

Formación **en Red**

Aprender con tecnologías digitales

Jerónimo Montes José Antonio

Coordinador

Primera Edición 2014

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Zaragoza





El material que el lector tiene en sus manos ha sido posible gracias al Programa PAPIIT IT308311 de Innovación e Investigación Tecnológica titulado "Aprendizaje creativo, mundos virtuales y educación en Red".

Será utilizado en los procesos de Investigación, innovación y formación de alumnos y docentes para promover la construcción de comunidades de aprendizaje presenciales y virtuales con el propósito de incidir en la básica problemática educativa mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudios universitarios.

Libro de Memoria del Segundo Congreso Iberoamericano de Aprendizaje Mediado por Tecnología, realizado en la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza en el mes de Agosto de 2013.

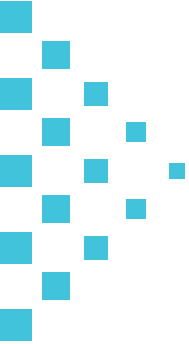
Introducción



El material recupera un conjunto de experiencias en el contexto de la educación en la nueva modalidad educativa presencial y en Red que se apoya para la actividad educativa en herramientas digitales, el material que el lector tiene a su disposición en el presente libro electrónico, es posible gracias al trabajo en colaboración con académicos de Iberoamérica, quienes convencidos de las bondades de dicha modalidad educativa nos aportan su conocimiento y experiencia para contribuir a mejorar los procesos de aprendizaje individuales y en colaboración en la **Red RITUAL** (Red Iberoamericana de Innovación e Investigación en Tecnologías y Usos aplicados al Aprendizaje Electrónico).

Es continuación de un proyecto educativo de recuperación de experiencias en distintas latitudes, en el cual se realizan esfuerzos por difundir las distintas experiencias que se desarrollan en Iberoamérica, en especial el Congreso Iberoamericano de Aprendizaje Mediado por Tecnología (CIAMTE) efectuado en la ciudad de México en el año 2013, en el cual se abordan las cuestiones de la Educación en Red y el Aprendizaje en Mundos Virtuales (aprendizaje Inmersivo), que deseamos sea un elemento que complemente a las tareas docentes, de investigación e innovación educativa en la temática del *Aprender con apoyo de la mediación pedagógica al incorporar herramientas digitales en la actividad educativa*.

Si bien el documento se origina en el contexto de las ciencias de la salud, su aplicación es posible en un contexto más amplio como es la enseñanza universitaria en las distintas profesiones, se presentan contenidos que van desde los retos de la educación a distancia a través de Internet en el contexto de la sociedad del conocimiento, pasando por las diferentes formas de implementarla, así como los retos y el soporte pedagógico de la tutoría presencial y en línea, los retos de enseñar a los alumnos a aprender en Red, el trabajo colaborativo, las consideraciones para la construcción de comunidades de práctica y aprendizaje, los recursos necesarios para la implementación de una modalidad educativa soportada por la Internet, la actividad docente en los mundos virtuales y propuestas específicas de implementación en el contexto internacional.



De esa forma, se desea contribuir a la formación profesional en dicha modalidad aportando un panorama amplio con experiencias concretas en distintos escenarios culturales, atendiendo así a las posibilidades que nos ofrece el trabajo en Red, avanzar en colaboración sin límites de espacio y tiempo.

El material que se presenta, se inscribe en un proyecto Institucional de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) enmarcado dentro del programa PAPIIT de Innovación e Investigación, al reconocer que los cambios del nuevo milenio trastocan la dinámica cotidiana de la institución universitaria, en las últimas décadas ésta ha vivido una serie de adecuaciones, entre las cuales se incluye la incorporación de nuevas tecnologías para los procesos de formación profesional, ya sea en la modalidad completamente en línea, ya sea en la forma mixta ó hibrida ó como apoyo a las actividades presenciales.

Promoviendo el interés de los alumnos hacia la genética a través de la realización de videos.

Jasso Martínez Jovana M., Peraza Vega Ricardo I., Cruz Galindo Ana K., León Rangel Lucero, Castañeda Sortibrán América N.

Aprendizaje por Proyectos a través de las TIC.

Martínez Cortés, Jorge, López Orozco, Graciela, Hess Moreno Rosalba y Rodríguez Luna, Verónica

Uso de la tecnología como recurso didáctico. Caso del Blog.
Ortega, L. Alejandra

Las prácticas docentes desde el modelo de competencias:
Un estudio de caso.

Rodríguez Castellanos Alma y Soriano Ramírez Rosa María

Propuesta de un video de granulación húmeda como herramienta de apoyo didáctico en la formación del O.FB de la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza.

Sandoval L. Ma. Cirenía, Cervantes M. Ma. de Lourdes, Cruz A. Leticia, Robles L. Francisca, Frago R. Virginia, Mendoza J. Mónica. Ibarra C. Alma Elena.

Las TAC en el proceso de enseñanza- aprendizaje para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en la materia de Taller de Lectura y Redacción II en una Escuela Preparatoria de la Universidad Autónoma de Coahuila, México

Terrazas, M., Tamara Isabel

La usabilidad pedagógica en el desarrollo de materiales didácticos digitales.

Valenzuela Argüelles, Rebeca

Inversión de tiempo en capacitación permanente, elemento fundamental para incluir las TIC en la educación.

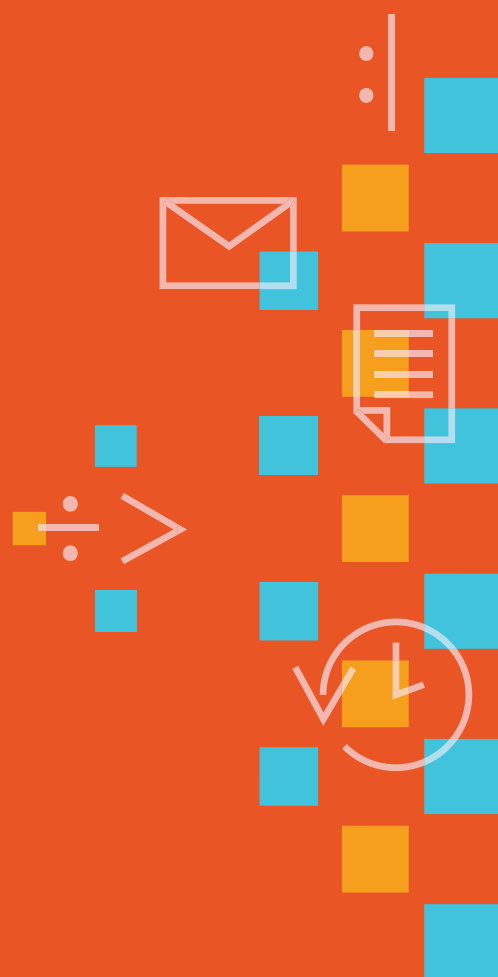
Torres Sánchez Marlen

Medios y recursos tecnológicos aplicados en actividades académicas por estudiantes de nuevo ingreso al nivel superior.

Estrada, A. Ramón Alonso y Roa R. Reyna Isabel

siete

Recursos
educativos digitales
para el aprendizaje
individual y grupal





Resumen: Esta investigación muestra la capacidad de los estudiantes a nivel universitario para trabajar con proyectos elaborados por ellos mismos en la Experiencia Educativa *Tecnología para el aprendizaje de una lengua extranjera*. El aprendizaje obtenido con esta metodología logró que los alumnos relacionaran mayormente la investigación con las Tecnologías de Información y Comunicación en sus trabajos recepcionales, fomentándose así un aprendizaje sistemático y constructivista.

Abstract: This research shows university students' ability of working on self- designed projects for their participation in the subject 'Using technology in foreign language learning.' The learning experienced obtained in this way allowed the students to make better use of informative and communicative technologies while writing their end of course projects. This also provided a systematic and constructivist learning experience.

Martínez Cortés, Jorge

Facultad de Idiomas,
Universidad Veracruzana, México.
jomartinez@uv.mx

López Orozco, Graciela

Facultad de Enfermería Campus Veracruz,
Universidad Veracruzana, México.
gralopez@uv.mx

Hess Moreno Rosalba

Facultad de Idiomas,
Universidad Veracruzana, México.
rhess@uv.mx

Rodríguez Luna, Verónica

Centro de Idiomas,
Universidad Veracruzana, México.
verorodriguez@uv.mx

Introducción

En la actualidad los métodos de enseñanza-aprendizaje han debido modificarse para responder a las necesidades de la llamada sociedad del conocimiento. Otra innovación de nuestra época que nos obliga a evolucionar es la tecnología aplicada a prácticamente todas las áreas en las que se desenvuelve el ser humano.

En el área de educación han surgido innumerables propuestas de metodología y es casi impensable no incluir la tecnología. Así, tomando en cuenta la familiarización de las nuevas generaciones con la multimedia, su hábito de resolver sus dudas vía internet y de interactuar con el mundo que los rodea, el aprendizaje por proyectos (ApP) resulta ser un método muy pertinente en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

La presente investigación describe el trabajo de los estudiantes del curso *Tecnología para el Aprendizaje de una Lengua Extranjera* que forma parte del programa de la Licenciatura en Lengua Inglesa de la Facultad de Idiomas de la Universidad Veracruzana, basado en proyectos que los propios alumnos llevaron a cabo mediante la investigación, haciendo uso de diversas herramientas tecnológicas.

Los resultados muestran el enorme beneficio que este tipo de metodología aporta a la enseñanza y motivación de los estudiantes, al otorgarles un papel proactivo en su propia formación académica y profesional.

Marco Teórico

El aprendizaje por proyectos (ApP) es una metodología que fomenta el aprendizaje a través de proyectos de investigación eliminando la metodología tradicional donde parte del aprendizaje es la memorización de los conceptos principales. En sus inicios destacadas personalidades como Rousseau, Dewey y Montessori dieron gran importancia a este tipo de aprendizaje. Esta metodología fue implementada con niños en sus primeras etapas como lo menciona Sylvia Chard (2010):

“El aula es un lugar donde las personas puedan vivir una vida plena juntos como una comunidad de aprendizaje, si las necesidades y preocupaciones se expresan adecuadamente. Problemas pueden ser discutidos. Apoyo, estímulo y modelos pueden ser proporcionados por los profesores y los compañeros. Cuando las expectativas de aprendizaje de los niños son altas, es importante que la propia interacción social se ha diseñado para facilitar el aprendizaje”.

Sin embargo, la aplicación de esta metodología en el nivel universitario es de gran apoyo para el docente considerando que los proyectos en los que se trabajan están enfocados al área de conocimiento en la que están inmersos como lo menciona Warlick (1999):

La naturaleza del aprendizaje basado en proyectos (PBL) está desarrollando las habilidades y contenidos mediante la participación en tareas lógicas que implican las competencias y contenidos que se deben aprender, tiene relevancia personal para los estudiantes y proporcionar un contexto del mundo real para el aprendizaje.

Las situaciones reales seleccionadas por los estudiantes fomentan competencias generales de aprendizaje (análisis, síntesis y conceptualización) que ayudan a los jóvenes a ser más críticos. Por otra parte, desarrollan habilidades y destrezas (intelectuales, de comunicación, interpersonales y de organización) fundamentales en el desarrollo profesional y de su aprendizaje. La aplicación de proyectos aplicados a la realidad coincide en conceptos básicos como (Dickinson et al, 1998; Katz & Chard, 1989; Martin & Baker, 2000; Thomas, 1998)

- Centrados en el estudiante, dirigidos por el estudiante.
- Claramente definidos, un inicio, un desarrollo y un final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- Problemas del mundo real.
- Investigación de primera mano.
- Sensible a la cultura local y culturalmente apropiado.
- Objetivos específicos relacionados tanto con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) como con los estándares del currículo.
- Un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.
- Conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales.
- Oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos.
- Oportunidades para la reflexión y la auto evaluación por parte del estudiante.
- Evaluación o valoración auténtica (portafolios, diarios, etc.).

Otra de las particularidades de esta metodología es resaltar el aprendizaje colaborativo por parte de los estudiantes, Salinas (2000) define este aprendizaje como la adquisición de destrezas y actitudes como parte de la interacción en equipo, mientras que Gros (2000) menciona que el resultado es parte del compromiso de los participantes en el grupo. (Driscoll y Vergara, 1997) aseveran que lo más importante en el aprendizaje colaborativo es el logro de la meta u objetivo que se puede obtener de forma individual y puntualiza 5 elementos clave: la responsabilidad individual, la interdependencia positiva, las habilidades de colaboración, La interacción promotora y el proceso de grupo. Como se observa en estas definiciones el aprendizaje por proyectos tiene gran parte de su fundamentación en la colaboración, el compromiso y el trabajo en equipo donde no se hacen asignaciones sino que todos participan en cada uno de los conceptos a desarrollar en grupo.

Metodología

Este proyecto de investigación se aplicó en la Experiencia Educativa de Tecnología para el Aprendizaje de una Lengua Extranjera que es parte del Área de Formación Terminal. Se trabajó con dos grupos uno de ellos en el turno matutino y el segundo en el turno

vespertino. En total se trabajó con 37 estudiantes de los cuales 15 eran varones y 22 eran mujeres esto refleja en proporción la cantidad de varones y mujeres que hay en la Licenciatura en Lengua Inglesa. Los proyectos estuvieron compuestos por tres estudiantes cada uno de ellos. Los temas que se utilizaron estuvieron enfocados con el aprendizaje de lenguas, entre los temas que se consideraron para realizar se consideraron los siguientes: Exámenes de Certificación de Lengua, Redes Sociales, el uso de la tecnología en los salones de clase, utilidad de los ejercicios de aprendizaje de lengua en línea, etc.



Imagen 1. Estudiantes de la Facultad de Idiomas trabajando en equipos

Después de realizar su investigación, la recolección de la información se realizó a través de cuestionarios en línea (Google Documents) que fueron compartidos con el académico para que pudiera hacer observaciones y correcciones o modificaciones a las encuestas, finalmente hicieron presentaciones con la estructura de un foro. De la misma manera se recuperó información de los alumnos por medio de un cuestionario de satisfacción con un enfoque cualitativo el cual estaba dividido en tres secciones: Planeación, Implementación y Evaluación.

Resultados

En la primera parte del cuestionario, los resultados muestran la importancia del aprendizaje colaborativo con respecto a la investigación enfocada a situaciones reales, que para la mayoría de los participantes son de particular interés para su área profesional. Un minoría, en cambio, prefiere trabajar individualmente, probablemente pensando en el tema de su trabajo recepcional.

Es importante hacer notar que el común denominador del trabajo en equipo son los acuerdos tomados unánimemente al obtener los resultados de sus investigaciones, de otra manera no tendrían solidez los argumentos presentados al final de la actividad. Hay que hacer notar que los alumnos también buscaron el apoyo de otros docentes y alumnos de semestres superiores con el fin de fundamentar sólidamente sus trabajos de investigación. La aplicación de las encuestas se hizo a través de diferentes medios

electrónicos como el correo electrónico, Facebook o incrustadas en un blog; las redes sociales también jugaron un papel notable en la difusión de las encuestas.

A falta de bibliografía relacionada con los temas de investigación, los jóvenes buscaron como fuente alterna libros digitalizados en línea o información proveniente de artículos en revistas especializadas, a nivel nacional e internacional. El análisis de los sitios de donde recabaron información contribuyó a que los estudiantes fueran muy selectivos y críticos de los materiales que utilizarían, lo que muestra la adquisición de competencias digitales nuevas y el y reforzamiento de las adquiridas con anterioridad. La Experiencia Educativa Introducción a la Investigación, que se cursa al inicio de la carrera, fue de gran ayuda para la elaboración de los proyectos; por esta razón, un gran número de estudiantes considera que esta materia debería programarse para ser impartida en los semestres superiores, cercanos al momento de realizar su trabajo de tesis.

EL vocabulario como una herramienta indispensable en la formación académica del estudiante de Lengua Inglesa.

* Required

EDAD *

17-20

21-25

26 O MAS

SEXO *

MASCULINO

FEMENINO

PERIODO ESCOLAR *

1. ¿El vocabulario que proporciona el libro es relevante para tú formación académica? *

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

ALGUNAS VECES

CASI NUNCA

NUNCA

2. De las siguientes opciones ¿cuales son los posibles problemas que encuentras durante el aprendizaje de vocabulario? *

PUEDES MARCAR VARIAS OPCIONES

PRONUNCIACION

ESCRITURA


USO DE VOCABULARIO EN DIFERENTES CONTEXTOS

COMPRENSION AUDITIVA

Other:

Imagen 2. Cuestionario utilizado por los estudiantes en línea

En la segunda parte del cuestionario, orientada a la forma de la implementación de sus encuestas, las respuestas a esta pregunta fueron en su mayoría positivas al afirmar que los cuestionarios en línea facilitan el trabajo de investigación por ser una herramienta



práctica, fácil de utilizar y rápida. Los encuestados también enfatizaron el concepto de la sustentabilidad al no tener que hacer impresiones o fotocopias. El uso de la plataforma en Google Drive fue totalmente amigable ya que no tuvieron ningún inconveniente al navegar en ella, aunado a las competencias digitales con las que cuentan los jóvenes de hoy en día. Por otra parte, una gran cantidad de los encuestados respondieron que la aplicación de sus cuestionarios fue correcta gracias a que las preguntas que plantearon estaban bien estructuradas, a que muchas personas las contestaron y a que la implementación del instrumento de evaluación fue rápida. Muchos de los encuestados insistieron en que esta herramienta fue muy efectiva y fácil de utilizar y que les servirá para futuras investigaciones.

Finalmente, en la tercera y última parte del cuestionario enfocada a la evaluación, los estudiantes consideraron que con sólo visualizar los porcentajes en gráficas, se explican en gran medida los resultados de sus trabajos. Es notorio que con la investigación que desarrollaron, reforzaron el conocimiento que tenían sobre la manera de llevar a cabo una investigación: cómo delimitar un tema, cómo se debe estructurar un marco teórico, la manera de presentar porcentajes y resultados, pero sobre todo, saber interpretar los datos obtenidos y profundizar en las respuestas. Por otra parte, un alto porcentaje de los estudiantes menciona que les interesaría participar en nuevos proyectos; esto es señal inequívoca del grado de motivación que se generó al trabajar con esta metodología.

Conclusiones

El uso de las tecnologías de la Comunicación y la Información es una herramienta que debe considerarse como un apoyo al aprendizaje colaborativo y la investigación, sin dejar de lado que es solamente una herramienta. El aprendizaje colaborativo es parte del quehacer cotidiano de los estudiantes y no únicamente cuando éste forma parte de una actividad específica. El docente tiene que fomentar la investigación desde el inicio hasta el fin de los estudios superiores para consolidar las bases conceptuales y un aprendizaje constructivista de la realidad en la que vive un estudiante universitario. Estos dos pilares serán piezas clave en su formación académica y profesional para grados superiores.

La implementación del aprendizaje por proyectos debe darse en diferentes materias para que el alumno obtenga un aprendizaje sustentable con la puesta en práctica de diferentes habilidades y competencias. Además, la producción de trabajos muestra a los propios estudiantes su gran capacidad para participar en proyectos de investigación académica y la motivación que se deriva es, sin lugar a dudas, el impulso que todo estudiante requiere para lograr los objetivos que se traza desde el inicio de sus estudios. Es necesario insistir en que la actualización tecnológica va de la mano con la autonomía del aprendizaje ya que cada tres meses surgen nuevos dispositivos electrónicos o software que los jóvenes de la era digital deben dominar en poco tiempo para continuar con las novedades. El aprendizaje por proyectos y las TIC definitivamente benefician el aprendizaje de lenguas, desde el momento en que se hace la búsqueda de información en otro idioma (L2) hasta culminar con el producto final que se puede desarrollar también en otro idioma.

Referencias

- Dickinson,, K. P. (1998). Providing educational services in the summer youth employment and training program. Washington D.C.: U.S. Department of Labor, Office of Policy & Research.
- Driscoll, M., & Vergara, A. (1997). Nuevas tecnologías y su impacto en la educación del futuro. *Revista de Investigación Educativa latinoamérica*, 2(21), Retrieved from <http://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/view/100/1091>
- García Estrada, A. (2012). El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la unidad de aprendizaje tic's. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, (9), doi: ISSN 2007-2619
- Gros Salvat, B. (2000). La "intrusión" de las tecnologías de la información y la comunicación. Barcelona: Gedisa. Retrieved from <http://csnaturales.files.wordpress.com/2008/07/begona.pdf>
- Markham, T. (2003). Project-based-learning handbook standards focused. In J. Larmer & J. Ravitz (Eds.), Hong Kong: The Buck Institute of Education.
- Tiantong, M., & Siksen, S. (2013). The online project-based learning model based on student's multiple intelligence. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(7), Retrieved from http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_3_No_7_April_2013/23.pdf
- Warlick, D. (1999). *Raw materials for the mind: A teacher's guide to digital literacy*. Raleigh, NC: The Landmark Project.