

SE PARTE DE UNA PREOCUPACIÓN EN INICIO PERSONAL, SOBRE LA UTILIZACIÓN Y RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES EN CAMPUS VIRTUAL

Análisis de la utilización de campus virtual y su uso en la docencia

NECESIDAD DE FORMAR A LOS FUTUROS PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN Y RESPONDER A LO QUE UNA SOCIEDAD TECNOLÓGICA DEMANDA



Montserrat Vargas Vergara

Profesora de la Universidad de Cádiz
montse.vargas@uca.es



Lourdes Aragón

Profesora de la Universidad de Cádiz
Lourdes.aragon@uca.es

El trabajo que se presenta parte de una preocupación en inicio personal, sobre la utilización y rendimiento de los estudiantes en campus virtual. La evidencia durante la docencia de que el estudiante no posee las competencias en el uso de las TIC que se le presupone, da pie a este proyecto. A fin de poder conocer si esta tendencia no solo respondía al alumnado de Ciencias de la Educación, optamos por un proyecto multidisciplinar e interuniversitario, con un objetivo común ¿Cómo estamos utilizando campus virtual? ¿Cómo lo usan nuestros estudiantes?

La asistencia de alumnos invidentes a nuestras facultades y conociendo las posibilidades que ofrecen las TIC para la adaptación de materiales, organizamos un seminario con personal de la ONCE, donde pudimos descubrir lo que nos queda para llegar a hacer un campus virtual accesible.

A lo largo de este artículo mostramos las herramientas que hemos descrito y las posibilidades que campus virtual ofrece para la evaluación, no solo de los estudiantes, sino para una mejora de la calidad docente.

Introducción

Una de las características de las Ciencias Sociales, y por ende de la Pedagogía, en el empleo de la investigación cualitativa, nos lleva a la reflexión y curiosidad de ¿cómo se genera el dato?

Desde un posicionamiento social y como docentes universitarios, entendemos que ni debemos, ni podemos, perder el referente de Responsabilidad Social Universitaria, en la formación de nuestros estudiantes como futuros profesionales. En este sentido, autores como Ojeda, J., López, J., & Salas, E. (2012) defienden la importancia del valor ético que deben tener las investigaciones que desde la universidad se hacen en ciencias sociales. De esta forma se pretende aludir a la responsabilidad de los investigadores a fin de que sus trabajos contribuyan a la mejora de la sociedad. Cuestión que se comparte y da futo a la línea y metodología de trabajo.

En una sociedad cada vez más tecnológica o de las tecnologías, la reflexión y la evaluación de cómo se están usando en las aulas universitarias, se hace inevitable. La proliferación de cursos *on line* y el crecimiento de formación en general en las distintas pla-

taformas, están llevando, como es el caso de la Universidad digital de Cuba, a un análisis de los contenidos u objetos de aprendizaje que se ofrece a los estudiantes. La cuestión del aprendizaje a través de la red, es tratada desde distintas perspectivas por autores como, Ortiz, L. R., Casañola, Y. T., & Gil, Y. R. (2011), Adell, J., & Castañeda, L. (2010) y Ruiz-Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J., & Gómez García, M. (2013). Todos ellos coinciden en la necesidad reflexionar para responder a una calidad de la enseñanza basada en un diseño pedagógico de los espacios de aprendizaje.

Desde la Facultad de Ciencias de la Educación ya en 2013 nuestra preocupación de cómo se estaba utilizando campus virtual en particular y las tecnologías en general, nos llevó a lanzar una encuesta a los estudiantes donde intentamos conocer sus competencias en informática. Los resultados, que se mostrarán en otro apartado, nos constataron que realmente ni tienen los conocimientos y destrezas que se les presupone y desconocen el potencial que la red ofrece para su formación. Que nuestros estudiantes dominan las redes sociales, es un hecho ¿pero con qué fines lo hacen? ¿Son realmente conocedores del potencial que se les ofrece? Con intención de responder a estas cuestiones Vergara, M. V., Benítez, C. A., & López, Y. B. (2013) hacen una propuesta de cómo Facebook puede ser utilizada como una herramienta pedagógica.

En posteriores trabajos Jiménez Gutiérrez, V., & Vargas Vergara, M. (2015), reflexionan sobre si realmente se puede hablar de una generación tecnológica o que ha crecido con la tecnología.

Siguiendo con los principios metodológicos que han guiado este proyecto, encontramos que cuando se busca la raíz del «dato» lo más lógico es que sucedan dos cosas principalmente: se descubren cuestiones colaterales que afectan, lo determina y condiciona; se produce la necesidad obligada de un análisis de las consecuencias que puede llevar ese dato. Por ello, la triangulación y evaluación integradora, son fundamentales para dilucidar el significado y valor real del «dato». Nuestra idea coincide con el reciente premio convocado por la UNESCO donde se expone la siguiente idea:

El tema del Premio de 2015 es la innovación pedagógica y el uso de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje. En el empeño por reforzar el aprendizaje, las TIC se usan cada vez más para personalizarlo, diferenciar la instrucción, fomentar el aprendizaje en contextos extraescolares, compartir recursos, colaborar, dinamizar las evaluaciones y cambiar el uso de las aulas. Pero la repercusión de estas innovaciones todavía está por evaluarse, reconocerse y ampliarse.

El proyecto coincide plenamente en esta idea de necesidad de evaluación sobre la utilización de las TIC en el ámbito universitario, al menos en un primer acer-

camiento a nuestro entorno más cercano.

Si bien la utilización de campus virtual para la docencia universitaria sigue siendo una opción/ alternativa o apoyo para la formación del estudiante, hoy en día debemos incluir también lo que conocemos como aprendizaje ubicuo. Este nuevo término se refiere a la utilización de los dispositivos móviles en el aula, como parte de los recursos electrónicos como apoyo a la docencia. Esto nos lleva a la necesidad de incluir las competencias digitales en la formación de los docentes universitarios. En este sentido, cabe enfatizar esta idea sobre todo cuando se trata de formar a futuros docentes. En otros trabajos realizados se muestran que nos encontramos ante una tercera brecha digital, donde se muestran serias dificultades para pasar de la utilización de las tecnologías con fines lúdicos a fines de formación Vargas y Corujo (2019)

Nacimiento del proyecto

Año tras año, hemos intentado mejorar y fomentar la actividad docente – docente en campus Virtual, entendiendo la necesidad de formar a nuestros estudiantes, futuros profesionales de

la educación en todos los niveles educativos e intentar responder a lo que una sociedad tecnológica demanda. Por una parte, la preocupación en un correcto uso de las tecnologías de la información y la comunicación, de otra las dudas que los estudiantes muestran en el aula sobre el manejo de los contenidos en la red y por último unos resultados en las encuestas de satisfacción en determinados ítems en relación a las tecnologías que cuestionan la correcta utilización de campus virtual. Todo ello nos llevó a plantear la necesidad de evaluar ¿qué se está haciendo en campus virtual? ¿Qué herramientas se están utilizando? ¿Cuál es el rendimiento de campus virtual por parte del estudiante?

Si bien, estos fueron los interrogantes que motivaron este proyecto, a la hora de analizar los datos obtenidos y reflexionar sobre el proceso que hemos seguido, vemos que lejos de poder dar por concluido este proyecto, entendemos que no es más que la antesala de una cuestión académica institucional que ha surgido, y como veremos, el profesor tiene poco más que dar.

Respondiendo a los objetivos que se planteaban, queríamos abarcar más de lo que era Ciencias de la Educación y conocer para aprender de otras experiencias. Por ello, nuestro proyecto intenta abarcar un número considerable de asignaturas de diferentes disciplinas para entre otras cosas poder identificar la utilización que se puede hacer dependiendo del objetivo académico que se persiga. La variedad de asignaturas y disciplinas nos van a permitir sacar elementos

¿Son realmente conocedores los estudiantes del potencial que se les ofrece para su aprendizaje desde las redes sociales?

comunes tanto a nivel de docencia como de aprendizaje, por lo que nos permitirá establecer unos principios básicos a nivel teórico de aplicación genérica.

Pero gracias a las tecnologías, y sobre todo a la buena voluntad y trabajo de los compañeros, quisimos extender el proyecto y conocer experiencias fuera de la UCA. Han participado con nosotros profesores de la Universidad de Murcia, Universidad Pablo de Olavide y de la Facultad de Humanidades y Educación de la Corporación Universitaria del Caribe (CECAR-Colombia).

Objetivos del proyecto

- Conocer cuál es la utilización que los docentes le dan a campus virtual y las TICS
- Conocer cuál es la utilización que los estudiantes le dan a campus virtual y a las TICS en general
 - Evaluación integral de campus virtual y su relación con el diseño de la asignatura
 - Diseñar las asignaturas para el fomento de la investigación y evaluación a través de las TICS y el uso de campus virtual
- Obtener formación para el diseño de campus virtual accesible a personas con déficit sensorial visual.

La variedad de asignaturas y disciplinas nos permite sacar elementos comunes tanto a nivel de docencia como de aprendizaje

Sobre los Participantes

Como ya se ha señalado han sido cuatro universidades las implicadas y la utilización de campus virtual nos obliga a hacer un trabajo conjunto con el personal que allí trabaja, lo que supone un enriquecimiento añadido al darle una visión multidisciplinar. En este caso la experiencia se desarrolla entre, la pedagogía, los expertos en las materias y los expertos en los medios, lo que supondrá un reto importante y mejora para todos. A todo ello, incluimos al personal de biblioteca como apoyo para la correcta utilización de la red en investigación y elaboración propia del conocimiento y su labor en la formación de nuestros alumnos. La FUECA ha participado en su condición de recursos de formación y ha sido determinante para toda la cuestión técnica.

También hemos contado con la aportación de compañeros preocupados por las tecnologías que nos han nutrido con su experiencia participando como invitado en las sesiones

Desarrollo del proyecto

En función a los objetivos y las características de los participantes, repartidos por la geografía, la utilización de campus virtual ha sido de uso obligado. La primera cuestión era el tema de las reuniones. Dada la falta de tiempo de que dispone el docente universitario y el exceso de reuniones dentro de la jornada labo-

ral, el llevarlas al mínimo no solo era un objetivo, sino un compromiso con los participantes. Gracias a las limitaciones que hemos tenido, debido a la distancia física unida al cambio de horario, hemos podido descubrir una gran cantidad de herramientas de comunicación que nos han permitido llevar un perfecto seguimiento de las actuaciones. La más importante ha sido la utilización de una Reunión Virtual

Utilización de Reunión virtual

La reunión virtual es una herramienta más de campus virtual de muy fácil utilización y con muy pocos condicionantes y con unos resultados excelentes:

Requisitos: Primero se crea un curso en campus virtual y todos los participantes al grupo. Puede ser personal o externo de la UCA. Estar conectado a la red en el momento de la reunión si se quiere participar.

Proceso: EL moderador convoca a la reunión que se muestra en directo a través de vídeo y los participantes pueden ver las exposiciones o documentos que se están proyectando a lo largo de la sesión.

Ventajas y recomendaciones: La mayor ventaja que tiene esta herramienta es que todo lo que sucede en la sesión puede ser grabado. Esto hace que los participantes no tengan necesariamente que estar en la hora fijada, sino que puede visionar la sesión en cualquier momento una vez que se ha rescatado el vídeo y se ha colgado en el curso del proyecto.

Limitación o inconveniente: el vídeo lo deben subir los compañeros de Recursos y no el docente. Pero lo único que supone es trabajo para ellos.

Actividad de Formación Seminario ONCE

Dado a que en nuestra universidad contamos con estudiantes con discapacidad sensorial visual, la preocupación por su formación, nos llevó a incluir y seminario sobre la accesibilidad de campus virtual. En una entrevista, Vargas, M. (2013) muestra la opinión de un experto y como el uso de las tecnologías favorecen la adaptación para invidentes y sordos, en este caso se habla del cine. Ejemplo de fácil aplicación a campus virtual.

Los profesores asistentes coincidieron en reconocer su falta de formación sobre el tema de la adaptación y en segundo lugar el esfuerzo que hacen los estudiantes con deficiencia sensorial visual para cursar estudios en cualquier nivel. Cabe destacar que, según el personal de la ONCE, ha sido la primera vez que se les pide este tipo de acciones desde la universidad, dato que no deja de sorprender. Entre la recomendación que se dieron resaltamos la conveniencia de que el docente sea conocedor de que a su aula va a asistir un estudiante con estas características, situación que no se da en la actualidad.

Entro otros contenidos, descubrimos que la Tiflotecnología es el conjunto de técnicas, conocimientos y recursos encaminados a procurar a los ciegos y

deficientes visuales los medios oportunos para la utilización de la tecnología y mejorar el acceso a la información.

El profesorado asistente a esta formación pudo conocer las herramientas y dispositivos con los que la ONCE trabaja con los estudiantes. De entre ellos podemos destacar algunos como:

- Anotadores electrónicos
- Magnificadores de pantalla:
- Revisores de pantalla: JAWS, ORCA
- Sintetizadores de voz
- Líneas Braille
- Convertor de textos a Sonido / Braille / Música...
- Reconocedores ópticos de caracteres (OCR)
- Telefonía móvil

También se mostraron materiales que se pueden usar por etapas y niveles educativos.

El seminario evidenció que no solo estamos muy lejos de tener un campus virtual accesible, sino que parece que no se ha detectado esta necesidad. El descubrimiento de esta situación, caló en los participantes del proyecto que se comprometieron a seguir algunas pautas como: poner el Power Point como documento PDF, no mezclar texto y gráficos o fotos en un mismo documento o asegurarse que el PDF es documento y no imagen, son algunas de las medidas de fácil aplicación en nuestro campus virtual.

Por otra parte, del seminario surgieron recomendaciones para el diseño homogéneo de campus virtual es decir, orden en los contenidos, etiquetas y títulos, enlaces, temas... A la hora de impartir la sesión de clase se recomienda hablar de forma narrativa, al igual que en la radio. Describir todo lo que se exponga en la pantalla. Otra cuestión que se debe tener en consideración es que el estudiante con discapacidad visual tiene más dificultad para seguir el ritmo de la clase, por lo que se recomienda dar los documentos por adelantado para que lo pueda preparar antes de la sesión de clase. Es evidente que el profesorado debe conocer estas cuestiones y necesita de formación.

Análisis de las asignaturas

Dentro del análisis de las asignaturas que se ha realizado, cabe destacar la utilidad de las herramientas de seguimiento sobre la actividad del curso. Esto nos llevó a constatar que el uso que algunos estudiantes hacen de campus virtual dista de ser el deseado ya que consta en el registro, que los materiales que el docente ofrece para la formación no siempre son vistos por el estudiante.

Esta herramienta nos ha permitido ver la utilidad de campus virtual para el seguimiento de actividad del alumno, es decir que, en caso de reclamaciones o queja, podría o debería ser aceptado como información adicional sobre el estudiante.

En la siguiente imagen se muestra cómo campus virtual permite conocer la actividad que el alumno ha te-

nido en la asignatura. En el caso que se muestra, el examen fue en el mes de febrero.



Tabla 1 Actividad realizada

Seguindo con el mismo caso, en la imagen que se muestra se puede apreciar cómo el estudiante no accedió a los materiales que se le ofrecen para el estudio de la asignatura.

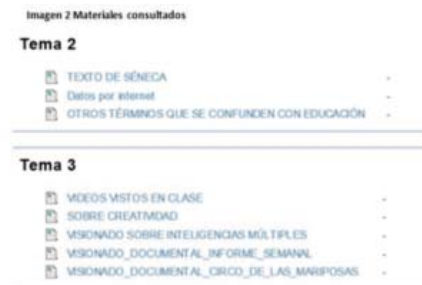


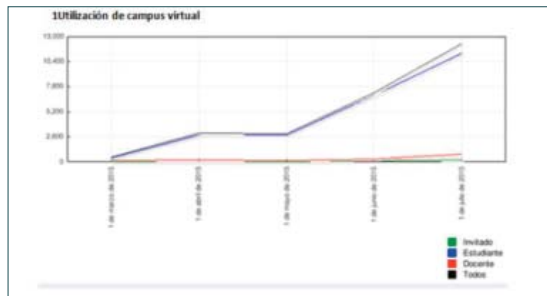
Imagen 2 Materiales consultados

Es evidente la gran información que se puede obtener con fines de investigación, para de esta forma poder rediseñar los espacios de aprendizaje al tiempo que se hace un seguimiento del avance de los estudiantes. Lamentablemente, este tipo de evidencias no suelen ser utilizadas para justificar la no superación de la signatura.

El estudio de la evolución del rendimiento del alumno, sería interesante ser analizado a nivel general, toda la universidad, para ver si nuestras sospechas de cómo la actividad en campus virtual aumenta notablemente cuando se acerca la fecha del examen, para estudiar el momento en el que se pasan las encuestas de satisfacción a los estudiantes y se les pregunta sobre si el docente utiliza recursos tecnológicos. En relación a este tema, les hemos preguntado a los participantes sobre las calificaciones que obtienen en los siguientes ítems relacionados con campus virtual. Los resultados nos llegan a cuestionarnos si el estudiante realmente entiende que campus virtual es un espacio para el aprendizaje. Por otra parte, también cabría estudiar, si los docentes entienden campus virtual como algo más que un repositorio.

Por otra parte, en nuestro proyecto hemos podido ver la incoherencia entre lo que el docente ofrece en campus virtual y los resultados que obtiene en las encuestas de satisfacción por parte del alumnado, concretamente en los ítems que se refieren al uso de las tecnologías y la evaluación de la asignatura, así como

al conocimiento de los contenidos de la asignatura.



Otras bondades de la utilización de campus virtual Dentro del proyecto, se ha mostrado la utilidad de las herramientas de evaluación. En este sentido debemos destacar que tienen una doble utilidad ya que sirven para la evaluación del docente y para la auto-

Imagen 3 Ejemplo de Rúbrica

Calificación: Esta rúbrica pretende ser una orientación para los estudiantes de cómo se les va a evaluar las tareas de desarrollo que presentan a lo largo del curso como parte de la calificación de la asignatura.

Presentación formal del documento. Documento PDF intermedio sencillo. 1,5 justificación completa. Letras tamaño mínimo 12 pt. Arial 11 Márgenes 2,5 en todos.	Esta alguna de las criterios. 0 puntos	Están todos los criterios. 0,7 puntos	
Organización del texto.	No está organizado ni estructurado como un ensayo fruto de la reflexión. 0 puntos	Esta organización es el ensayo pero se ve el trabajo. 0,2 puntos	Esta bien organizado y hay una correcta exposición de las ideas. 0,7 puntos
Contenido del documento.	No hay ideas o carece de contenido. 0 puntos	Hay contenido y está bien expresado. 0,2 puntos	Puntos por poner algo pero no está bien expresado. 0,7 puntos
Referencias bibliográficas	No referenciadas. 0 puntos	Bien referenciadas. 0,2 puntos	

evaluación del estudiante, no sin olvidar que la obtención de los resultados es inmediata, si el docente así lo estima oportuno. (Imagen 3 Ejemplo de Rúbrica)

La gran información que se puede obtener con fines de investigación para de esta forma poder rediseñar los espacios de aprendizaje

La rúbrica permite que el estudiante pueda conocer los criterios de evaluación y nos niveles de ejecución de la actividad. Esto nos lleva a la responsabilidad y protagonismo que se le da al estudiante sobre su propio proceso.

A nivel general, las herramientas más usadas, como el cuestionario, la rúbrica, encuestas, foros, talleres, vías de comunicación...

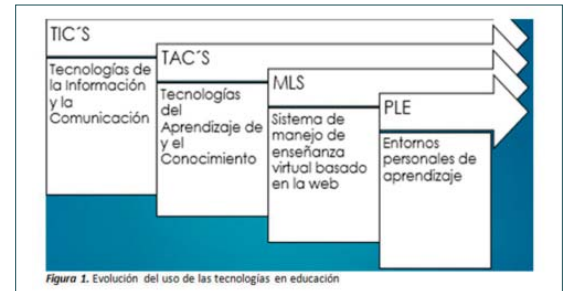
Conclusiones y debate ¿Hacia dónde vamos?

Tras la realización de este proyecto de innovación donde nos hemos movido fundamentalmente por las palabras atribuidas a Albert Einstein «Si buscas resultados distintos no hagas siempre lo mismo» y preocupados por lo que diariamente vemos en las aulas, realmente entendemos que o bien este proyecto es solo la antesala y la evidencia de que no vamos por buen camino y cambiamos la manera de entender campus virtual, o lamentablemente la formación reglada en red poco a poco irá absorbiendo a la pre-

sencial.

No es más que una cuestión lógica de Responsabilidad Social Universitaria, donde el compromiso de dar una formación de acorde a las necesidades sociales, queda, al menos en las titulaciones de educación y a nivel personal, muy lejos de alcanzar la calidad deseada.

En la figura 1, podemos ver como las TIC ya se han



superado, ahora hablamos de TAC (Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento). Se trata de un cambio en la mentalidad de los docentes, donde no debemos seguir con unos patrones de enseñanza tradicional; profesor – alumno e incluir las Tecnologías en una estructura cerrada, sino el utilizar las tecnologías para enseñar y aprender. ¿Qué estamos enseñando a nuestros estudiantes sobre lo que es el uso de las Tecnologías; usar Power Point? Urge este cambio de mentalidad, sobre todo a nivel institucional donde no se percibe que los roles son los mismos que hace tres décadas; pasamos de dictar apuntes, al acetato y terminamos en el Power Point.

Ahora hablamos de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) que responde al nombre en inglés Personal Learning Environments. Su diseño responde a un esquema donde el alumno: tiene acceso a la información, puede gestionar esa información, tiene espacios de almacenaje, hace una elaboración propia de los contenidos modificando las fuentes ofrecidas y por último pueda compartirlas al resto de los usuarios. Por otra parte, tal y como hemos aprendido en Ortiz, L. R., Casañola, Y.T., & Gil, Y.R. (2011) ya no debemos hablar de “colgar documentos” sino de ofrecer objetos de aprendizaje. Para ello, es necesario que nuestros estudiantes reconozcan el potencial de formación a través de campus virtual, al tiempo que los docentes lo diseñamos como un PLE. Para ello y coincidiendo con otro de los resultados obtenidos en el proyecto, hay necesidad de establecer un manual o protocolo de buenas prácticas a fin de llevar un mismo diseño en todas las asignaturas. Cuestión que, por otra parte, favorecería la accesibilidad para invidentes.

Concretamente en el Grado de Magisterio, nos cuestionamos si realmente los estudiantes están recibiendo una formación en tecnologías aplicadas a la educación teniendo en cuenta que ya hemos superado la escuela 2.0 y 3.0, ahora hablamos de realidad aumentada. En

las recientes Jornadas sobre tecnología en Bruselas (2015), se habló de aprendizaje móvil. Tendencia que está calando en las escuelas europeas hasta el punto que la UNESCO ha elaborado un informe donde señala las directrices para políticas de aprendizaje móvil. Ya no se habla de ordenadores, sino de segundas pantallas (Tablet y demás dispositivos con acceso a la red)



Figura 2. La aplicación de las tecnologías en la escuela

Figura 2. La aplicación de las tecnologías en la escuela

EL uso de las tecnologías en educación ha hecho que pasemos de E-Learning, E-Teaching, Blended Learning al Aprendizaje móvil donde la información se muestra en Códigos QR que los alumnos pueden encontrar tanto en las paredes de las aulas como en un espacio virtual.

Tras el análisis de los datos, mayor conocimiento de lo que ofrece campus virtual y lo que hemos indagado a nivel teórico y posterior elaboración de este artículo, podemos concluir que no se está haciendo un correcto uso de las tecnologías aplicadas a la formación de los docentes, al menos en la mayoría de los casos. Por otra parte, hay un gran trabajo por parte de los docentes en campus virtual, pero no se puede saber si está llegando debidamente a los estudiantes.

Se hace necesaria una relación entre universidad y ciclos de formación anteriores, secundaria y FP. La universidad no puede asumir las carencias en competencias de uso de las tecnologías que muestran. Por lo tanto, se proponen proyectos de formación – innovación entre profesionales de distintas instituciones educativas.

Referencias

1. Convocatoria de la UNESCO al premio sobre la utilización de las TIC en educación.

<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/ict-in-education-prize/> Último acceso 20 de septiembre.

2. Jiménez Gutiérrez, V., & Vargas Vergara, M. (2015). ¿Generación de las nuevas tecnologías?

Ortiz, L. R., Casañola, Y. T., & Gil, Y. R. (2011). La calidad de los objetos de aprendizaje producidos en la 3. universidad de las ciencias informáticas. EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (36).

4. Adell, J., & Castañeda, L. (2010). Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs): una nueva manera de entender el aprendizaje.

5. Ruiz-Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J., & Gómez García, M. (2013). Entornos personales de aprendizaje: estado de la situación en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación

6. Vergara, M. V. (2013). Trabajamos para adaptar el cine y otros medios a personas ciegas y sordas. Aularia: Revista Digital de Comunicación, 2(2), 359-362.

7. Vargas Vergara, M., Andrades Benítez, C., & Belizón López, Y. (2013). Utilización de las redes sociales en la formación de los profesores de primaria.

8. Ojeda, J., López, J., & Salas, E. (2012). El valor ético de la responsabilidad social en la investigación. Opinión, 28(68), 380-390.

9. Vergara, M. V. y Corujo Vélez, M. C. (2019) Aprendizaje ubicuo como metodología emergente en la formación de docentes. En C. Hervás-Gómez, E. Vázquez-Cano, J. M. Fernández-Batanero, E. López-Meneses (eds.)

Innovación e investigación sobre el aprendizaje ubicuo y móvil en la Educación Superior. Ed. Octaedro

Agradecimientos

La realización del proyecto nos ha llevado una vez más a constatar la calidad del capital humano del que goza nuestra institución universitaria. Se ha comprobado que hay una gran dedicación a la formación para la mejora docente a pesar del difícil, poco o nulo reconocimiento. Gracias a todos por embarcaros en «más trabajo».

Queremos agradecer la participación de Campus Virtual y a la persona visible Álvaro, el Centro de Recursos de FUECA concretamente a Fran que ha sido más que una ayuda, un pilar para todos, gracias. Pepe Marcos del CITI que no dudó en aceptar la invitación a seminario de la ONCE, al igual que Juanma Dodero con quién hemos compartido experiencias entre proyectos, a May de Biblioteca que nos ha atendido de forma extraordinaria en todo lo que se le ha solicitado.

