

Erasmus virtuales. Herramientas y elementos utilizados en la Movilidad Virtual

Raquel Menéndez Ferreira
Estudiante del Doctorado en Educación y
Psicología
Universidad de Oviedo
Oviedo
raquelmenendezferreira@gmail.com

Aquilino Adolfo Juan Fuente
Profesor del Departamento Informática
Universidad de Oviedo
Oviedo
aajuan@uniovi.es

Resumen

La Movilidad Virtual (MV) es una modalidad de enseñanza que todavía tiene escaso impacto en la actualidad, sin embargo, a nivel europeo la puesta en práctica de este tipo de experiencias ha crecido en los últimos 6 años y la Universidad de Oviedo ha vivido de primera mano esta evolución, colaborando y dirigiendo algunos de estos proyectos.

El presente trabajo tiene como finalidad dar a conocer la evolución de los proyectos movilidad virtual en la Universidad de Oviedo, describiendo los procesos para su diseño y organización, así como los recursos y herramientas necesarias para la puesta en práctica de cualquier experiencia de movilidad virtual.

Abstract

Virtual Mobility (VM) is a method of teaching that still has little impact nowadays. However, at European level the implementation of this type of experience has grown in the past 6 years and the University of Oviedo has experienced this evolution, collaborating and managing some of these projects. The present work aims to inform about the evolution of the virtual mobility projects at the University of Oviedo, describing the processes for their design and organization, as well as the resources and tools necessary for the implementation of any experience of virtual mobility.

Palabras clave

Movilidad Virtual, e-learning, Erasmus, TIC

1. Introducción

Desde la consolidación del Espacio Europeo de Educación, en 1999, con la declaración de Bolonia, “los programas de movilidad juegan un papel clave en la política de la UE para la reforma de la educa-

ción superior” tal como manifestó el Comisario Europeo de Educación durante la reunión con los ministros de educación de los estados miembro en abril del 2012 [1].

En el proceso de Bolonia en 2009, aprobaron el Comunicado de Lovaina, que establece que “en el año 2020 al menos el 20% de los graduados en el área de la educación superior europea debería haber tenido un período de estudios o formación en el extranjero” [2].

Alcanzar este objetivo, a priori, puede resultar difícil pues no todos los estudiantes pueden permitirse viajar al extranjero ya sea por motivos económicos o de cualquier otra índole. En este contexto surge la movilidad virtual como una alternativa o complemento a las movilizaciones físicas como puede ser el Erasmus.

La Universidad de Oviedo, consciente de esta problemática ha comenzado a colaborar y coordinar algunos proyectos de movilidad virtual.

En la primera parte de este artículo se definirá qué es la movilidad virtual así como los elementos y características básicas de este tipo de formación.

En la segunda parte, se analizará la evolución de varios proyectos de Movilidad Virtual (VM en adelante) en los que la Universidad de Oviedo ha participado, se verá: las diferentes formas de organización de la movilidad así como los recursos y formación utilizada para la puesta en práctica de estos proyectos.

2. Marco teórico de la Movilidad Virtual

2.1. Definición de MV

La definición más común de MV es la proporcionada por "E-learningeuropa.info" actualmente conocida como “Open Education Europa”, que lo define como "el uso de las TIC para obtener el

mismo beneficio que un estudiante con movilidad física y sin tener que viajar" [3].

Otra definición muy extendida es la ofrecida por el proyecto E-MOVE que define a la Movilidad Virtual "como una actividad basada en una cooperación de al menos dos instituciones de enseñanza superior". En la citada referencia se define que "La movilidad virtual tiene lugar cuando dos o más instituciones se comprometen a ofrecer a sus estudiantes la oportunidad de adquirir un número de ECTS en una de las universidades asociadas extranjeras o a través de una actividad conjunta de los interlocutores" y añade que "Los ECTS de esta experiencia internacional entonces serán convalidados para el grado del estudiante en su universidad de origen" [4].

El Proyecto TeaCamp creó su propia definición de MV que dice "La MV ofrece la posibilidad a los estudiantes de realizar un curso en otro país a través del uso de las TIC, en el que, además de la obtención de los créditos concedidos por las universidades de acogida y adquirir habilidades específicas de la asignatura elegida, los estudiantes obtienen habilidades académicamente importantes como: conocimiento de otras culturas, idiomas, diferentes sistemas educativos, la adquisición de habilidades tecnológicas, etc., sin necesidad de viajar a la Universidad de destino" [5].

Como se puede comprobar se trataría de un Erasmus Virtual y el reconocimiento de créditos de los estudiantes fue uno de los principales escollos que la movilidad virtual ha tenido que superar y que se verá más adelante en este trabajo.

2.2. Elementos de la movilidad virtual

Según el proyecto Movinter [6] estos son algunos de los elementos más característicos de la Movilidad Virtual:

- *La interactividad y la comunicación* entre los estudiantes de diferentes países: es fundamental que a los estudiantes se les anime a trabajar colaborativamente con otros estudiantes y profesores de otras nacionalidades. Es importante proporcionar a los estudiantes todas las herramientas necesarias para fomentar esta comunicación mediante la ayuda de herramientas como el correo electrónico, chat, videoconferencia, etc.
- *Grupo internacional de enseñanza*: profesores y tutores participantes deben pertenecer a instituciones de diferentes países con el fin de garantizar que las diferentes perspectivas nacionales y culturales estén a disposición de los alumnos.
- *Intercambio multicultural*: garantizar la diversidad cultural, el aprendizaje de la perspectiva de la creación de actividades y recursos para

Comparte tu manera de innovar: aprendamos juntos

este fin. Diseñar y promover actividades y materias relacionadas con la cultura de los diferentes países así como establecer diálogos entre los estudiantes.

- *Uso de tecnologías apropiadas*: dotar a los alumnos de las necesarias herramientas de aprendizaje online, como son las plataformas de aprendizaje, videoconferencias, foros, chat, wiki, etc. y, además, otras herramientas de la web 2.0 para promover la interacción social, como redes sociales, marcadores sociales, etc
- *Diseño conjunto del currículum u oferta formativa* con el fin de coordinar la oferta educativa de las universidades participantes. Esto hará que se incremente enormemente el valor en términos de la reciprocidad y el beneficio mutuo entre las instituciones de los diferentes países.
- *Reconocimiento de créditos*: es necesario establecer un acuerdo entre las instituciones participantes para entregar un certificado conjunto y/o reconocimiento de créditos al final del programa. Este es un factor de motivación de gran alcance que permite a los participantes acreditar su experiencia dentro de la Movilidad Virtual así como los logros académicos

2.3. Herramientas y tecnologías para la Movilidad Virtual

Las tecnologías y herramientas para la organización de la movilidad virtual son elementos clave a la hora de poner en práctica una experiencia de este tipo.

A la hora de diseñar y elegir las herramientas que formarán parte de la MV se debe hacer la selección en función de los objetivos del proyecto así como de la accesibilidad de las instituciones a dichas herramientas, es decir, no se puede utilizar una herramienta de videoconferencia de pago, a la que sólo uno de los miembros participantes en la experiencia pueda acceder. Es necesario conocer cuáles son las tecnologías de las cuales disponen todas las instituciones participantes en la Movilidad Virtual y de manera conjunta diseñar y crear un entorno de aprendizaje para MV adecuado para todas las instituciones.

También ha de hacerse hincapié en que, el uso de determinadas tecnologías depende, en gran medida, de las cuestiones culturales. Cada país tiene diferentes sistemas educativos y por lo tanto diferentes formas de utilizar las tecnologías en sus procesos educativos [7].

Vriens y Van Petegem [8] afirman que las herramientas más populares son el vídeo y las conferencias web, chat, foros de discusión, weblogs, wikis, e-portafolios, herramientas de colaboración y compartición además de redes sociales.

A esta lista de herramientas, se añadiría los entornos de aprendizaje o LMS (Learning Management Systems) que serán la herramienta base donde tendrá lugar el proceso de formación. Muchos de estos LMS ya tienen integradas todas las herramientas que Vriens y Van Petegem han destacado previamente.

La elección de la plataforma de aprendizaje es una decisión crucial para la organización de la MV como se puede ver más adelante, ya que existe la posibilidad de centralizar toda la oferta formativa en una plataforma, o bien, por el contrario, cada institución puede utilizar su propia plataforma de aprendizaje.

3. Proyectos de Movilidad Virtual

3.1. TeaCamp¹

Se trata del primer proyecto de MV llevado a cabo en la Universidad de Oviedo. Fue coordinado por la Universidad Vytautas Magnus de Lituania y contó con la participación de 6 instituciones universitarias pertenecientes a la Comunidad Europea, con las que se trabajó de manera colaborativa a través de encuentros virtuales y presenciales.

El principal objetivo del proyecto fue aumentar la movilidad en el ámbito académico así como facilitar, desarrollar, gestionar y ejecutar la investigación virtual a través de la mejora de las competencias en la MV.

De acuerdo con este objetivo, se puso en marcha un proyecto piloto basado en la implementación y diseño de una asignatura adaptada a la modalidad virtual. A través de la implementación de esta asignatura, se pudo ver cómo organizar y coordinar a los principales agentes implicados en la MV.

El primer paso fue buscar las herramientas y recursos que se usarían para comunicarse y trabajar colaborativamente. Las herramientas seleccionadas fueron; mensajes de correo electrónico, videoconferencias y la plataforma elgg; una red social de código abierto que proporciona a los individuos y las organizaciones los componentes necesarios para crear un entorno de trabajo colaborativo en línea.

Una vez seleccionadas las herramientas de comunicación se comenzó con el diseño de la asignatura que fue denominada "El aprendizaje virtual en la educación superior" destinada para estudiantes de diferentes áreas de conocimiento.

Esta asignatura fue diseñada y organizada de manera conjunta entre los 6 socios participantes y se divide en 6 submódulos (8 horas de duración cada uno) y con un valor académico de 6 ECTS.

Cada socio fue responsable de la elaboración de uno de los módulos.

A la hora de implementar la asignatura se optó por la utilización de la plataforma de aprendizaje Moodle y la exposición de clases teóricas a través de videoconferencias.

El curso de formación como tal tuvo lugar desde septiembre a diciembre de 2010. Un total de 29 estudiantes de los países de las instituciones participantes asistieron al curso. Cada semana tenía lugar una sesión de videoconferencia en la que cada profesor presentaba el tema de la semana y las tareas a realizar. Todas estas videoconferencias fueron registradas y puestas a disposición de los estudiantes para que aquellos que no pudieron asistir a la sesión pudiesen visionarla. Las tareas propuestas en el curso podrían llevarse a cabo individualmente o en grupos internacionales. Por lo tanto, los participantes se dividieron inicialmente en 5 grupos internacionales con un participante de cada institución. Los grupos internacionales fueron uniformes durante el módulo para tener la oportunidad no sólo para comunicarse, sino también para colaborar con participantes de diferentes orígenes culturales.

El modelo de gestión del proyecto TeaCamp utilizado fue el de un esquema centralizado, donde todo el soporte informático residió en un solo lugar y desde ese lugar se dio servicio a todos los interesados. Está claro que este enfoque permite una movilidad con un enfoque cultural genérico, esto es, la identidad cultural de las instituciones participantes se diluyeron en el conjunto. Este tipo de sitio permite trasladar a los usuarios una identidad común. Por ejemplo, en Europa, un portal de MV centralizado puede promover los valores culturales europeos compartidos, con poca diversificación en función de las instituciones participantes. Así por ejemplo el idioma más aconsejable fue el inglés, como vehículo común.

De la realización de este proyecto se puede destacar la creación de un escenario de movilidad virtual en el que se explica cómo debería de organizarse la movilidad virtual y cuál es el papel de los principales agentes de la movilidad virtual que serviría como base para futuros proyectos [5].

Y por otro lado, se pudo detectar las potencialidades y barreras de la movilidad virtual.

Las principales barreras detectadas pueden categorizarse en tres tipos: pedagógicas, tecnológicas y organizativas, atendiendo a las clasificación realizada por Schreurs B et al. [9] en relación a los problemas de la MV:

- *Barreras pedagógicas*: fueron en relación al nivel de inglés de los participantes. Eso dificultó a su vez la comunicación entre los participantes y en relación a la formación pedagógica.

¹ www.teacamp.eu

gica de los profesores para adaptar las asignaturas a la movilidad virtual.

- *Barreras tecnológicas*: la utilización de demasiadas herramientas tecnológicas. A pesar de que los estudiantes que pertenecen a la llamada generación de los "nativos digitales" (Prensky, 2001), el uso efectivo de herramientas informáticas específicas en una experiencia de MV en un tiempo relativamente corto demostró ser una importante barrera que puede causar que el desarrollo del aprendizaje se ralentice al ser preciso que los estudiantes dediquen tiempo adicional al aprendizaje de las herramientas tecnológicas utilizadas.
- *Barreras organizativas*: en relación al marco legal y organizativo de la movilidad virtual, así como la falta de reconocimiento de créditos.

Finalmente, a esta clasificación se añadiría una categoría más; las barreras relacionadas con el *intercambio cultural*; ofrecer un espacio para el conocimiento y la interacción con las dimensiones culturales y sociales del contexto pertenecientes a las universidades que participan en la experiencia MV, es uno de los aspectos claves en la organización de este tipo de experiencias, ya que establece la diferencia entre una Movilidad Virtual y una experiencia internacional de e-learning. En este proyecto se diseñaron actividades dentro de cada módulo para trabajar la identidad cultural, pero fueron escasas y la comunicación y colaboración entre los estudiantes casi inexistente.

3.2. UbiCamp²

El proyecto surgió como un intento de dar respuesta a las barreras habituales para llevar a cabo experiencias de Movilidad Virtual en el ámbito universitario dentro de la Comunidad Europea de ahí que la experiencia se denominase 'UbiCamp: Integrated Solution to Virtual Mobility Barriers' (UbiCamp: Solución Integrada para las Barreras a la Movilidad Virtual).

Contó con la participación de 7 instituciones universitarias, bajo la coordinación de la Universidad de Oviedo.

La primera etapa de este proyecto comenzó con la organización administrativa de la MV. Para ello se realizó un pequeño estudio sobre la organización de la MV en otras instituciones europeas pero también de la organización de la movilidad real Erasmus, puesto que el procedimiento de la MV se trató de asemejar al máximo posible al modelo Erasmus de movilidad física. Las principales tareas a realizar fueron la definición de las dimensiones que se han de tener en cuenta a la hora de implementar la MV que definirían los requisitos que los

Comparte tu manera de innovar: aprendamos juntos

participantes del proyecto deberían de cumplir. Se distinguieron 5 dimensiones y cada una de ellas daba una solución a las trabas encontradas en el proyecto anterior.

A continuación, se presenta una breve descripción de cada una de ellas y cómo fueron llevadas a cabo:

- *Dimensión académica*: en ella se definieron todos los aspectos relacionados con los requisitos mínimos y estándares de calidad que debían cumplir los contenidos de las asignaturas y el reconocimiento de los créditos.
- *Dimensión formativa*: definía los recursos disponibles de formación en materia de MV para todos los implicados en la experiencia: procedimientos de la MV, requisitos, uso de las tecnologías, etc. Esto incluyó el diseño de formación específica para estudiantes, profesores y *staff* administrativo.
- *Dimensión tecnológica*: en ella se definió todos los aspectos relacionados con las tecnologías que se utilizarían en el proyecto, se especificaron los recursos tecnológicos mínimos que las instituciones participantes deberían proveer para participar.
- *Dimensión cultural*: se establecieron los recursos de aprendizaje para potenciar el intercambio cultural entre los participantes durante la MV.
- *Dimensión administrativa*: definió procesos administrativos necesarios para llevar a cabo una experiencia de MV; se especificó el tipo de acuerdos y contratos que las instituciones debería de firmar y los procedimientos para el reconocimiento de créditos.

Una de las principales acciones de la *dimensión académica* fue la creación y diseño de la oferta formativa. Cada institución presentó el diseño curricular de las asignaturas colaboradoras. Con este fin se elaboró una plantilla curricular sobre la que se establecieron unos criterios mínimos de calidad que debían de cumplir las asignaturas presentadas: el nº de créditos ECTS, semanas de duración, nivel académico y grado al que pertenecía, objetivos, metodología, etc.

Además de esto, se añadió la obligación, por parte del profesor, de tener un contacto semanal de hora y media (por cada 6 ECTS) con los estudiantes, ya fuese como tutorías o como clases expositivas.

Por otra parte, se estableció que un porcentaje de los contenidos deberían de publicarse en abierto, como Recursos Educativos Abiertos (REA - OER).

En el caso de la Universidad de Oviedo se publicaron en OCW (Open Course Ware).

El número total de asignaturas ofertadas fueron 18, pertenecientes a diferentes áreas de conociemien-

² www.ubicamp.eu

to como son; ciencias de la educación, ingeniería informática, economía y relaciones laborales.

De la *dimensión formativa* se destacaría la creación de una formación específica para profesores, estudiantes y personal administrativo en los procesos de Movilidad Virtual. Para los profesores se diseñó un curso con toda la información necesaria para adaptar sus asignaturas a la metodología de aprendizaje online. Los contenidos de este curso fueron:

- Uso del LMS y sus recursos y herramientas
- Manejo de las herramientas de Videoconferencia
- Herramientas para la creación de contenidos Multimedia
- Modelos pedagógicos para la formación online

Para los estudiantes y *staff* administrativo se hicieron reuniones explicando todos los procedimientos administrativos que debían de seguir para optar a la movilidad virtual, y también, en el caso de los estudiantes, cómo se iban a organizar las asignaturas y las herramientas que debían de utilizar.

En lo referente a la *dimensión tecnológica*, uno de los principales cambios respecto al proyecto TeaCamp fue el cambio de un modelo centralizado a un modelo descentralizado donde cada universidad pone su plataforma de aprendizaje y se encarga de gestionar y dar acceso a los alumnos que van a cursar asignaturas en su universidad. Se establecieron unos requisitos mínimos que las universidades participantes debían cumplir, por ejemplo, utilizar un LMS, una herramienta de videoconferencia, etc.

La *dimensión cultural* fue uno de elementos más innovadores respecto al anterior proyecto o cualquier otro llevado a cabo hasta el momento. Cada institución implicada se comprometió a elaborar contenidos específicos con información relativa a la historia, cultura, lugares relevantes de sus países, etc., así como implementar algún tipo evaluación que permitiera valorar si los estudiantes de acogida realmente habían adquirido unos conocimientos mínimos sobre la cultura de su país.

Por su parte, la universidad de Oviedo diseñó una asignatura paralela a las asignaturas oficiales de la MV, que se denominó “UbiCamp: Sociocultural contents” en la que estuvieron matriculados todos los estudiantes acogidos en la Universidad de Oviedo.

Esta asignatura estaba compuesta por varios contenidos sobre cada uno de los aspectos más relevantes de la cultura Asturiana, estaban creados en soporte multimedia e interactivo para que resultase más ameno al estudiante visitarlos. Además, existían tests de autoevaluación para ir comprobando cuánto de la cultura Asturiana estaban comprendiendo.

Estos materiales actualmente están publicados en la web oficial de UbiCamp³.

Y finalmente, destacar, que la dimensión administrativa seguida para la puesta en práctica de este piloto de MV fue el mismo procedimiento que se utiliza en la movilidad real Erasmus; se publicó una convocatoria con los requisitos que debían cumplir los alumnos para acceder a la movilidad virtual, se firmaron acuerdos bilaterales entre las universidades y una vez seleccionados a los estudiantes se firmaron los contratos de aprendizaje.

El curso académico tuvo una duración de 14 semanas, en el transcurso de las mismas tanto los profesores como los tutores comenzaron a realizar las evaluaciones de los alumnos, los profesores evaluaron los contenidos de las asignaturas de la oferta académica y el tutor fue el encargado de evaluar los conocimientos culturales de los estudiantes.

Una vez realizadas las evaluaciones, al igual que en un proceso de Erasmus tradicional, se enviaron éstas evaluaciones a las instituciones de origen, mediante los correspondientes transcripts, con el objetivo de realizar los reconocimientos académicos. Los alumnos que demostraron un amplio conocimiento sobre la cultura del país destino de la formación, obtuvieron un certificado de aprovechamiento de la MV.

Esta experiencia de MV ha sido de gran valor y aporta resultados interesantes (unos positivos y otros negativos) para futuras experiencias:

Entre los resultados positivos cabe destacar:

- El interés despertado en los estudiantes por este modelo de movilidad.
- La identificación y solución de barreras tanto académicas como administrativas que han llevado a la posibilidad de implementar la MV.
- El reconocimiento efectivo de los ECTS.

Entre los resultados más negativos:

- El escaso interés de los estudiantes por los contenidos socioculturales. Esto es debido a que no había ningún tipo de reconocimiento oficial por este esfuerzo, el único reconocimiento fue un simple diploma extracurricular.
- Y desde el punto administrativo, los principales problemas manifestados por todas las instituciones participantes, han sido sobre todo, los retrasos a la hora de firmar los acuerdos de aprendizaje y el inicio del piloto. En el caso de la Universidad de Oviedo se produjo un retraso en la creación de los usuarios y credenciales a los accesos a los servicios de la universidad y

³

<http://www.ubicamp.eu/campuses/uniovi/sociocultural/presentacion>

por lo tanto al acceso al Campus Virtual, plataforma de soporte a toda la formación

Finalmente, como aspecto positivo, se consiguió que todos los alumnos participantes que superaron la asignatura, convalidaran sus créditos, es decir, estos fueron integrados correctamente en sus respectivos expedientes académicos.

3.3. OUV⁴

Open Universities for Virtual Mobility (OUVM) es un proyecto de MV que se está llevando a cabo actualmente en la Universidad de Oviedo y está dirigido por la Universidad *Vytautas Magnus* de Lituania

El objetivo principal de este proyecto fue la apertura de los estudios universitarios de Máster a la Movilidad Virtual mediante la formación del profesorado y el personal académico en el diseño curricular de un programa de estudios de un máster, usando Recursos Educativos Abiertos (OER) y la correcta aplicación de licencias de creación de contenidos.

Este es el primer proyecto destinado a alumnos de Máster en el que ha colaborado la universidad de Oviedo.

La actividad principal de este proyecto fue crear un piloto en el que se diseñase de manera colaborativa el currículum de las asignaturas que formarían parte de un master. Si en el proyecto TeaCamp se diseñó una asignatura entre todos los profesores, en este proyecto se diseñaron varias asignaturas y en cada una de ellas colaborarían profesores de distintas universidades.

Para implementar este proyecto se usó parte del *framework* creado en el proyecto UbiCamp. A continuación, se comentarán las iniciativas llevadas a cabo en cada una de las dimensiones del mismo y que ya fueron definidas anteriormente.

En la *dimensión académica* se organizó la creación y diseño de la oferta formativa. Al igual que en el proyecto anterior se utilizó una plantilla curricular sobre la que se establecieron unos criterios mínimos de calidad que debían de cumplir las asignaturas presentadas: el número de créditos ECTS, semanas de duración, nivel académico y grado al que pertenece, objetivos, metodología, etc, así como la elaboración de un vídeo de presentación de cada asignatura.

Junto con esto, también se estableció que un porcentaje de los contenidos deberían de publicarse en abierto y protegidos con licencia Creative Commons (CC) y estarían disponibles a través de la web oficial del proyecto.

Comparte tu manera de innovar: aprendamos juntos

El número total de asignaturas ofertadas fue de 11, pertenecientes a másteres del área de ciencias sociales.

De la *dimensión formativa*, se destaca la implementación de tres semanas de formación completa, para los profesores, en aspectos relacionados con el diseño de las asignaturas. Se crearon tres cursos de formación intensiva de una semana de duración cada uno de ellos, impartidos en tres de las instituciones participantes. Los cursos ofertados fueron los siguientes:

- Diseño y desarrollo del currículum dentro de la MV impartido en Lituania.
- Recursos Educativos Abiertos impartido en Lisboa.
- Licencias Creative Commons (CC) impartido en Oviedo.

Estos cursos, además de ofrecer contenidos relativos al diseño de los materiales para el proyecto, han permitido que los profesores puedan conocerse personalmente y trabajar colaborativamente para el diseño conjunto de las asignaturas.

Por otra parte, los estudiantes fueron informados a través de charlas en las facultades interesadas en este proyecto.

En la *dimensión cultural*, como requisito principal se propuso la inclusión de actividades relacionadas con la cultura de cada país, dentro de los contenidos de las asignaturas, tal como había ocurrido con el proyecto TeaCamp. Por su parte, la Universidad de Oviedo, además de esto, aprovechó los contenidos socioculturales de la asignatura "*UbiCamp: Sociocultural Contents*" creada para el proyecto UbiCamp.

Con respecto a la *dimensión tecnológica*, se siguió el mismo modelo del UbiCamp, esto es, un modelo de gestión descentralizado y la utilización de una herramienta de videoconferencia, con el objetivo de tener un contacto semanal de hora y media (por cada 6 ECTS) con los estudiantes.

Y finalmente, la *dimensión administrativa* se basó en los mismos procesos utilizados para el proyecto UbiCamp, incluyendo el proceso de reconocimiento de créditos.

A pesar de que el proyecto OUV⁴ no ha finalizado ya se han identificado algunos problemas como son:

- Retrasos en las firmas de los contratos de aprendizaje
- Escasa iniciativa de los profesores para diseñar de manera conjunta las asignaturas.

4. Conclusiones

A lo largo de estos últimos años se ha podido comprobar de primera mano cuales son los elementos a tener en cuenta a la hora de diseñar y poner en

⁴ <http://openstudies.eu/>

práctica un proyecto de movilidad virtual, por lo que se puede concluir, que el framework creado por el proyecto UbiCamp ha asentado las bases para la implementación exitosa de un proyecto de este tipo. Sin embargo, todavía hay limitaciones y barreras que hay que tener en cuenta y tratar de solventar en un futuro.

De los aspectos positivos de este framework se debe mencionar:

- La formación dirigida a profesores, estudiantes y staff administrativos en materia de MV.
- La propuesta de un modelo administrativo equivalente al de la movilidad Erasmus que han permitido el reconocimiento de los créditos a los estudiantes.
- El uso de plataformas descentralizadas y la videoconferencia como herramienta principal de comunicación.
- La creación de un marco de intercambio que puede ser adaptado a diferentes proyectos y que recoge los elementos básicos que se reconocen como MV.

En cuanto a los aspectos negativos, destacar:

- Aunque los cursos de formación a los profesores han tenido mucha acogida, adaptar y diseñar contenidos a un formato más multimedia requiere de un esfuerzo adicional por parte de los profesores que no es valorado por las instituciones y por este motivo muchos profesores desisten de esta labor. Uno de los futuros de la MV pasa por el reconocimiento de créditos o méritos al profesor por participar en este tipo de formación.
- La colaboración entre profesores para diseñar las asignaturas colaborativamente ha resultado insuficiente. Las colaboraciones han sido mínimas y esto es debido a que estamos trabajando con profesores de diferentes instituciones y culturas, que tienen otras metodologías y perspectivas que pueden diferir y resulta difícil encajarlas a la hora de diseñar unos contenidos.
- El escaso interés de los estudiantes por los contenidos socioculturales. Esto se debe a que no hay ningún tipo de reconocimiento adicional por este esfuerzo, más que un simple diploma extracurricular. Por lo tanto otro de retos de la MV es no sólo diseñar contenidos específicos sobre la cultura de un país sino utilizar otras herramientas, como redes sociales, blogs, etc que permitan interactuar a los estudiantes entre ellos.
- El proceso administrativo todavía tiene lagunas y debería de agilizarse más, sobre todo, en lo relativo a la firma de los acuerdos de aprendizaje y matriculación de los alumnos dentro de las plataformas.

El reto principal al que se enfrenta la MV, dentro de la educación superior, es la consolidación de este tipo de experiencias como un proceso de formación ordinario dentro de la universidad así como las movibilidades Erasmus lo son. Proyectos como el UbiCamp nos han demostrado que sí es posible su inclusión en nuestro sistema educativo y con resultados satisfactorios.

Referencias

- [1] Comisión Europea, “Higher education reform key for jobs and growth, Bologna Process Ministers are told,,” 2012.
- [2] Ministerio de Educación, “El Proceso de Bolonia 2020. En Comunicado de la Conferencia de Ministros Europeos responsables de la educación superior,,” 2009.
- [3] Open Education Europa, 2013. [Online]. Available: <http://openeducationeuropa.eu>.
- [4] A. Zuniga Ruiz, G. Needham, S. Virkus, and K. Harbo, “E-MOVE project – a case of successful cooperation of European academic libraries of distance teaching universities,” no. 2, pp. 4–6, 2009.
- [5] A. A. J. Fuente, R. Menéndez Ferreira, A. Fueyo, F. Ortín Soler, and D. Fernández Lanvin, “TeaCamp scenario for Virtual Mobility” http://www.teacamp.eu/sites/default/files/TeaCamp_VM_exploitation_scenario.pdf pp. 1–16, 2011.
- [6] M. Gea, R. Montes, and I. Blanco, Eds., “Virtual Mobility on Higher Education institutions. Movinter: Enhancing Virtual Mobility to foster Institutional cooperation and internationalisation of curricula,,” in II Jornadas Internacionales de Campus Virtuales Granada, 2010.
- [7] M. Barajas Frutos, *Virtual Learning Environments in Higher Education: A European View*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona, 2003.
- [8] M. Vriens and W. Van Petegem, “Make it work! Integrating virtual mobility in international work placements,” p. 63, 2011.
- [9] B. Schreurs, C. Michielsens, S. Verjans, and W. Van Petegem, “Towards sustainable virtual mobility in higher education institutions”. En EADTU Annual Conference 2006: Widening Participation and Opportunities by e-Learning in Higher Education, 2006.