

WEB 2.0 Y REDES SOCIALES PARA FORTALECIMIENTO DE PROCESOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA (PROGRAMAS DE ORIENTACION UNIVERSITARIA)

Mg. Jimmy Alexander Vergara Rodriguez

RESUMEN

Los estudiantes universitarios de países del tercer mundo como Colombia tienen en numerosas ocasiones significativos problemas para asistir y participar presencialmente en espacios y actividades curriculares y extracurriculares. Factores como vivir en poblaciones o zonas rurales alejadas de los centros de formación superior, no contar con los recursos económicos suficientes para poder asistir periódicamente o motivos laborales varios influyen y se entremezclan dificultando su posibilidad de aclarar dudas o afianzar conocimientos de forma presencial.

El presente trabajo de investigación se enfrenta a la problemática descrita, diseñando para ello, una estrategia piloto de aprendizaje colaborativo con el apoyo de herramientas web 2.0 y redes sociales para ofrecer escenarios de asesoría y orientación a un grupo experimental de estudiantes de la Universidad Piloto de Colombia y la institución ITFIP, con el fin de mejorar su rendimiento académico mediante la potenciación de la participación y del aprendizaje on-line de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: E-learning, aprendizaje colaborativo, herramientas web 2.0, Acompañamiento, asesorías.

PROBLEMA

El bajo rendimiento académico es una de las principales causas por las cuales el fenómeno de la deserción se hace presente en la mayoría de las universidades de los países del tercer mundo como Colombia y, esto se ve reflejado

en los bajos niveles de calidad y desarrollo. Es así como estas instituciones universitarias periódicamente realizan estudios y proponen estrategias que permitan mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes y al mismo tiempo reducir los preocupantes índices de deserción que los han venido afectando en los últimos años.

Una de estas estrategias o alternativas es la creación de espacios extracurriculares en donde se le brinde a los estudiantes (de forma individual o grupal), la posibilidad de contar con un profesor que en horas distintas a su clase les permita despejar dudas o reforzar los conocimientos de las temáticas que no hayan podido ser resueltas en clase. Dichos espacios según la universidad se les denominan asesorías, acompañamiento, apoyo académico, tutorías o programas de orientación universitaria (POU), por mencionar algunas.

Hay que reconocer que la creación de estos espacios ha sido una buena alternativa que ha permitido que muchos estudiantes logren despejar sus dudas y mejorar su rendimiento académico; pero en instituciones ubicadas en provincias (y algunas en ciudades capitales) no ha sido suficiente. A pesar de haberse implementado estos programas de orientación universitaria, la asistencia o participación por parte de la comunidad estudiantil que lo requiere no es la esperada; por tal motivo se buscó establecer las causas por las cuales, la participación era mínima y en algunos casos nula.

Los motivos por los cuales se presenta esta inasistencia se debe en gran parte debido a que los estudiantes no cuentan con los recursos económicos para cubrir los gastos adicionales

que genera desplazarse en horarios diferentes a sus clases; también algunos de ellos provienen de poblaciones o zonas rurales de difícil acceso y otros, por motivos laborales no disponen ni del tiempo ni el espacio para poder participar de estos encuentros.

Por esta razón, mediante el presente piloto experimental se buscó determinar si la virtualización de estos espacios de asesoría mediante el diseño de una estrategia de aprendizaje colaborativo con el apoyo de herramientas web 2.0 y redes sociales se convierte en una alternativa que permite suplir o satisfacer esta necesidad facilitando su participación en el lugar en el que se encuentren y en el tiempo que dispongan para ello, logrando así el mejoramiento de su rendimiento y desarrollo académico.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar si la virtualización de los espacios de asesoría y acompañamiento mediante el diseño de una estrategia de aprendizaje colaborativo con el apoyo de herramientas web 2.0 y redes sociales se convierte en una alternativa que permita suplir dichos espacios llevados de manera presencial, facilitando a los estudiantes su participación y mejorar así su calidad de formación y por ende su rendimiento académico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir una metodología adaptativa que permita ajustar las temáticas a tratar con el fin de desarrollar las diferentes competencias

requeridas durante el proceso de asesoría que permita.

•Conocer el nivel de expectativa de la comunidad académica con la virtualización de los procesos que en la actualidad son llevado de manera presencial y a partir de allí seleccionar los grupos base y experimental según las instituciones en las cuales se desarrolla el piloto experimental.

•Desarrollar el piloto experimental con el fin de hacer el respectivo seguimiento que permita analizar los diferentes resultados obtenidos por parte de los grupos de estudio, calidad de sus aportes significativos y su participación durante el piloto.

ANTECEDENTES

Teniendo en cuenta que la educación es un derecho que tiene todo ciudadano y la base fundamental para el desarrollo social y económico de los países, según el reporte Regional de Revisión de la Educación para Todos al 2015, realizado por la coordinación de la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OREALC/UNESCO Santiago) indica que aproximadamente el 10,28% de los estudiantes logran culminar sus estudios, lo cual refleja un alto índice de deserción y abandono. Esto ha sido objeto de estudio por los diferentes ministerios de educación de estos países y para ello han diseñado diferentes programas que permitan garantizar la permanencia de los estudiantes y a la vez, registros de acreditación que permitan garantizar la calidad de la educación superior ofrecida.

En Colombia, el Gobierno a través del Ministerio de las TIC diseñó un sistema para la prevención de la deserción de la educación superior llamado SPADIES. Este sistema de información “es la herramienta para hacer seguimiento sobre las cifras de deserción de estudiantes de la educación superior” (Mineducación, 2016) con base en la información suministrada por las

distintas instituciones de educación superior públicas y privadas, y realizar un seguimiento de las cifras de deserción presentadas para identificar, ponderar las causas, comportamientos expuestos y determinar las variables y riesgos de deserción.

Debido a estos altos índices, el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación Nacional ha creado programas, líneas de crédito, estímulos educativos y becas para promover el acceso y la permanencia de los estudiantes en la educación superior; de igual manera se han diseñado en apoyo con dichas organizaciones, programas de fortalecimiento que permitan mejorar la calidad y nivel de formación de los estudiantes.

Para diseñar una estrategia de aprendizaje colaborativo con el apoyo de herramientas web 2.0 y redes sociales no solo se requiere de la selección de una serie de instrumentos informáticos, sino de un estudio apoyado en modelos y enfoques (teorías) que brinden un sustento pedagógico; lo que implica no pasar por alto, otros estudios afines, investigaciones similares desarrolladas que también abordan espacios de orientación universitaria (asesorías) o escenarios de aprendizaje colaborativo. Esto con el ánimo de disponer de referentes que respalden la realización del presente piloto experimental.

En ese sentido, en la actualidad se identifica fácilmente que existen instituciones universitarias en las que sus docentes han incorporado de una u otra manera, herramientas de este tipo con el propósito de establecer encuentros de asesoría por videoconferencia empleando para ello, medios específicos como Skype, redes sociales como Facebook, entre otros. Luego, estas estrategias resultan demasiado informales para cumplir con los objetivos del proceso de aprendizaje, ya que limita la dinámica de preguntas y respuestas a una experiencia improvisada sin mayor planificación o sustento; lo cual no garantiza un seguimiento del desarrollo cognitivo del estudiante, que le permita a este determinar el dominio o nivel de conocimiento alcanzado y a

su vez, con base en ello, que se le proporcionen otras actividades con las cuales logre alcanzar los objetivos de clase propuestos.

MARCO TEÓRICO

Para el diseño de estrategias de aprendizaje es necesario implementar un modelo o método que soporte o sustente la manera como se articulan los diferentes componentes, actores y elementos involucrados en el proceso. Pero para poder identificar el modelo pedagógico ideal, se requiere conocer el enfoque, la metodología y sistema de evaluación que permitan dar respuesta a las preguntas fundamentales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje planteadas por Rafael Porlan como son: qué enseñar, como enseñar, qué y cómo evaluar.

Basados en estos principios, se requiere de un modelo pedagógico en el cual los actores involucrados en el proceso asuman una participación activa y a su vez, cuenten con los escenarios y herramientas que lo faciliten.

Al respecto, Stefany Hernández Requena en su artículo ‘El modelo constructivista con las nuevas tecnologías’ (Hernández Requena, 2008) menciona ocho características encontradas en los ambientes de aprendizaje constructivistas que permiten encontrar respuesta a estos interrogantes. Estas características fueron: 1) el ambiente constructivista en el aprendizaje provee a las personas del contacto con múltiples representaciones de la realidad; 2) las múltiples representaciones de la realidad evaden las simplificaciones y representan la complejidad del mundo real; 3) el aprendizaje constructivista se enfatiza al construir conocimiento dentro de la reproducción del mismo; 4) el aprendizaje constructivista resalta tareas auténticas de una manera significativa en el contexto en lugar de instrucciones abstractas fuera del contexto; 5) el aprendizaje constructivista proporciona entornos de aprendizaje como entornos de la

vida diaria o casos basados en el aprendizaje en lugar de una secuencia predeterminada de instrucciones; 6) los entornos de aprendizaje constructivista fomentan la reflexión en la experiencia; 7) los entornos de aprendizaje constructivista permiten el contexto y el contenido dependiente de la construcción del conocimiento; 8) los entornos de aprendizaje constructivista apoyan la «construcción colaborativa del aprendizaje, a través de la negociación social, no de la competición entre los estudiantes para obtener apreciación y conocimiento».

En la actualidad encontramos diferentes enfoques pedagógicos, pero existe uno en particular que por sus características permite potencializar aún más el constructivismo integrando diferentes herramientas tecnológicas conocida como aula invertida o flipped classroom en inglés. Este enfoque pedagógico involucra a los estudiantes en la construcción activa del conocimiento fomentando su creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo permitiéndoles elegir dónde, cómo y cuándo hacerlo. Esta flexibilidad es posible gracias al aporte que las TIC por medio de las herramientas web 2.0 ofrece para potenciar el proceso de enseñanza y lograr un aprendizaje significativo.

El aula invertida es la concepción de que el alumno puede obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor. No se trata de un nuevo método o modelo de dar clases, sino de un enfoque integral para incrementar el compromiso y la implicación del alumno en la enseñanza haciendo que forme parte de su creación, permite que el profesor dé un tratamiento más individualizado y, cuando se realiza con éxito, abarca todas las fases del ciclo de aprendizaje (dimensión cognitiva de la taxonomía de Bloom). (López Moreno, 2015)

En este método, el profesor asume un nuevo rol como guía durante todo el proceso de aprendizaje de los estudiantes y deja de ser la única fuente o diseminador de conocimiento. Facilita el aprendizaje a través de una atención

más personalizada, así como actividades y experiencias retadoras que requieren el desarrollo de pensamiento crítico de los estudiantes para solucionar problemas de forma individual y colaborativa. (Escamilla, C. 2015, p 4)

El éxito o fracaso de un enfoque pedagógico no depende solamente de la participación de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, sino única y exclusivamente de construir un plan de trabajo donde los contenidos y las actividades le permitan al alumno no solo adquirir un conocimiento, sino en la capacidad de aplicarlo y saber qué hacer con él en la solución de problemas o necesidades.

Con la aparición del Internet, en especial la Web 2.0, ha sido posible crear nuevos ambientes de aprendizaje que promuevan la interacción para involucrarse en procesos de compartición y construcción conjunta del conocimiento y que hacen posible la interacción grupal”. (Galindo, Ruiz, Martínez, Galindo 2016).

Determinar cuál herramienta más indicada requiere de un análisis y estudio que depende directamente del tipo de actividad a desarrollar. Por citar un ejemplo, si lo que se desea es socializar, intercambiar y construir conocimiento, el foro es una excelente herramienta para dicho fin. Si lo que se desea es una herramienta de gestión de conocimiento que permita fomentar el aprendizaje colaborativo en los participantes a través del desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo mediante la producción de un material de su propia autoría el blog es la mejor opción.

De este modo, el elearning como modalidad de aprendizaje ofrece una serie de ventajas entre las que se destacan “la reducción de costes, acarreados habitualmente por el desplazamiento, alojamiento y demás, la eliminación de barreras espaciales y la flexibilidad temporal, ya que para llevar a cabo gran parte de las actividades no es necesario

que todos los participantes coincidan en un mismo lugar y tiempo” (Ciberaula, 2015).

METODOLOGÍA

El presente estudio está basado en el método experimental, al cual se hace un enfoque en determinadas variables de estudio cuyo comportamiento se convierte en objeto de análisis para así determinar la conducta observada. Para ello se tomó como población dos universidades de Colombia (una pública y otra privada) de las cuales se tomaron como muestra dos grupos de una misma asignatura (grupo de jornada diurna y grupo de jornada nocturna de la asignatura abstracción de datos por parte de la Universidad Piloto de Colombia y grupo del Ceres de Venadillo y del Ceres de Tocaima de la asignatura estructuras de información de la institución de educación superior ITFIP).

Se puede decir de una forma más precisa que mediante dicha metodología se busca alterar el valor de una variable independiente (en el caso del presente piloto experimental la implementación de las herramientas web 2.0 y las redes sociales en las asesorías brindadas por la universidad) y observar su valor o efecto en una variable dependiente como lo es (la participación y rendimiento académico de los estudiantes).

Las etapas o fases mediante las cuales se desarrolló el presente ejercicio fueron las siguientes:

En primer lugar, se llevó a cabo el reconocimiento del tema para realizar el piloto experimental. Fue así como la poca participación presentada por los estudiantes de diferentes universidades a los encuentros de acompañamiento y asesoría ofrecidos para mejorar el rendimiento académico y reducir de paso los índices de deserción, se consideró ideal para ser objeto de estudio surgiendo la necesidad de encontrar alternativas que permitieran facilitar el acceso a estos espacios y fue así como la integración de herramientas

tecnológicas se convirtió en una opción viable e idónea.

De este modo se estableció una hipótesis estimando una posible alternativa de solución a dicha problemática como es la implementación y uso de las herramientas web 2.0 y las redes sociales para la realización de estos espacios extracurriculares de asesorías con lo cual se eliminarían algunas de las limitantes que impiden o dificultad la asistencia o participación de estos estudiantes.

Para la creación de esta estrategia de aprendizaje colaborativo con el apoyo de herramientas web 2.0 y las redes sociales, se llevó a cabo un estudio de los diferentes modelos y enfoques pedagógicos existentes y las experiencias e investigaciones similares realizadas por otros autores con el propósito de definir una metodología adaptativa que permita articular los contenidos, herramientas y actores participantes en el proceso.

Fue así como se determinó que el modelo pedagógico constructivista y el enfoque pedagógico aula invertida eran los indicados para ello; de igual manera la selección de herramientas web 2.0 y redes sociales para el control, comunicación, seguimiento, realización y entrega de actividades.

Con la aprobación del comité académico de cada institución, antes de iniciar el piloto experimental se pretendió conocer con qué frecuencia asistían a los encuentros de asesoría, los motivos por los cuales se les dificultaba asistir; de igual manera conocer si tenían acceso a la web, el nivel de conocimiento y experiencia en el uso de herramientas web 2.0 y las redes sociales, y de igual manera conocer su expectativa con esta nueva propuesta y el impacto que según su apreciación pudiese tener en la comunidad estudiantil entre otras.

Luego de esto, se llevó a cabo la realización del piloto experimental, el grupo base seguiría los procedimientos llevados a cabo de forma presencial actual y el grupo experimental integrarían herramientas web 2.0 y las redes

sociales para la realización de estos espacios extracurriculares.

Durante el transcurso de piloto experimental, se aplicó una encuesta con el fin de evaluar el desarrollo del piloto experimental, de tal manera que se evaluase no solo los contenidos, sino también aspectos tales como propósito y claridad del piloto, Posteriormente se aplicó una encuesta a los participantes del piloto experimental con el fin de autoevaluar el piloto experimental y conocer su apreciación. Finalmente se aplicó una encuesta final para conocer el grado de satisfacción y determinar si la propuesta goza de la aceptación y pueda ser implementado en el futuro como una nueva alternativa para realizar este proceso de asesoría y acompañamiento mediante la implementación y uso de herramientas web 2.0 y las redes sociales.

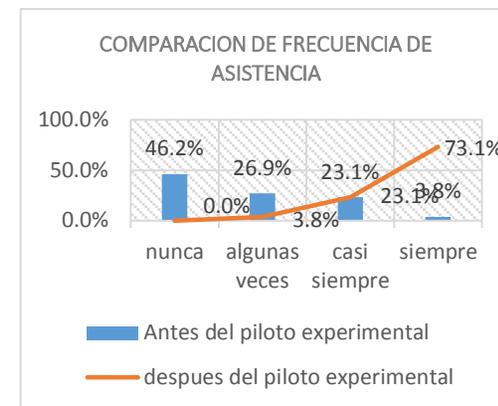
Para su medición, se estudiaron las calificaciones obtenidas por los estudiantes que fueron objeto de estudio, información obtenida por medio de los instrumentos de recolección, al igual que la comprensión de los conceptos propios de la asignatura, sus opiniones e intercambio de conocimiento entre el grupo experimental.

RESULTADOS

Con base al análisis de los resultados presentados en las tres encuestas y las calificaciones obtenidas por los grupos base y experimental en su respectiva institución, se puede apreciar lo siguiente:

Antes de iniciar el piloto experimental, la frecuencia con que asistían los estudiantes a estos espacios era muy baja; culminado esta experiencia se pudo apreciar un incremento notable en la participación tal cual como lo muestra el siguiente gráfico.

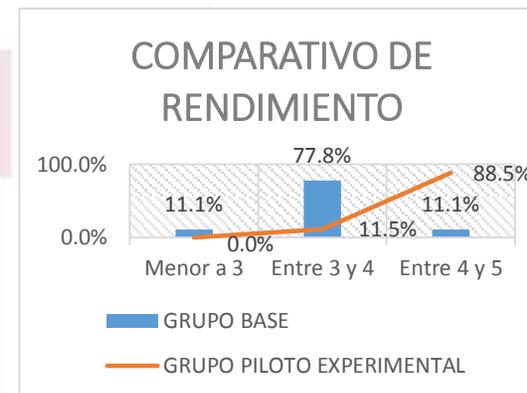
Gráfica 1. Comparación de frecuencia de asistencia.



Fuente: Elaboracion propia.

En términos de resultados académicos de los estudiantes de las instituciones participantes, se puede evidenciar que el promedio de calificaciones obtenido por los integrantes de los grupos experimentales es notablemente superior respecto al obtenido por los grupos base.

Gráfica 2. Comparativo de rendimiento.



Fuente: Elaboracion propia.

REFERENCIA

- Ciberaula. (2015). Ventajas de la Formación Combinada (Presencial y On-line). Recuperado el 2 de julio de 2016, de <http://elearning.ciberaula.com/articulo/blearning>
- Escamilla, J.; Calleja, B.; Villalba, E.; Venegas, E.; Fuerte, K.; Román, R. y Madrigal, Z. (2014) Aprendizaje invertido. Recuperado de: <http://www.sitios.itesm.mx/webtools/Zs2Ps/roie/octubre14.pdf>.
- Hernández requena, stefany (2008). «El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje». En: «Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico» [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 5, n.º 2. UOC. [Fecha de consulta: '01/julio/2016]. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf> ISSN 1698-580
- Lopez Moreno, M. (2015). Nubemia. Obtenido de <https://www.nubemia.com/aula-invertida-otra-forma-de-aprender/>
- Mineducación. (2016). Sistema para la prevención de la deserción de la educación superior. Recuperado el 16 de junio de 2016, de <http://www.mineduacion.gov.co/sistemasdeinformacion/1735/w3-propertyname-2895.html>
- OREALC/UNESCO Santiago. (2015). América latina y el caribe. Revisión regional 2015 de la educación para todos. Santiago de Chile. Recuperado el 1 de agosto de 2016, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002327/232701s.pdf>.
- Ruíz, E., Galindo, L., Martínez, N., y Galindo, R. (2015). El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales. Guadalajara, México: Cenid. Recuperado el 1 de agosto de 2016, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/652184.pdf>