

## UN DISEÑO SEMI-PRESENCIAL PARA LA ASIGNATURA DE HISTORIA DE LA PSICOLOGÍA

BENI GÓMEZ ZÚÑIGA<sup>1</sup>  
*Universidad de Barcelona*

### RESUMEN

En este trabajo se muestra el diseño de un espacio de trabajo interactivo en red que pretende facilitar el aprendizaje de la asignatura de Historia de la Psicología. Este diseño se implementa a través de una plataforma multimedia en Internet llamada WebCT (*World Wide Web Course Tools*), que ofrece herramientas diversas y suficientemente adaptables a cualquier proyecto de innovación docente. Así, en este trabajo se describe el uso e implementación de dichas herramientas en función de un proyecto de aprendizaje semi-presencial, específico para la disciplina que nos ocupa: la Historia de la Psicología.

**Palabras clave:** Historia de la Psicología, Docencia, Aprendizaje Virtual.

### ABSTRACT

In this paper, we design an interactive network environment intended to facilitate the learning of History of Psychology. The design is implemented through a multimedia Internet platform called WebCT (*World Wide Web Course Tools*), that offers several tools adaptable to any educational innovation project. We describe the use and implementation of these tools to a semi face-to-face learning project, specific for History of Psychology.

**Key words:** History of Psychology, Teaching, Online Learning.

El origen de este proyecto es una preocupación por la calidad de la docencia y el diseño de la asignatura Historia de la Psicología en un contexto semi-presencial que intente facilitar el aprendizaje. El punto de partida

---

<sup>1</sup> Dirección: Dpt. Psicología Básica. Facultad de Psicología. Universidad de Barcelona. P. de la Vall d'Hebron, 171. 08035 Barcelona. E-mail: bgomez@psi.ub.es

de este diseño es la existencia de un *aula virtual* para los alumnos matriculados en la asignatura. Entendemos que el diseño semi-presencial de la asignatura puede y debe incluir programas interactivos, ramificados y con caminos de aprendizaje plurales a elección del alumno. Además, permite el desarrollo de un espacio de aprendizaje flexible que puede aplicarse a individuos con necesidades muy distintas.

Utilizar esta nueva tecnología implica un cambio significativo en la estructura no tanto de la asignatura como de la propia docencia. De hecho, este espacio virtual no debe repetir los esquemas de la docencia tradicional centrada en el profesor, sino que debe tener en cuenta los estilos de aprendizaje de los alumnos en un contexto mucho más amplio y diverso. No podemos hacer la misma asignatura e implantar exactamente el mismo diseño, sino que se trata de adaptar esta tecnología a nuevos acercamientos para la mejora del aprendizaje de la Historia de la Psicología.

Detrás de un diseño de este tipo hay un modelo pedagógico característico de la docencia en entornos presenciales pero con apoyo organizativo virtual. Este modelo afecta tanto al papel del profesor como al del estudiante. Por ejemplo, el aula virtual no es un espacio para que los alumnos encuentren los "apuntes de clase" colgados de la red. El aula virtual semi-presencial no pretende en modo alguno substituir el aula presencial, sino que pretende constituirse en un *lugar de trabajo* compartido y construido por el profesor y sus estudiantes. Sin abandonar su papel como fuente de información y conocimiento, el profesor adquiere un nuevo rol: el de compañero de viaje del alumno. La vieja interacción profesor/alumno no desaparece, sino que se amplía a otras interacciones no lineales como las de alumno/alumno, alumno/ordenador o alumno/profesor. El marco básico de relación con los alumnos seguirá siendo el contexto del aula y las tutorías, pero a estos elementos se añade el aula virtual. Este aula debería facilitar que el alumno adquiriera un grado más alto de autonomía personal, construya su conocimiento y asuma su responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

WebCT ofrece todas estas posibilidades ya que incluye una gran diversidad de herramientas a las que se accede por iconos (ver figura). Las limitaciones de extensión de este trabajo no nos permiten especificar cuál es el contenido de cada icono: cuál es el plan docente de la asignatura, cuáles las actividades específicas de créditos prácticos, las pruebas de autoevaluación, etc. pero sí podemos hacer una aproximación a los recursos de los que disponemos. A continuación describimos las principales herramientas que hemos seleccionado para el aula:

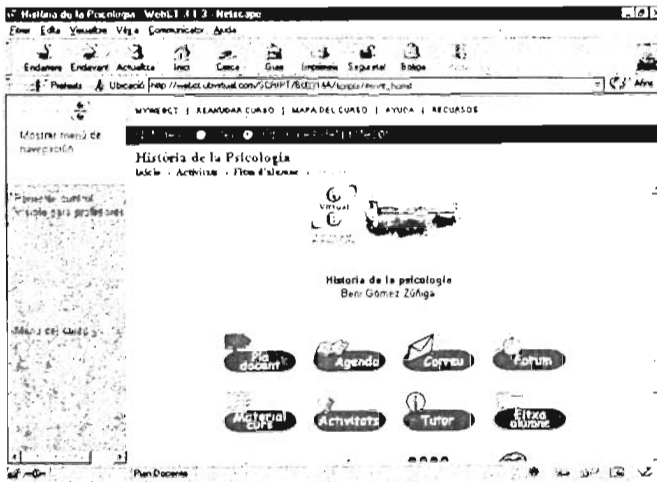
### 1. Herramientas de comunicación:

1.1. *Calendario* o *Agenda*: en este icono encontraremos una temporalización del curso, e incluirá fechas que marcarán el ritmo de estudio. Cada

uno de los temas tendrá un tiempo de dedicación específico y las actividades sobre ese tema estarán disponibles solamente en dicho periodo. Igualmente, en *calendario* se irán añadiendo los días y los temas que se irán trabajando en clase y, por último, se incluirá la fecha del examen final. Esta pastilla es más importante de lo que pudiéramos creer en un principio ya que es necesaria para que el alumno pueda organizar su estudio a lo largo del semestre.

1.2. *Correo electrónico interno*: A esta herramienta sólo tendrán acceso los alumnos matriculados en la asignatura, de manera que se convierte en una función destinada únicamente al grupo, y vinculada exclusivamente a la asignatura. Su uso educativo incluye las tutorías personalizadas y entrega de trabajos de los alumnos.

1.3. *Forum* es un espacio público de comunicación inter-alumnos, marco ideal para crear grupos de discusión a propósito de temas específicos que se irán proponiendo durante el curso. Dichos temas estarán vinculados a artículos o textos cortos sobre el programa presentados como archivos adjuntos para la discusión de todos los alumnos. El profesor habrá de dinamizar este espacio, fomentar el trabajo colaborativo, y promover que el alumno se responsabilice de su propio proceso de aprendizaje.



## 2. Herramientas de contenido:

2.1. El *Plan docente* constituye la referencia básica sobre el funcionamiento de la asignatura. El alumno tendrá una visión de conjunto sobre: los objetivos de la asignatura, el programa o contenidos básicos, la bibliografía, la metodología del curso y el sistema de evaluación.

2.2. En *Glosario* incluiremos términos que estarán enlazados con algunos de los conceptos que se mencionan en el propio temario. Teniendo en cuenta que cuando cursan la asignatura, los alumnos tienen un escaso conocimiento de conceptos básicos, éste puede ser un espacio para subsanar, en cierta medida, esas carencias. Hemos seleccionado algunos de los conceptos que suelen ser "problemáticos" a lo largo del curso y que formarán parte del glosario: aprendizaje, asociacionismo, ciencia, conciencia, empirismo, historia, lenguaje, memoria, mente, pensamiento, percepción, procesamiento, positivismo, psicología y racionalismo. La flexibilidad del entorno virtual permite que durante el curso este glosario vaya modificándose y aumentando con las aportaciones de los propios alumnos.

2.3. *Actividades* reúne, clasificadas según los temas del programa, las actividades diseñadas para cada uno de ellos. En este espacio el alumno encuentra los títulos de cada tema del programa y al pulsar en ellos se despliega el ejercicio o tarea para ese módulo o unidad. Dichas actividades están divididas en tres grupos: (1) Comentario de fuentes primarias, (2) Análisis y debate sobre fuentes secundarias que pongan de relieve versiones de la historia, y (3) Debates o foros sobre vídeos vistos en el aula.

2.4. *Enlaces* permite el acceso a otras páginas web que pueden ser de interés específico para algunos de los temas del programa de la asignatura.

### 3. *Herramientas de evaluación:*

La evaluación es la forma que tenemos de garantizar la adquisición de conocimientos que se han especificado en los objetivos del plan docente. Un diseño semi-presencial de las características que aquí presentamos tiene, en este apartado, una ventaja muy clara, y es la de permitir una "cierta" evaluación continua. Veamos cómo.

3.1. *Cuestionarios*: este icono está relacionado con una base de datos de preguntas. Para cada tema del programa, el alumno podrá acceder a unos cuestionarios y en función de sus respuestas obtendrá no sólo una puntuación, sino una devolución sobre sus errores. Como el alumno puede realizar estos cuestionarios desde el principio del curso, éstos pueden convertirse en autoevaluaciones o guías de aprendizaje. En este sentido, pueden ser un buen instrumento para garantizar el seguimiento de la asignatura ya que se convierten en un estímulo continuo en el proceso de aprendizaje.

### 4. *Herramientas de alumnado:*

WebCT es un campus virtual potente que permite gestionar el grupo-clase. Por ejemplo, permite consultar el uso del aula virtual de la asignatura.

ra por parte del alumno, al igual que crear grupos de trabajo que dispondrán de un espacio virtual de encuentro.

4.1. *Ficha del alumno*: aquí podemos encontrar dos tipos de información: las calificaciones obtenidas por el alumno en los cuestionarios, y el acceso al campus (tiempo y páginas visitadas).

La semi-presencialidad puede ser un vehículo para la mejora de la calidad docente. Éstas son algunas de sus ventajas:

- Entrar en un nuevo espacio virtual a través de Internet constituye un incentivo para el alumno pues le ofrece una *nueva* forma de aprender una *vieja* Historia de la Psicología.
- El alumno puede utilizar fuentes nuevas de información.
- El alumno participará *más* en un sistema de aprendizaje que le exige *más*, al mismo tiempo que podrá evaluar su propio trabajo.
- El profesor se convierte en un guía para el aprendizaje, superando la barrera de un simple transmisor de conocimiento.
- Es posible hacer un seguimiento personalizado del alumno.
- Mejora la interactividad del curso, que unido a las particulares características de la Historia de la Psicología, hace que el diseño optimice las relaciones e interrelaciones entre los contenidos.
- Favorece la solidez en el establecimiento y seguimiento de los objetivos docentes, programación de las actividades y plan de evaluación trazado.
- Permite el desarrollo de un espacio de aprendizaje flexible que puede aplicarse a individuos con necesidades muy distintas.
- Puede y debe incluir programas interactivos, ramificados y con caminos de aprendizaje plurales a elección del alumno.

A pesar de las ventajas que hemos citado, también podemos identificar algunas de las limitaciones de un diseño semi-presencial como el que hemos presentado:

- Aunque el alumno mejore su rendimiento con este sistema de aprendizaje, puede presentar cierta resistencia al cambio y, por consiguiente, a participar en un nuevo entorno de aprendizaje.
- El profesor y el alumno han de adaptarse a las formas de trabajo y estudio que promueve este entorno, lo que exige tiempo y esfuerzo.
- El alumno ha de tener acceso a recursos informáticos y muchos estudiantes no disponen aún de conexión propia.
- Exige un mayor y más continuado esfuerzo al alumno.
- Exige mucho más esfuerzo y tiempo de dedicación del profesor.

Nuestra universidad se enfrenta no sólo al reto de la tecnología en sí misma, sino al de para qué se utiliza. De hecho, es el *para qué se utiliza* lo que determinará que podamos ir más allá de la información y nos acerquemos al conocimiento. Porque, en último término, el conocimiento no está en un aula virtual, sino que está en la persona, que lo origina, des-

plaza, intercambia, modifica, aumenta, enseña, transmite u olvida. Y para todo ello la tecnología será muy importante porque nos obligará a hacer cosas nuevas, más que permitirnos hacer mejor las cosas viejas.

### *Agradecimientos*

Este trabajo está financiado por el *Vicerrectorado de Docencia y Estudiantes* y el *Gabinete de Evaluación e Innovación Universitaria* y se engloba en el proyecto "Elaboración de un entorno virtual de aprendizaje para asignaturas del Departamento de Psicología Básica" coordinado por Fernando Gabucio Cerezo. Agradecemos también a Diego Muñoz Ramírez su tiempo y su generosidad.