado como un proyecto de innovación docente, el Wiki tiene por objeto documentarlas con materiales textuales, sonoros o audiovisuales así como comentar y analizar las mismas de forma participativa y colaborativa entre los investigadores, docentes y estudiantes implicados. Todo ello tiene lugar en el contexto de la Universidad Oberta de Catalunya (UOC), una universidad íntegramente basada en un modelo de enseñanza no presencial y asíncrono, en la que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en un entorno virtual y, por lo tanto, desarrolla su acción docente mediante y con las tecnologías de información y comunicación, especialmente a través de Internet. El modelo pedagógico de la UOC prioriza la evaluación continua mediante la realización de prácticas evaluables a lo largo del semestre y que conforman, por suma y promedio, la nota final sometida a validación al final de semestre con una prueba presencial. Existe, por otro lado, la posibilidad de acogerse a la modalidad de examen final, también presencial y de un tipo –podríamos llamar- convencional. Toda la actividad del proceso de aprendizaje se produce en el aula virtual, contando con unos materiales docentes prefigurados, que constituyen el eje de contenidos de las asignaturas, más una serie de recursos didácticos de diversa procedencia y formato que complementan los contenidos y que, como se verá en el caso

de los Wikis, pueden llegar a aportar nuevas metodologías didácticas, teniendo una doble función: como material docente y a la vez actividad práctica.

Entre las diferentes titulaciones que la UOC ofrece en la actualidad, existen varias asignaturas y seminarios que, desde diferentes perspectivas y con diferente nivel de intensidad, abordan el estudio de las prácticas artísticas vinculadas a las tecnologías: “Arte y Estética Digital”, “Arte, Ciencia y Tecnología”, “Video Digital de Creación”, “Trabajo Final de Carrera en Arte y Creación Digital”, “Cultura Digital”, “Estética en Sistemas Multimedia” o “Estética y Teoría del Arte”. Como es de suponer, todas estas asignaturas pertenecen a diferentes departamentos de la Universidad: Estudios de Artes y Humanidades, Estudios de Ciencias de la Información y Comunicación, y Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación.

Así pues, este proyecto, respondía en primera instancia a la necesidad de atender al dinamismo inherente del conjunto de prácticas artísticas que hemos denominado *Media Art*, aunando fuerzas y recursos dentro de la universidad y convirtiendo el Wiki en una acción interdisciplinar y transversal. Además, el proyecto presentaba relación con el proyecto de investigación concedido por el Ministerio de Educación y Ciencia “Arte, Estética y Nuevos Medios”(2), en lo referente a la recopilación de trabajos artísticos, objeto de dicho proyecto de investigación. Asimismo, contábamos con recursos afines al Wiki, tales como la revista académica Artnodes (3) y la revista *online* Mosaic (4) que desde el ámbito de la difusión exploran las relaciones entre arte y tecnología, la primera desde un punto de vista más teórico e histórico y la segunda desde una aproximación más práctica.

La naturaleza emergente de este tipo de prácticas artísticas, así como la necesidad de un enfoque interdisciplinar en el análisis de las mismas, son dos condiciones que dificultan en general el laborioso proceso de documentación, archivo y análisis de estas prácticas. Prueba de ello, son los intentos que se han venido sucediendo a lo largo de los últimos años de creación de bases de datos que tratan de recoger dichas prácticas y clasificarlas con una taxonomía en constante evolución y transformación que va construyéndose, destruyéndose y reconstruyéndose por producirse solapamientos, contradicciones o directamente extinción de los términos empleados en su ordenación. Así pues, la reflexión acerca de la complejidad y dinamismo que presenta nuestro objeto de estudio, nos condujo a la elección del Wiki como herramienta idónea de recogida de datos, a la vez que podía contribuir significativamente al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La creación de un Wiki destinado a la documentación, archivo y análisis colaborativo entre diferentes aproximaciones (artística, filosófica, multimedia y de comunicación) permitía de esta manera superar algunos de los obstáculos identificados, haciendo posible contar con una herramienta ágil y dinámica, fácilmente transformable y adaptable a las necesidades de actualización constante, trabajo cooperativo, entorno digital, y multiplicidad de tipologías de recursos necesarios para la documentación de estas prácticas. Esta herramienta nos permitía trabajar transversalmente y colaborativamente entre los diferentes departamentos, entre los investigadores, docentes y estudiantes implicados, y a su vez trabajar de forma ágil haciendo posible actualizar el archivo con nuevas entradas de aquellas prácticas de reciente presencia e impacto en el contexto cultural que merecían ser documentadas. De esta manera, gracias a la acción colaborativa y a las características del entorno digital del Wiki, pretendíamos captar el dinamismo de un ámbito emergente en constante evolución y en ese proceso contribuir decisivamente al proceso de aprendizaje de los estudiantes, dispuestos a adquirir no solo los conocimientos para enfrentarse a estas prácticas sino, especialmente, adquirir las

competencias y habilidades necesarias para el estudio de un campo en constante transformación en la medida en que incesantemente surgen nuevas prácticas asociadas al desarrollo de las nuevas tecnologías digitales que van emergiendo.

Así pues, nuestra propuesta de incorporar el Media Art Wiki como recurso en las aulas de –inicialmente- tres asignaturas de tres titulaciones diferentes, permitiría la innovación en los cuatro siguientes aspectos: 1) en el proceso de aprendizaje, mediante el trabajo cooperativo entre estudiantes y docentes, promoviendo nuevas dinámicas que, de hecho, contribuyen a las ya existentes en el contexto de las aulas virtuales desplegadas; 2) En el formato de documentación, ya que implicaba materiales textuales, visuales (estáticos o en movimiento) o/y sonoros como recursos especialmente válidos para el estudio de unas prácticas de difícil documentación, contribuyendo a reforzar las posibilidades de interacción hipertextual y multimedia en los entornos virtuales de aprendizaje característicos de nuestra universidad; 3) En la misma estructura departamental de la universidad, ya que el proyecto implicaba transversalmente a varias asignaturas de diferentes estudios, con sus diferentes aproximaciones a un ámbito común, aunque con la misma necesidad de trabajar desde un enfoque interdisciplinar coherente con las características de nuestro objeto de estudio; y 4) En el mismo contenido del Wiki, puesto que el objeto de estudio tratado es en sí mismo el de las prácticas artísticas emergentes que contribuyen a los procesos de innovación cultural mediante la experimentación expresiva con y a través de las tecnologías de información y comunicación (TIC), factor relevante que hace aún más necesaria la utilización de un repositorio de contenidos documentales que posibilite la participación abierta interdisciplinar y pueda captar el dinamismo asociado a las prácticas emergentes mencionadas.

La agrupación de las diferentes perspectivas implicadas, aunque podría resultar compleja en un primer momento, y presentaba solapamientos o contradicciones en los objetivos desplegados en las respectivas asignaturas, también resultaba un estímulo de alto interés en tanto en cuanto permitía dar cuenta de la complejidad inscrita en el análisis de las prácticas artísticas, así como a su vez contribuía a fortalecer la necesidad de un enfoque interdisciplinar como un valor clave a conseguir en el trabajo colaborativo interdepartamental. En la misma definición del proyecto surgieron todas estas cuestiones, así como fueron surgiendo las diferentes soluciones que hicieron posible articular el Wiki a través del consiguiente proceso de discusión y adquisición de consenso en cada uno de los puntos tratados. En este sentido el proceso mismo de elaboración del proyecto fue altamente estimulante por la necesidad de llegar a establecer criterios comunes que pudieran articular el proyecto de forma operativa y pragmática sin dejar de hacer constar e intervenir en las complejidades del proyecto, complejidades que iban desde la necesidad de generación de una taxonomía unificada compartida hasta la selección de los campos imprescindibles en las fichas documentales del Wiki.

Proceso de diseño del Wiki

Dado que el diseño de nuestra iniciativa se enmarca en la convocatoria de proyectos de innovación docente del Vicerrectorado de Innovación de la UOC, la elección del programa Wiki a utilizar estuvo condicionada por las directrices que se propusieron desde el Vicerrectorado y los departamentos de tecnología asociados a este tipo de proyectos en el contexto de la universidad. Así pues, debido al número de

proyectos aprobados en la convocatoria que proponían el uso de Wikis para la docencia en las aulas virtuales, se procedió a realizar un análisis y *benchmarking* de las herramientas disponibles que obedecieran a ciertos criterios marcados por las políticas de tecnología de la institución: en primer lugar debía ser un programa "libre", por lo que el hecho de tener una comunidad de desarrolladores suficientemente amplia para dar respuesta a posibles actualizaciones del software fue un elemento decisivo. En segundo lugar, se valoró la capacidad de la herramienta para aunar todo tipo de *widgets* y micro-aplicaciones que pudiesen ampliar las potencialidades y usos del Wiki. Por todo ello, la herramienta elegida para aplicar a los proyectos de innovación con Wikis fue TikiWiki (5), en detrimento de otras opciones como MediaWiki, herramienta ampliamente conocida por su vinculación a la Wikipedia y por lo tanto con una curva de aprendizaje en el uso considerablemente menor respecto a otras opciones, pero con menos funcionalidades disponibles. En el caso de TikiWiki, el hecho de poseer un gran número de funcionalidades lo convierte en una aplicación ideal para el trabajo colaborativo, ya que las posibilidades de trabajo colectivo quedan ampliadas con la utilización conjunta del Wiki y listas de correo, mensajería interna, blogs, FAQ, encuestas, chats, calendario, etcétera. Respecto a nuestro proyecto, cabe destacar que la potencialidad multimedia del TikiWiki -incluye una galería de imágenes tipo Flickr, además también permite incrustar vídeos desde YouTube- lo convierte en una aplicación interesante, dado lo fundamental que resulta poder insertar imágenes y videos de manera ágil y sencilla.

Sin embargo, a pesar de todas sus potencialidades esta aplicación no acabó de responder a todas nuestras necesidades, como por ejemplo, la importación automatizada de datos provenientes de una base de datos previamente realizada, o la capacidad de relacionar dichos datos a partir de búsquedas. Ésta era una idea crucial, en tanto que el proyecto se concebía, en parte, como un repositorio ágil y dinámico. Tras una primera exploración y una vez detectadas las posibilidades reales de la aplicación procedimos al diseño del Wiki teniendo en cuenta los siguientes condicionantes: a) el Wiki debía contener un apartado que recogiese información textual y multimedia sobre proyectos artísticos, dentro del paraguas del *Media Art*; b) el Wiki debía contener un apartado de glosario que diera cuenta del dinamismo de los términos asociados a este tipo de prácticas artísticas; y c) el Wiki debía contener un apartado de información y guía de uso del mismo para facilitar el uso a los estudiantes. La segunda y la tercera condición no resultaron problemáticas y fueron diseñadas como apartados del Wiki a los que se puede acceder desde un menú a la izquierda. La guía de uso del Wiki quedaba como un material estático, mientras que el glosario fue implementado con algunas definiciones -tanto en formato textual como en formato de vídeo-, pensando en que este apartado irá creciendo a medida que los estudiantes vayan participando en su construcción.

No obstante, el apartado relativo a la información sobre trabajos artísticos comportaba algunos problemas ontológicos, inherentes a la naturaleza de dichos trabajos, así como a sus definiciones y teorización, tanto por parte de los historiadores y teóricos del arte como por parte de los propios artistas. Resultó especialmente problemática la categorización y catalogación de los proyectos bajo etiquetas que debíamos definir previamente. Estos problemas no tienen tanto que ver con el hecho de realizar una ficha explicativa de cada trabajo, sino con la manera de clasificarlos y acceder a ellos dentro del marco genérico del *Media Art*, que a su vez también es una nueva categoría de ordenación de las prácticas artísticas no universalmente aceptada y que toma diferentes usos y significados en diferentes regiones del mundo. El marco común del término *Media Art* fue aceptado por consenso por su carácter genérico y ambiguo dado que nos

permitía de esta manera agrupar el máximo número de manifestaciones artísticas fuertemente vinculadas a las tecnologías y a las ciencias. El término *Media* nos permitía aunar tecnologías mecánicas, electrónicas, digitales o hasta biotecnológicas para la comunicación artística. Sin embargo, esto sólo era el principio de la discusión, ya que al descender en las especificidades de los trabajos artísticos, nos encontramos que, por ejemplo, a pesar de que existen ciertas categorías reconocidas por la comunidad profesional y académica, como *net.art*, *video art*, o *locative media art*, muchos de estos proyectos resultan fronterizos, y difíciles de clasificar, ¿qué define al *net.art*?: ¿la técnica o el proceso de generación de la obra? ¿o es la temática de la misma? A pesar que muchos directorios como la Virtual Art Database (6), Rhizome Artbase (7) u otros, ya hacen uso de dichas categorías de forma acrítica, en nuestro proyecto apostamos por escapar de esta clasificación para evitar simplificar excesivamente las características propias de las prácticas, y finalmente se decidió "etiquetar" cada una de las fichas con palabras clave, a modo de las "folksonomías" en evolución, tan propias del entorno de la web 2.0, que estuvieran relacionadas con dos aspectos: a) la aproximación conceptual de cada trabajo, es decir el contenido y b) la ciencia y la tecnología asociada a cada trabajo, con la idea de reflejar tanto el aspecto material, como el conceptual de las obras artísticas. Es decir, se optó por un sistema que permitiera múltiples etiquetas o diferentes categorías para una misma obra, de modo que se mostrara la complejidad implícita en una catalogación y que a su vez permitiera al estudiante tomar decisiones que respetaran la complejidad de una aproximación interdisciplinar. Cualquier simplificación nos llevaría a un reduccionismo del que queríamos huir.



Media Art Wiki

UOC

Media Art

Inicio
Prácticas artísticas
Wiki
Blogs
Foros

Referencias

Glosario
Bibliografía
Bases de datos

Herramientas

Como usar este wiki
Sitio de pruebas

Buscar

en:
Sitio completo

Superbad.com

Conceptos > Inteligencia
Conceptos > Interacción
Conceptos > Participación
Conceptos > Percepción
Conceptos > Visualización
Conceptos > Espacio
Conceptos > Juego
Ciencias y tecnologías
Ciencias y tecnologías > TIC
Ciencias y tecnologías > TIC > Internet
Ciencias y tecnologías > TIC > Software

Conéctate

usuario:

contraseña:

[registrarse | Olvidé mi contraseña]

Créditos

¿Quiénes somos?

Calendario-Filtrar

< Mar > < 2009 >

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Hoy

Buscar en Google

Autor/es

Ben Benjamin

Año de creación

1997

URL

<http://superbad.com/>

Fig 1. ejemplo de una ficha de obra etiquetada con varios conceptos y ciencias y tecnologías
<http://wiki.uoc.edu/tikiwiki2/tiki-index.php?page=Superbad.com>

Diseño de la estrategia didáctica: enunciado de la PEC

En la actualidad, los estudiantes universitarios deberían poseer unas habilidades acorde con el contexto de la denominada sociedad red (Castells, 1996). Entre estas competencias y habilidades, que asimismo toman especial relevancia en una universidad virtual como la UOC, cabe subrayar la capacidad de trabajar colaborativamente y en proyectos creativos, desarrollando a su vez el pensamiento crítico a través de prácticas como parte de la estrategia para facilitar formación en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El Wiki, de este modo, y de acuerdo con Bruns y Humphreys (2005), es implementado bajo la perspectiva pedagógica del constructivismo social (Vygotsky, 1978; von Glasserfeld, 1987).

La denominada web 2.0 ha aportado aplicaciones y herramientas que promueven un cambio cuando se aplican a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sus principales aportaciones son facilitar el intercambio de información -tanto entre los estudiantes y el

profesor como entre los mismos estudiantes- y potenciar la colaboración, convirtiéndolas en unas aplicaciones con un alto potencial didáctico. Si además nos encontramos en un entorno de aprendizaje virtual su uso se vuelve aún más necesario y crítico. En este sentido los Wikis, por definición, implican cooperación, interconexión y sinergia (Lamb y Johnson, 2007), y se pueden integrar completa y coherentemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En nuestra propuesta, el Wiki se ha integrado completamente dentro de los recursos propios y habituales del campus virtual de la UOC en un doble sentido. Por un lado, el Wiki supone poner al alcance de los estudiantes una fuente documental que podrán utilizar en el desarrollo de la asignatura, y por otro, se ha integrado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje al diseñar una actividad práctica evaluable que implique cooperación, interconexión y sinergia. Cooperación en tanto en cuanto el Wiki se construye de modo colaborativo con las aportaciones de todas las partes implicadas en el proceso, y en constante crecimiento y revisión, respetando la propia filosofía de los Wikis; interconexión en lo que se refiere a la posibilidad de revisión y reescritura de las aportaciones desde diferentes perspectivas (arte, comunicación y multimedia); y sinergia en tanto en cuanto hacemos confluir los intereses de estudiantes y docentes de diferentes estudios en torno a un área que es analizada, estudiada y, en cierto sentido, catalogada de modo interdisciplinar.

Sin embargo, hay que tener cuidado para no convertir el Wiki en un simple añadido tecnológico y ello pasa por un cuidado diseño de la experiencia didáctica, tal como comenta Lee: “Habitualmente el factor novedad puede hacernos caer en la tentación de implementar la última tecnología, algunas veces sin pensar cuidadosamente si ésta va a aportar un aprendizaje significativo” (2005:19) (8). Para evitar esta dinámica tan habitual en muchos contextos, hemos procurado seguir los planteamientos de Biggs (2003) -quien ha desarrollado el concepto de "alineación constructiva" (9) -, y de Oliver (1999) y Oliver y Herrington (2003) -quienes han realizado proyectos que buscan el aprendizaje efectivo- para concretar una propuesta operativa de planificación de la actividad en el Wiki desarrollado. El objetivo, así, será diseñar una actividad -experiencia de aprendizaje- que provea al estudiante de la oportunidad de relacionar los conceptos aprendidos teóricamente con una experiencia práctica. En este sentido, alineación (Biggs, 2003) se refiere a la necesidad de asegurar que hay una conexión clara y lógica entre los objetivos de aprendizaje de la experiencia y las prácticas y los procesos utilizados en el entorno de aprendizaje. Es decir, es fundamental clarificar qué se quiere que los estudiantes consigan con cada una de las actividades desarrolladas. Así mismo por su parte, Oliver (1999) propone que para elaborar el diseño de la actividad se prevean tres elementos y el modo en que estos se interrelacionan: las actividades de aprendizaje, los soportes para el aprendizaje y los recursos.

De este modo, y añadiendo una finalidad prospectiva y exploratoria de las posibilidades didácticas de nuestro Wiki, a las ya mencionadas anteriormente, decidimos iniciar su uso en la tercera (y última) actividad de evaluación continua del primer semestre del curso 2008-2009 de la asignatura optativa “Arte y Estética digital”, del segundo Ciclo de la Licenciatura de Comunicación audiovisual. De acuerdo con la temporización y planificación docente planteada previamente en esta asignatura, nuestro Wiki, como recurso docente presente y accesible para los alumnos permanentemente en su Aula virtual, presentaba una clara afinidad temática con el último de los cuatro módulos didácticos de exposición de los contenidos de la asignatura, focalizado en la Creación y producción artística digital contemporánea. De acuerdo con el plan docente (10) de la asignatura “Arte y Estética digital”, la tercera práctica de evaluación

continuada supone un 33,33%, es decir, un tercio de la nota total de la asignatura, lo cual implica que la introducción del Wiki tiene un peso considerable en el total de la evaluación de la asignatura. Cabe señalar que la realización y superación cada una de las prácticas de esta asignatura es necesaria y obligatoria por parte de los estudiantes si quieren superar la asignatura mediante el proceso de evaluación continua, y por tanto, el suspenso de esta práctica implicaría el suspenso en la evaluación continua (excepto en algún caso excepcional) de la asignatura, yendo, por tanto, a examen final. En este sentido, y siendo conscientes de su importancia, el diseño de la práctica tuvo en cuenta que la carga de trabajo por parte del estudiante no fuese excesiva, teniendo en cuenta que la curva de aprendizaje del wiki ocuparía la parte inicial de la práctica.

Tomando como referencia la dedicación establecida para el estudiante en la tercera práctica del semestre -en la que se proponía a los estudiantes realizar un trabajo monográfico centrado en un artista, con una extensión de 4-5 páginas decidimos diseñar una propuesta práctica de evaluación continua que intentara satisfacer a) los objetivos didácticos específicos asociados al módulo teórico señalado; b) explorar la potencialidad del Wiki como catalizador del siempre útil y necesario uso y contacto directo de los estudiantes con las fuentes, los recursos y los objetos de estudio propuestos; y que al mismo tiempo, lógicamente, c) nos permitiera testear y poner a prueba el funcionamiento del Wiki a partir de su uso efectivo.

El resultado de nuestras reflexiones sumado a los objetivos didácticos señalados dio finalmente lugar a la siguiente propuesta de trabajo para los estudiantes, publicada en el Tablón del profesor –espacio del aula virtual dedicado a las comunicaciones del profesor (e.j. enunciados, fechas clave, aclaraciones, etc.)- a finales del mes de noviembre de 2008, de acuerdo con las especificaciones formales y de contenido que son habituales en la metodología docente de nuestra Universidad virtual.

La actividad práctica que se les propuso a los estudiantes consistía en añadir tres entradas al *Media Art Wiki*, para ello se les facilitaba a los estudiantes un modelo de ficha, que una vez rellenado y subido al Wiki pasaría a formar parte del apartado de “prácticas artísticas” del Wiki. Las obras a analizar se podían seleccionar libremente por los estudiantes siempre que se ajustaran a los planteamientos teóricos expuestos en el material del módulo 4 “Creación y producción artística digital contemporánea”. Para realizar esta ficha se les animaba a que incluyeran todo tipo de información en cualquier formato que fueran capaces de encontrar (texto, audio, video).

A modo de guía para el estudiante se editaron unas fichas tipo formulario para que el estudiante las pudieran completar, éstas contenían los siguientes apartados:

- Ilustración representativa
- Autor/es
- Año
- URL
- Descripción (extensión aprox. 1000 caracteres)
- Contexto (extensión aprox. 2000 caracteres)
- Categorías
- Enlaces

Para realizar esta actividad se establecieron 15 días a partir de la fecha de la publicación del enunciado. Así mismo, para evitar solapamientos en el análisis de prácticas artísticas, los estudiantes debían enviar previamente un mensaje al foro del aula virtual (Espacio de Debate) para “presentar-informar” al resto de compañeros del grupo de los proyectos seleccionados para el análisis.

Por otro lado se les facilitaba una serie de “etiquetas” (categorías), coincidentes con las categorías que integramos en el diseño del Wiki a modo de glosario, de modo que cada uno de los proyectos seleccionados debería representar un tipo de práctica diferente. Las etiquetas eran las siguientes:

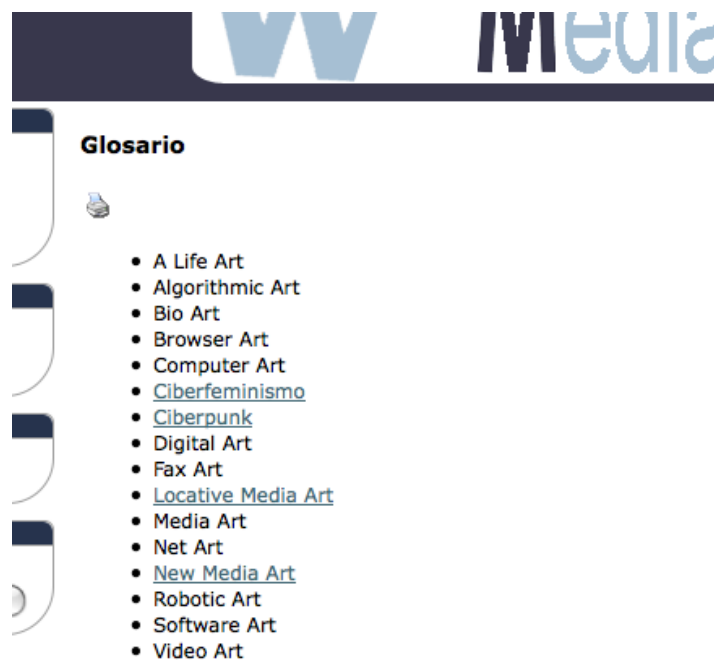


Fig 2. Glosario del Wiki y etiquetas/categorías para los proyectos artísticos a analizar
<http://wiki.uoc.edu/tikiwiki2/tiki-index.php?page=Glosario>

Además, el poder participar y realizar la práctica implicaba que el estudiante navegara y se familiarizara con el Wiki, en un primera instancia, y después se registrara en el sistema para poder escribir sus entradas o aportaciones. Como puede apreciarse, la actividad planteada no supone un gran nivel de complejidad conceptual relacionada con los contenidos de la propia asignatura (al menos, no tanta como en la actividad predecesora) ya que persigue, más allá de estimular la búsqueda y selección de información, premiar la interacción y la participación constructiva, tanto entre ellos, como con los recursos inscritos en el propio Wiki. Desde la óptica de los docentes, la incorporación de este recurso suponía en la misma medida un aumento de la complejidad en el proceso de seguimiento y evaluación, comparado con la evaluación más orientada a los contenidos de la propuesta anterior. Sin embargo, la propuesta era compensada por el hecho de promover la construcción social del conocimiento sobre las nuevas formas y lenguajes artísticos y comunicativos de la era contemporánea, situando a los estudiantes en el centro de la generación del conocimiento, estimulando su inmersión colaborativa, propia de la Web 2.0, así como evidenciando su competencia informacional sobre temas y cuestiones de arte y estética digital, tras cursar y superar con éxito la asignatura.

Para finalizar este apartado, cabe indicar que los estudiantes trabajaban individualmente en las fichas de las obras. La colaboración hasta aquí es entendida

como un proceso de generación de conocimiento entre un determinado colectivo. En próximas ediciones queremos introducir un modelo de colaboración más específico, donde las fichas se podrán construir a partir de un debate entre un grupo de estudiantes, que tendrán que discutir críticamente los contenidos de las mismas.

Evaluación de la experiencia

Todos los alumnos que habían seguido hasta ese momento la evaluación continua de la asignatura, confeccionaron también la propuesta práctica de nuestro Wiki. Aunque la presentación de los trabajos se demoró hasta el último momento, finalmente se ejecutó por parte de todos los estudiantes sin problemas. Los resultados fueron sin duda satisfactorios en líneas generales, y los estudiantes mantuvieron un nivel de resultados académicos muy similar al promediado en sus anteriores prácticas. (11)

Las fichas de obras y proyectos de *Media Art* incorporados por los estudiantes resultaron, en líneas generales, satisfactorios, aún cuando adolecían en muchos de los casos de una falta de redacción personal de los contenidos, aprovechándose en exceso de informaciones y fuentes documentales extraídas de Internet que, en un tanto por ciento significativo, no aparecía convenientemente citada su procedencia. Así mismo, en un número considerable de fichas se evidencian algunas confusiones conceptuales entre el apartado "contexto" en el que se inscriben dichas obras -es decir, un apartado descriptivo- con una valoración personal y crítica. Cabe señalar, a este respecto, que dichas confusiones no son intrínsecas al hecho de realizar la práctica en el Wiki, sino a una realización quizás precipitada de las mismas, o a una falta de reflexión que se da de forma similar en las prácticas convencionales de la asignatura por parte de algunos estudiantes.

En cuanto a las implicaciones técnicas del *Media Art Wiki*, en el momento de realización de la práctica se produjeron algunas incidencias que permitieron detectar algunos fallos o deficiencias en la usabilidad del Wiki. En primer lugar, el registro de usuarios del Wiki no se comunicaba de forma automática por correo electrónico a los estudiantes, de manera que los estudiantes estuvieron esperando dicha comunicación hasta que se pudo solucionar. En segundo lugar, la aplicación TikiWiki presenta un problema con la generación de nuevas páginas -en este caso tres por estudiante, que corresponden a las tres fichas demandadas-, consistente en que, en el momento de crearlas si no se introduce el título a priori se borra por defecto el contenido de la página de inicio. Esto se produjo en varias ocasiones, haciendo desaparecer tanto la página de inicio como las sucesivas fichas que se habían introducido de este modo. Afortunadamente, esta cuestión se pudo detectar a partir de un seguimiento casi en directo el último día de entrega de la práctica, de manera que los estudiantes pudieron introducir de nuevo sus fichas a tiempo para ser evaluadas.

Al margen de estas incidencias técnicas puntuales, la usabilidad de esta aplicación en general es, sin duda, su punto más débil, y así lo han manifestado los alumnos de la asignatura en sus valoraciones de la experiencia con el Media Art Wiki. Estos comentarios fueron expresados por los estudiantes en el foro de la asignatura, proporcionando una valoración cualitativa y que debido a su baja representatividad no expresamos gráficamente. Si bien todos coinciden en que la experiencia ha sido innovadora, ha permitido la libertad de elegir los trabajos a estudiar e incorporar en un espacio público y potencialmente creciente, también coinciden en la dificultad de

encontrar los apartados con facilidad y en definitiva de navegar por el Wiki. También expresan su comprensión por el hecho de ser una prueba piloto en la que los contenidos se han introducido de forma individual, sin colaboración en la realización de las fichas. Esta idea, que fue considerada en el diseño pedagógico inicial, fue desechada en esta primera fase para evitar más complicaciones técnicas, pero sin duda será aplicada en los siguientes semestres. Así pues, podríamos decir que esta primera prueba piloto suponía un trabajo más de carácter colaborativo, esto es, sumando experiencias que contribuyeran a aumentar los contenidos del recurso (no olvidemos que se trata también de un repositorio) que no cooperativo, en el sentido de elaborar las prácticas en equipo y de modo consensuado.

Pese a ello, desde la perspectiva de los docentes, valoramos muy positivamente el desarrollo final de la propuesta, por haber promovido y estimulado la participación y cooperación de los propios estudiantes en la construcción colaborativa de los materiales y recursos de apoyo de la asignatura, unos recursos -en este caso el propio *Media Art Wiki*, que pasará ahora a manos de las sucesivas hornadas de nuevos estudiantes en los semestres subsiguientes, con la huella y el trabajo de los estudiantes que les precedieron.

Resultados y posibilidades futuras de la experiencia

Como hemos apuntado anteriormente, nuestra valoración del uso del Wiki en el aula es en líneas generales positiva, porque contribuye a ampliar la participación y la colaboración entre estudiantes en el aula virtual, así como permite generar un poso acumulativo de la acción docente en los recursos existentes y finalmente porque permite explorar las potencialidades docentes de las herramientas multimedia. Desde la perspectiva de los estudiantes, cabe destacar que si bien se valora positivamente como experiencia, no se evidencia una clara percepción de valor añadido en cuanto al nivel de aprendizaje de contenidos mediante el uso del Wiki. Hasta el momento debemos considerar que estas valoraciones son muy preliminares, dado que la respuesta de los estudiantes a nuestra demanda de valoraciones fue baja (10%), posiblemente por tratarse del final de semestre, una vez realizados los exámenes, y cuando la actividad en el aula se reduce considerablemente. En este sentido, debemos señalar que en este momento seguimos evaluando a partir de una encuesta que permita una valoración de las competencias informacionales de los estudiantes que utilizan en sus aulas herramientas web 2.0 en el marco de una investigación más amplia en nuestra universidad. Los datos que obtendremos posteriormente permitirán dilucidar otros factores que intervienen en la experiencia de aprendizaje, tales como el conocimiento previo de dichas herramientas, o posibles prejuicios sobre el uso de las mismas en un sentido más global.

Por lo que respecta a las cuestiones técnicas, hemos solucionado aquellas potenciales incidencias y elaborado documentos de ayuda más claros. Así mismo, puede resultar de gran ayuda para evitar posibles problemas, que los estudiantes se familiaricen con la herramienta un tiempo antes de su uso. En última instancia, si persistiesen dichos problemas en un futuro se podría plantear la migración de los contenidos a otro tipo de aplicación Wiki, pero nuestra intención es explorar al máximo las potencialidades de TikiWiki, así como las posibilidades didácticas que se puedan desarrollar, semestre tras semestre.

En el momento de escribir este capítulo estamos iniciando la segunda fase de aplicación didáctica del Wiki, tratando de mejorar la experiencia del uso del Wiki mediante el diseño de prácticas más colaborativas y variadas, que resulten de estímulo e interés por parte de los estudiantes, así como procedan a un mejor aprovechamiento de las potencialidades del Wiki. A diferencia del primer semestre del curso 2008-09 (Septiembre, 2008), en el segundo semestre del mismo año (Marzo, 2009) el Wiki ha sido incorporado a dos asignaturas, “Arte y estética digital” (Comunicación Audiovisual) y “Estética en sistemas multimedia” (Graduado Multimedia) y en Julio 2010 se aplicará a la asignatura “Arte, Ciencia y Tecnología” (Humanidades). Teniendo en cuenta que hasta el momento el uso de la herramienta ha sido bastante individualizado, el futuro desarrollo de las actividades debería permitir una colaboración más estrecha e interconectada entre estudiantes, no sólo dentro del aula de cada asignatura implicada, sino también entre los estudiantes de las titulaciones implicadas, para lo cual deberíamos establecer nuevos protocolos de trabajo interdepartamental entre estudiantes. Como por ejemplo, utilizar los propios foros que incorpora el TikiWiki para las discusiones, en vez del foro de las aulas por separado.

Así pues, sobre la base del trabajo realizado en el anterior semestre, una posible línea de actividad por parte de los estudiantes del semestre en curso podría ser la corrección y mejora de las fichas del semestre anterior. Como Fountain (2005) destaca, entre las potencialidades pedagógicas específicas de los wikis, la edición de contenidos mejora la calidad de las ideas, (“Mutually editing content may improve the quality of ideas”), sin embargo, al mismo tiempo esto plantea problemas a la hora de identificar los autores y evaluarlos, así como a la hora de establecer la legitimidad de los que contribuyen a la edición del mismo. A este efecto, hemos procedido a señalar sobre las fichas algunos aspectos mejorables para orientar a los nuevos estudiantes y que no consista en una absoluta remodelación de las mismas (en cuyo caso no tendría sentido plantearlo como mejora y trabajo colaborativo). De la misma manera, dado que cada estudiante se identifica en su registro en el Wiki, podemos identificar su aportación sobre la entrada inicial. Pensamos que realizar estas mejoras sobre fichas elaboradas en un semestre anterior (y no correcciones sobre la misma ficha el mismo semestre) evitará confusiones y permitirá identificar en dos tiempos diferentes las aportaciones de los estudiantes.

Una segunda línea de trabajo más innovadora consistiría en la elaboración de definiciones de los conceptos que aparecen en el glosario (y que están por desarrollar) mediante la elaboración de piezas cortas de video. Este tipo de práctica permitiría no sólo incorporar formatos de contenidos más variados (actualmente las fichas de obras son mayoritariamente textuales), sino que también fomentaría la creatividad de los estudiantes con el objetivo de expresar los conceptos de forma audiovisual. No se trataría de tan solo explicaciones verbales grabadas en vídeo -como en otros diccionarios *online*, tipo *wordia* (12), sino en el uso de ejemplos visuales que ilustrasen el concepto, de un modo similar a dos ejemplos realizados por los profesores referentes a los conceptos de ciberpunk y ciberfeminismo (13). El aspecto creativo resulta fundamental en estas asignaturas ya que en las titulaciones que abordan las formas de creación digital, tradicionalmente los estudiantes han tenido la oportunidad de generar sus propias propuestas, así que con el uso del Wiki creemos conveniente mantener esta orientación práctica.

Finalmente, una tercera línea de trabajo consistiría en la realización de fichas nuevas de obras artísticas, que se añadirían a las anteriores, pero elaboradas de forma

conjunta entre las dos asignaturas. Esta colaboración se produciría en tres momentos diferentes para evitar complicaciones técnicas y consistiría en una primera implementación de fichas por parte de los estudiantes de Graduado Multimedia, que se completaría en una segunda fase por los estudiantes de Comunicación Audiovisual, así como finalmente por estudiantes de Humanidades. Incluso más adelante sería factible pensar en la colaboración de estudiantes de postgrado especializados en el ámbito de la relación entre arte, cultura y TIC. La creación de fichas conjuntamente permitiría evidenciar aquellos aspectos que los estudiantes, tanto de una titulación como de las otras, consideran más relevantes desde su punto de vista y *background*, proporcionando información más rica a las fichas.

Conclusiones

Durante la redacción de este artículo ha transcurrido un semestre académico en el cual hemos implementado todas las novedades propuestas en el apartado anterior, es decir; la realización de fichas nuevas y mejora de las anteriores, así como la opción de realizar videos de definiciones para el glosario. Todo ello de forma simultánea en dos asignaturas de diferentes programas (Comunicación Audiovisual y Graduado Multimedia) y utilizando los recursos del wiki (forum) como plataforma de interacción. A pesar de que todavía no disponemos de datos sobre la satisfacción de los estudiantes, estamos en condiciones de afirmar que esta segunda etapa ha proporcionado mejores resultados por parte de los estudiantes (la calidad de las fichas realizadas y los vídeos, altamente profesionales, son una prueba evidente de ello) hecho que nos anima a continuar esta exploración durante dos semestres más, tiempo que hemos establecido para realizar una evaluación sustantiva de los resultados obtenidos, por parte de los estudiantes y los docentes.

Como se puede desprender de esta primera experiencia en el uso de wikis no se pueden formular unas conclusiones contundentes sobre su uso, más allá de la identificación de sus luces y sombras. Por el momento, un semestre resulta insuficiente para determinar su permanencia o extinción, sobre todo teniendo en cuenta que el proceso de aplicación de estos proyectos supone una experiencia iterativa que necesita de un tiempo de ensayo y de implementación de mejoras continuas en función de su desarrollo y su posterior evaluación. De este modo, en un marco temporal más extenso (al menos 4 semestres), y contando con elementos de valoración sustanciales (resultados de encuestas y observación en las aulas), podremos dar resultados empíricos que nos permitan concluir finalmente si el uso de Wikis, tal como Lamb y Johnson (2007) proponen, implican una cooperación, interconexión y sinergia que conduzca a experiencias de aprendizaje significativo, o si, por el contrario, nos comprometen en un círculo de fascinación por las novedades tecnológicas, sin aportar elementos de valor al proceso de aprendizaje. Por el momento, nuestro esfuerzo se canalizará en la elaboración de estrategias didácticas que puedan llegar a demostrar lo primero, y este ha de ser nuestro reto en las futuras actuaciones.

Sin embargo, lo que sí que podemos afirmar en estos momentos es que el *Media Art Wiki* nos permite testar un modelo de enseñanza y aprendizaje online basado en las perspectivas socio-constructivas que enfatizan la importancia de la actividad de estudiante, promoviendo que el mismo obtenga, procese y analice la información para dar significado y conseguir un aprendizaje significativo (Ausubel, 1983). En este contexto, los materiales didácticos quedan como un recurso insuficiente para el

aprendizaje significativo dada la heterogeneidad de los estudiantes, además de lo limitado que resulta hoy en día un recurso basado en texto. Así pues, nuestra primera experiencia con el Wiki nos indica que es una herramienta válida para promover este modelo didáctico y mejorarlo continuamente. Por ello, y como reflexión final podemos decir que con este proyecto tratamos, sobretodo, de enseñar a los estudiantes a aprender y a desarrollar un pensamiento crítico, priorizando el proceso de construcción del conocimiento por parte de los estudiantes mediante la interrelación entre la teoría y la praxis, de forma natural y en su contexto heterogéneo.

Este artículo se concluyó el 12 de octubre de 2009

Alsina, P. *et al.* (2009). *Media Art Wiki*. Uso de Wikis para la enseñanza interdisciplinar y multimedia del arte de los nuevos medios de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje. *Red U - Revista de Docencia Universitaria. Número Monográfico V*. Número especial dedicado a WIKI y educación superior en España (II parte), en coedición con Revista de Educación a Distancia (RED). 31 de diciembre de 2009. Consultado el [dd/mm/aaaa] en http://www.um.es/ead/Red_U/m5/

REFERENCIAS

- Ausubel, D.P. (1983) 'Significado y aprendizaje significativo'. En Ausubel, D.P.; Novak, J. D. y Hanesian, H. *Psicología Educativa: Un Punto de Visia Cognoscitivo*, México. D. F., Trillas.
- Biggs, J. (2003). *Teaching for quality learning at university: What the student does*. 2 Edition. Buckingham: Society for Research into Higher Education: Open University Press.
- Bruns, A., and S. Humphreys. (2005) 'Wikis in teaching and assessment: The M/Cyclopedia project', Proceedings of the International Symposium on Wikis, San Diego, 17-18 Oct. 2005, <http://www.wikisym.org/ws2005/proceedings/paper-03.pdf>
- Castells, M. (1996) *The rise of the network society, vol. 1*. Malden, Mass: Blackwell.
- Hanesian, H. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Mexico: Editorial Trillas, 1976. p. 55-107.
- Lamb, A. and Johnson, L. (2007). "An information skills workout: Wikis and collaborative writing". *Teacher Librarian*, 34(5), 57-59.
- Lee, M. (2005). "New tools for online collaboration: Blogs, wikis, RSS and podcasting". *Training and Development in Australia*, October 2005, 17-20.
- Oliver, R. (1999). Exploring strategies for online teaching and learning. *Distance Education*, 20(2), 240-254.

- Oliver, R. & Herrington, J. (2003). "Exploring technology-mediated learning from a pedagogical perspective". *Journal of Interactive Learning Environments*, 11(2),111-126.
- Stephenson, J. (2001). *Teaching & learning Online. Pedagogies for New Technologies*. London: Kogan Page
- Salmon, G.(2002). *E-tivities: The key to active online learning*. London: Kogan Page
- Fountain. R. (2005) Wiki Pedagogy, dossiers pratiques
http://www.profetic.org/dossiers/dossier_imprimer.php3?id_rubrique=110
- Vygotsky, L.(1978). *Mind in society*. Cambridge, MA.:Harvard University Press.
- von Glasersfeld, E. (1987). Learning as a constructive activity. En C. Janvier (Ed.), *Problems of representation in the teaching and learning of mathematics* (pp. 3-17). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

NOTAS

- (1) http://wiki.uoc.edu/tikiwiki2/tiki-custom_home.php (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- (2) Proyecto aprobado en la convocatoria 2006 del Ministerio de educación i ciencia (Plan nacional de I + D+ I) con el código: HUM2006-02317.
- (3) <http://www.uoc.edu/artnodes/8/esp/index.html> (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- (4) <http://mosaic.uoc.edu/> (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- (5) <http://info.tikiwiki.org/tiki-index.php> (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- (6) <http://www.virtualart.at/common/recentWork.do> (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- (7) <http://rhizome.org/> (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- (8) Traducción de los autores
- (9) La alineación constructiva se compone de dos partes: 1) Los estudiantes diseñan el alcance de lo hacen para estudian. 2) El profesor alinea las actividades de estudio programadas y los métodos de asesoramiento con los resultados del aprendizaje. si se consiguen alinear, dotar de coherencia interna, los objetivos, los contenidos, los métodos, las actividades y la evaluación, se consigue un cuerpo de conocimientos que Biggs llama "alineamiento constructivo"
- (10) Documento base sobre el cual se estructura el esquema de contenidos, objetivos y metodología de cada asignatura en el modelo educativo de la UOC.
- (11) De los 23 alumnos matriculados, presentaron la actividad 17 de > ellos (73,91%). De éstos, 9 obtuvieron la máxima calificación > (52,94%), y el resto superaron en todos los casos la evaluación de > la práctica.
- (12) <http://www.wordia.com/> (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- (13) <http://wiki.uoc.edu/tikiwiki2/tiki-index.php?page=Ciberpunk> (Fecha de consulta: 25/03/2009)
- <http://wiki.uoc.edu/tikiwiki2/tiki-index.php?page=Ciberfeminismo> (Fecha de consulta: 25/03/2009)