

Explorando nuevas formas de enseñar y aprender con tecnologías. Una experiencia con estudiantes e ingresantes a la UNMdP

Rodrigo César Gonzalo Josserme

*Unidad de Apoyo Central (UAC), Sistema Institucional de Educación a Distancia,
Universidad Nacional de Mar del Plata*
riosserme@mdp.edu.ar

Resumen

El trabajo reseña las particularidades del Programa de Acompañamiento y Orientación Tecnológico-digital para aspirantes y estudiantes de la UNMDP (RR 3775/20) implementado desde la UAC-SIED. Se puntualiza el análisis en la actividad acreditación de competencias básicas en Moodle para estudiantes/ingresantes, particularizando en una propuesta diseñada a partir de un modelo de competencias, utilizando herramientas de la plataforma Moodle y generando una experiencia de aprendizaje autónomo, lúdico y autogestivo. Se exponen los resultados de la encuesta de evaluación aplicada a estudiantes luego de finalizar dicha actividad, que da cuenta de la efectividad de la metodología empleada para la familiarización con el entorno Moodle.

Palabras clave

uso educativo de TIC; competencias digitales; alfabetización digital; Moodle

***Exploring new ways of teaching and learning with technologies.
An experience with students and applicants to the UNMDP***

Abstract

The work reviews the particularities of the Technological-digital Support and Guidance Program for applicants and students of the UNMDP (RR 3775/20) implemented by the UAC-SIED. The analysis is detailed in the activity of accreditation of basic competencies in Moodle for students/applicants, exposing a proposal designed from a competency model, using tools from the Moodle platform and generating an autonomous, playful and self-managed learning experience. The results of the evaluation survey applied to students after completing said activity are presented, which show the effectiveness of the methodology used for familiarization with the Moodle environment.

Keywords

educational use of ICT; digital skills; digital literacy; Moodle

Fecha de Recepción: 28/10/2023

Fecha de Aceptación: 30/11/2023

Explorando nuevas formas de enseñar y aprender con tecnologías. Una experiencia con estudiantes e ingresantes a la UNMdP

Introducción: bitácora de un programa para estudiantes e ingresantes

El Programa de Acompañamiento y Orientación Tecnológico-digital para aspirantes y estudiantes de la UNMdP es uno de los programas de la Unidad de Apoyo Central (UAC) del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) de la Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMdP). Este fue aprobado en el 2020 por la Resolución de Rectorado (RR) 3775 y tiene por finalidad “Promover la alfabetización tecnológica-digital y el uso educativo de tecnologías para estudiar, potenciar aprendizajes y la construcción de conocimientos en los aspirantes y estudiantes de la UNMdP a través del diseño, implementación y evaluación de dispositivos educativos (talleres, charlas, materiales didácticos, recursos informativos, etc.)”.

Surge atendiendo a la relevancia y necesidad de que la UNMdP implemente estrategias adecuadas que aseguren que sus estudiantes desarrollen competencias digitales durante su etapa formativa, aportando recursos que enriquezcan y fortalezcan la alfabetización digital. Es aquí donde el concepto de alfabetización digital, vinculado estrechamente con la alfabetización académica, se torna central; en tanto son las propias instituciones educativas, en este caso nuestra Universidad, las que deben proveer elementos que posibiliten que los estudiantes hagan un uso educativo de las competencias digitales que han incorporado y desarrollado a la largo de su vida; es decir, se centra específicamente en potenciar el empleo de tecnologías para fomentar aprendizajes y para la construcción de conocimientos.

La propuesta contempla la realización de tres tipos de actividades:

1. Ciclo de *charlas* cuyas temáticas son:

- Las aulas virtuales como entornos de aprendizaje,
- Aprendizajes colaborativos en ambientes educativos y plataformas digitales,
- Aprender, interactuar y comunicarnos con tecnologías,
- Familiarización con el entorno Moodle.

2. *Talleres* en los cuales se abordan contenidos específicos que vinculen competencias digitales, tecnológicas, virtualidad y habilidades vinculadas con el estudio y aprendizaje en el nivel superior universitario. Los talleres son:

- Estudiar con TIC,
- Lectura y Escritura Académica con TIC,
- Presentaciones visuales y publicaciones digitales,
- Búsqueda y organización de la información.

3. *Acreditación de competencias básicas en Moodle para ingresantes*: La actividad tiene como objetivo principal que los/as ingresantes se ambienten y desplieguen las

competencias básicas para utilizar un aula virtual de la plataforma Moodle, facilitando de ese modo procesos de enseñanza y aprendizaje posteriores que se brinden empleando tal entorno virtual. Implica el diseño de un aula virtual específica para que ingresantes participen e interactúen con una secuencia de contenidos breves y procedimientos básicos que les permitan adquirir las competencias necesarias para desplegar su rol de estudiante en el mencionado espacio virtual. Cada actividad propuesta se vincula con una competencia básica. Cuando un/a ingresante completa una actividad o un conjunto de ellas recibirá un reconocimiento. El proceso tiene activado el “seguimiento de finalización” que permite la visualización del nivel de avance, la asignación de insignias que indican los logros en cada etapa del proceso y el relevamiento de competencias. La finalización del proceso acreditará que el/la ingresante cuenta con una serie de competencias específicas del rol de estudiante en la plataforma Moodle.

Punto de partida: Nuevas adolescencias y juventudes, nuevos aspirantes y estudiantes

Los/as jóvenes nacieron en un contexto que vertiginosamente se fue tecnologizando y desarrollando una pluralidad de dispositivos electrónicos y digitales. De modo que las tecnologías son parte de sus vidas desde edades muy tempranas. En la actualidad la resolución de numerosas situaciones cotidianas requiere de la mediatización tecnológica, es así como los/as más jóvenes van naturalizando su utilización como una herramienta. Estos cambios suponen un desarrollo diferenciado tanto de sus competencias intelectuales como de sus capacidades cognitivas, transformando su forma de pensar y procesar la información. Asimismo, tiene repercusiones que van más allá de la esfera cognitiva, impactando en sus patrones culturales, de consumo y en su estilo de vida.

Aunque existan ciertas habilidades TIC bastante desarrolladas en esta generación, se trata de habilidades tecnológicas asociadas a actividades sociales, recreativas y lúdicas, que no se transfieren para el aprendizaje ni tampoco para el proceso de construcción de conocimiento. Es decir, los estudiantes llegan a la universidad con una cierta alfabetización digital, conociendo y utilizando algunas herramientas TIC, pero sin competencias que les permitan aplicar esa alfabetización y el dominio de esas herramientas en un contexto educativo y, en concreto, en su proceso de aprendizaje (Gisbert y Esteve, 2011).

Es así como los sistemas educativos encuentran un nuevo desafío: convertir las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) (Sancho Gil, 2008), lo cual implica una revisión de los proyectos pedagógicos y los modos de incorporar las tecnologías en las actividades académicas.

Jugando con Moodle: Acreditación de competencias básicas Moodle

La UNMdP emplea en sus diferentes unidades académicas la plataforma Moodle para que los equipos docentes desarrollen sus propuestas de enseñanza virtuales, híbridas o de acompañamiento a la presencialidad. El uso del campus virtual se masificó a partir de la

pandemia y actualmente son numerosas las cátedras que continúan haciendo variados usos de tal recurso para el despliegue de sus actividades académicas.

Desde la UAC-SIED el equipo docente abocado al diseño de propuestas formativas para el estudiantado comenzó a explorar las funcionalidades de la plataforma Moodle con la finalidad de desarrollar actividades que contemplarán las características de la población estudiantil someramente descripta en el apartado anterior. De ese modo se ideó un aula virtual que usa las herramientas marco de competencias, insignias y seguimiento de finalización para desplegar una propuesta de aprendizaje lúdico, automatizado y autogestivo.

El aula presenta los contenidos conforme los/as estudiantes vayan cumpliendo ciertos requisitos, es decir van apareciendo a medida que se avanza en la revisión de los materiales y la realización de las actividades. Se plantea una experiencia que requiere que las personas exploren, sean curiosas del entorno, revisen y hagan uso de las herramientas provistas. Los contenidos se presentan en múltiples formatos y modalidades representacionales (videos, enlaces a páginas web, documentos breves, imágenes, foros, presentaciones visuales, infografías, audios, etc.) y con una lógica hipertextual permitiendo la navegabilidad en cada sección didáctica.

La propuesta está basada en un modelo de aprendizaje por competencias, para lo cual previamente se definió un esquema de competencias a estimular y poner en práctica, sus indicadores y las actividades asociadas que permitieran dar cuenta de la eficacia y eficiencia de las personas en su implementación. La propuesta consta de 5 secciones que se habilitarán en el aula a medida que los/as estudiantes vayan acreditando cada una de sus respectivas actividades. Para su acreditación final será necesario completar todas las competencias. El esquema de competencias propuesto es el siguiente:

1) *Competencia personalización:*

<i>Descripción</i>	<i>Indicadores</i>
1. Ingresa al aula identificando sus principales áreas (portada principal y área personal o tablero) y navega y personaliza los bloques.	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresa al sitio usando correctamente usuario y contraseña. • Accede a la Portada del Sitio y el Área Personal o Tablero (Dashboard). • Reconoce y personaliza bloques. • Diferencia “Área Personal o Tablero” de “Página Principal del Curso”. • Identifica y navega por los bloques y secciones que conforman el curso.
2. Edita su perfil con datos personales y foto, y ajusta preferencias.	<ul style="list-style-type: none"> • Edita perfil: completa con datos personales y coloca una foto. • Edita preferencias del aula virtual.

2) *Competencia académica:*

<i>Descripción</i>	<i>Indicadores</i>
1. Identifica secciones o temas del aula virtual, reconociendo los principales tipos de recursos, revisando y descargando materiales de clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la organización del curso y diferencia “Secciones o temas” y “Recursos de las secciones”. • Reconoce los tipos principales de Recursos. • Revisa y descarga materiales de clase.

3) Competencia comunicativa:

<i>Descripción</i>	<i>Indicadores</i>
1. Utiliza las principales herramientas de comunicación del aula virtual para contactarse e interactuar con pares y docentes.	<p><i>Foro</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en un foro y comenta una intervención de otra persona • Navega por los hilos conversacionales dentro de un foro • Reconoce los formatos básicos de foros • Diferencia entre “Generar una nueva entrada” y “Realizar una intervención” • Lee una noticia/aviso
	<p><i>Mensajes y Correo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Envía un mensaje privado al tutor/a y a un compañero/a • Envía un correo electrónico al tutor • Identifica Chats y reuniones

4) Competencia práctica:

<i>Descripción</i>	<i>Indicadores</i>
1. Efectúa la entrega de una tarea.	<ul style="list-style-type: none"> • Revisa, realiza y entrega una tarea agregando un mensaje y un archivo adjunto • Revisa el libro de calificaciones
2. Completa una encuesta y consulta y realiza el envío.	<ul style="list-style-type: none"> • Completa una encuesta • Completa una consulta • Identifica tipos de preguntas • Diferencia encuesta de consulta • Envía una encuesta y una consulta

5) Competencia evaluativa:

<i>Descripción</i>	<i>Indicadores</i>
1. Responde un cuestionario evaluativo y revisa su calificación	<ul style="list-style-type: none"> • Completa un cuestionario evaluativo • Revisa su situación en el curso: Informe de actividades • Revisa sus calificaciones

Resultados y conclusiones de la experiencia

Para evaluar la experiencia se diseñó un formulario específico que los/as estudiantes lo completaron al finalizar la actividad (ciclos 2020 a 2022 inclusive). Aquí se exponen algunos resultados y conclusiones generados a partir de una muestra de 2848 estudiantes.

1. *Alta efectividad:* El 92,5 % de los participantes señala que las actividades le permitieron conocer y ejercitar las competencias presentadas en el aula (Personalización, Comunicativa, Académica, Práctica y Evaluativa) (Ver Gráfico 1). Asimismo, el 92,6 % consideró que aprendieron las herramientas y recursos básicos del entorno Moodle al finalizar la lectura de los materiales, visualización de los videotutoriales y realización de las actividades (Ver Gráfico 2).

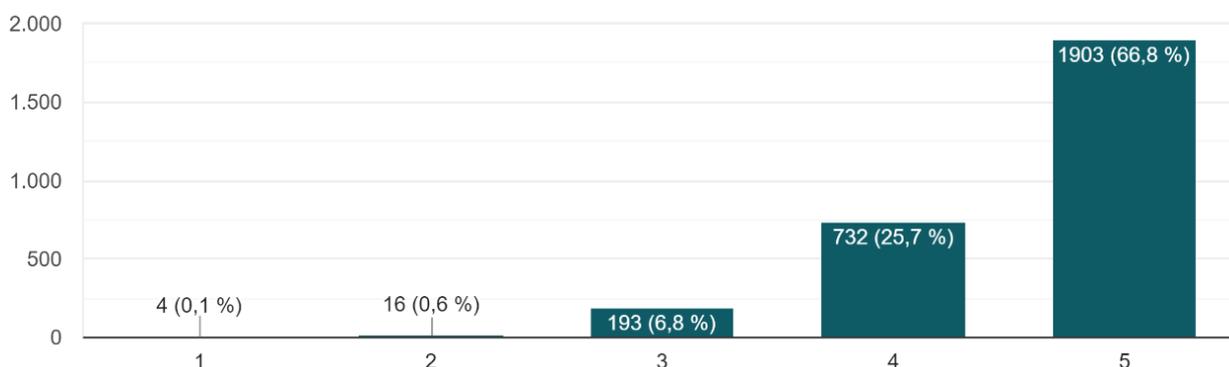


Gráfico 1. Porcentajes de efectividad de las actividades para desarrollar las competencias definidas. Se preguntó si las actividades le permitieron conocer y ejercitar las competencias presentadas en el aula (Personalización, Comunicativa, Académica, Práctica y Evaluativa). Para la respuesta se solicitó la asignación de un puntaje considerando 1 la calificación mínima y 5 la máxima.

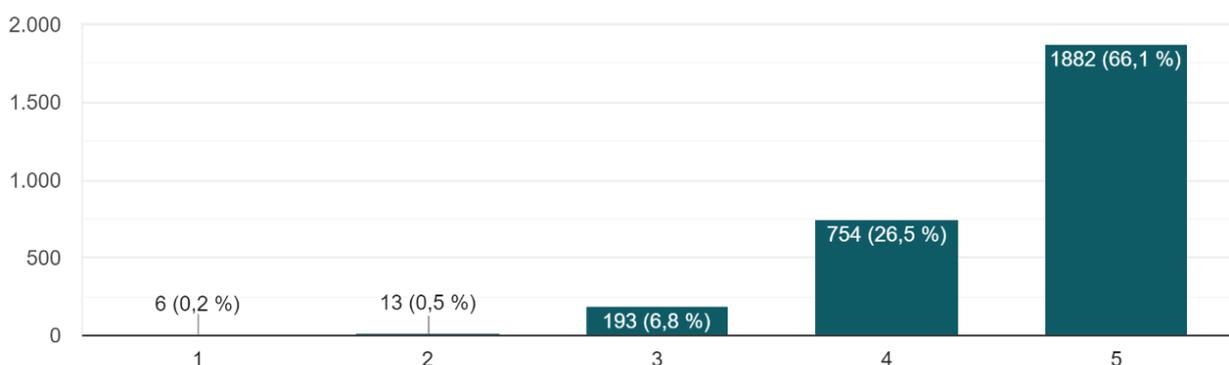


Gráfico 2. Porcentajes de efectividad de los materiales, videotutoriales y actividades realizadas. Se preguntó si consideraba que aprendió las herramientas y recursos básicos del entorno Moodle al finalizar la lectura de los materiales, visualización de los videotutoriales y realización de las actividades. Para la respuesta se solicitó la asignación de un puntaje considerando 1 la calificación mínima y 5 la máxima.

2. *Alta satisfacción con la organización didáctica, los contenidos y los materiales presentados:* El 94,6% los participantes consideraron que los videotutoriales presentados fueron claros y permitieron visualizar procedimientos básicos del entorno Moodle (ver Gráfico 3). Del mismo modo, un 93,7% asignaron las calificaciones más altas considerando que los contenidos y temáticas presentadas en los materiales de lectura fueron claros, pertinentes y sirvieron para comprender las herramientas del aula (ver Gráfico 4).

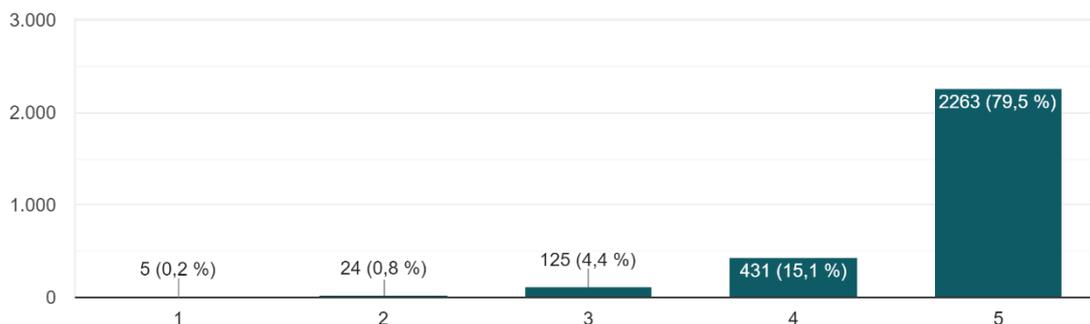


Gráfico 3. *Porcentajes de satisfacción con videotutoriales.* Se preguntó si consideraba que los videotutoriales presentados fueron claros y permitieron visualizar procedimientos básicos. Para la respuesta se solicitó la asignación de un puntaje considerando 1 la calificación mínima y 5 la máxima.

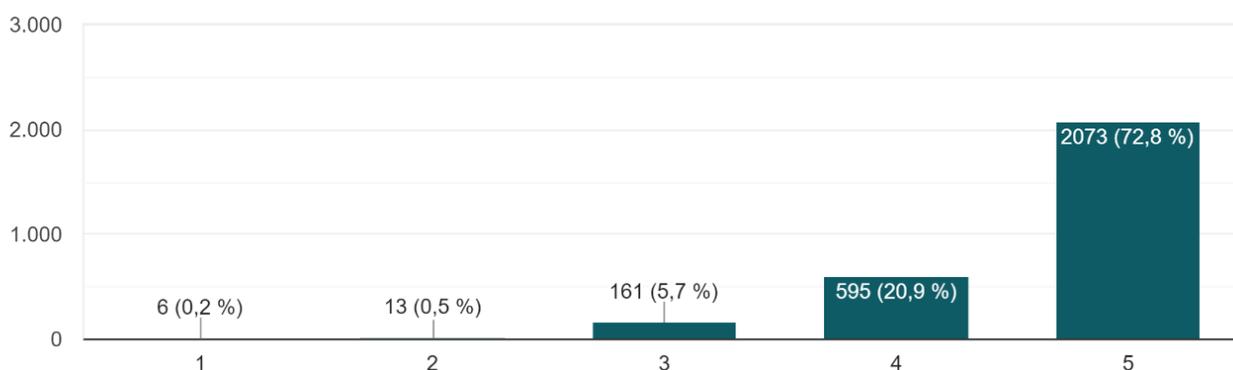


Gráfico 4. *Porcentajes de satisfacción con contenidos.* Se preguntó si consideraba que los contenidos y temáticas presentadas en los materiales de lectura fueron claros, pertinentes y sirvieron para comprender las herramientas del aula. Para la respuesta se solicitó la asignación de un puntaje considerando 1 la calificación mínima y 5 la máxima.

3. *Dificultad óptima e interés en profundización de competencias:* Un 42,7% de participantes plantea que le gustaría profundizar la competencia práctica, seguido de un 32,9% que señala a la competencia académica para ampliar (ver Gráfico 5). Respecto a la complejidad un 40% indica que la competencia evaluativa fue la que resultó más difícil, mientras que la competencia personalización es la que registra el menor porcentaje de dificultad (11,6%) (ver Gráfico 6).

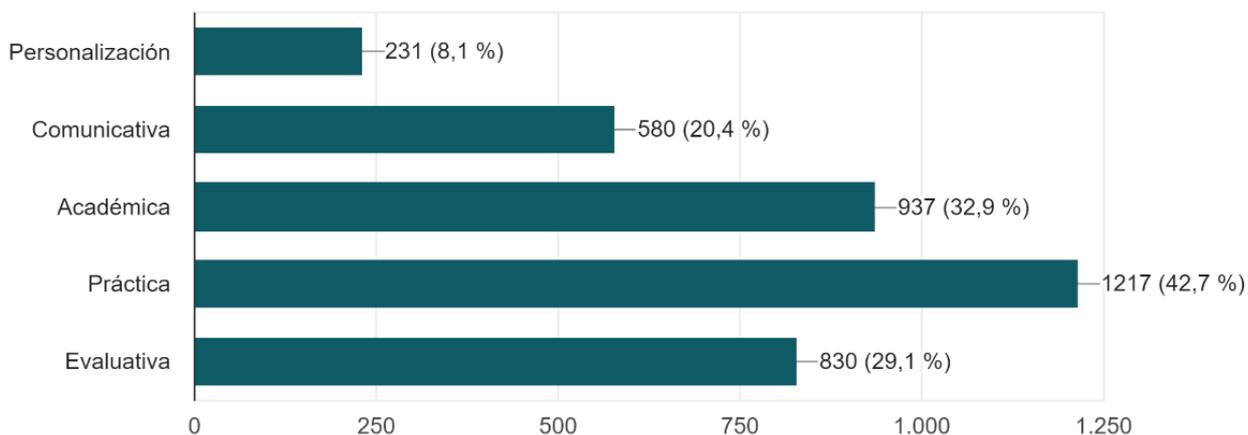


Gráfico 5. Porcentajes interés en profundización de competencias. Se preguntó en cuál de las competencias presentadas en el curso le gustaría profundizar. La respuesta admitía que pudieran elegir más de una opción.

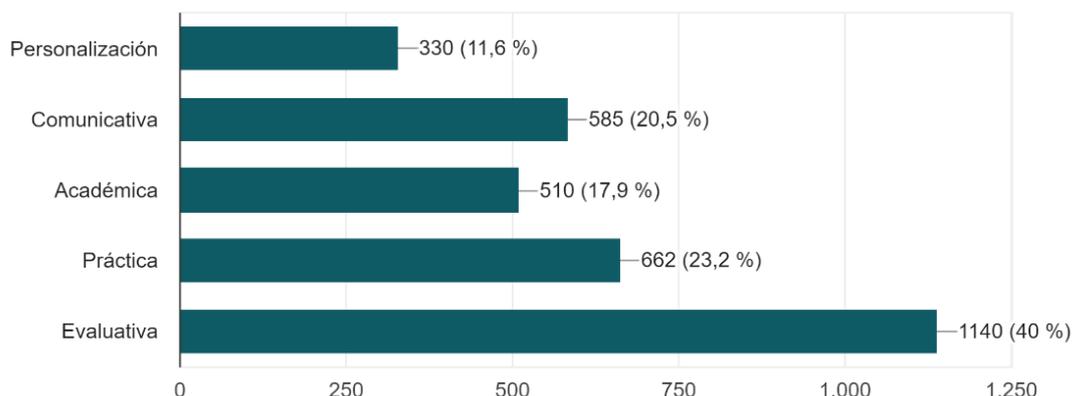


Gráfico 6. Porcentajes de dificultad con las competencias. Se preguntó con cuál de las competencias presentadas tuvo más dificultades o le resultó más compleja. La respuesta admitía que pudieran elegir más de una opción.

Finalmente, el trabajo da cuenta de la importancia de generar dispositivos pedagógicos que se adecuen a las particularidades de las juventudes actuales y articulen con los recursos y herramientas tecnológicas existentes a fin de generar aprendizajes experienciales y significativos. A su vez, el modelo por competencias, posibilitó un diseño didáctico flexible y motivante centrado en la ejercitación, puesta en práctica y adquisición de habilidades básicas para el uso de Moodle. Es de suma importancia continuar indagando y poniendo a prueba este tipo de dispositivos para ofrecer a los/as estudiantes recursos que colaboren en el afianzamiento de un uso de las tecnologías para estudiar y aprender.

Bibliografía

- Area Moreira, M. (2008). Educar para la sociedad informacional: Hacia el multialfabetismo. *Revista portuguesa de pedagogía*. Año 42-3, 2008, 7-22. DOI: https://doi.org/10.14195/1647-8614_42-3_1
- Area Moreira, M. (2014). La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI. *Revista Integra Educativa*, 7(3), 21-33. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1997-40432014000300002&script=sci_abstract
- García-Valcárcel, A. y Tejedor Tejedor, F. J. (2017). "Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento". *Educación XXI*, 20(2), 137-159, DOI: 10.5944/educXX1.19035
- García Vera, A. (2007). "Alfabetización tecnológica multimodal e intercultural". *Revista de Educación*, núm. 343, pp. 589-600, DOI: 10.4438/1988-592X-0034-8082-RE
- Gisbert, M. y Esteve, F. (2011). Digital learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, 7. 2011, pp. 48-59. <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3359>
- Maggio, M. (2012): *"Enriquecer la Enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad"*. Buenos Aires, Paidós.
- Murden, A. y Cadenasso, J. (2018). *"Ser joven en la era digital. Una aproximación a los procesos de construcción de subjetividad"*. Chile. CEPAL- Fundación SM.
- Reig, D. y Vilchez, L. (2013): *"Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas"*. Madrid. Fundación Telefónica-Fundación Encuentro.
- Sancho Gil, J. (2008). De TIC a TAC, el difícil tránsito de una vocal. *Revista Investigación en la escuela*. Nº64, 19-30. España. DOI: <https://doi.org/10.12795/IE.2008.i64.02>
- Sigalés, C. (2004). Formación universitaria y TIC: nuevos usos y nuevos roles. *RUSC (Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento)*. *Universities and Knowledge Society Journal*, vol. 1, núm. 1, pp. 1-6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1030598>
- Urresti, M.; linne, J. y Basile, D. (2015): Capítulo I. Los jóvenes, la innovación y las tecnologías Digitales. En: *Conexión total: los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. Grupo Editor Universitario.

Rodrigo César Gonzalo Josserme: Licenciado y Profesor en Psicología. Especialista en Docencia Universitaria. Magíster en Gestión Universitaria. Postítulo en Educación y TIC, y en Políticas y Programas Socioeducativos. Especialista en Psicología Educativa - mención Docencia e Investigación, del Colegio de Psicólogos de la Pcia. de Bs. As. Se desempeña como psicólogo educacional en el Colegio Nacional "Dr. Arturo U. Illia" dependiente de la UNMDP, psicólogo orientador en el Departamento de Orientación Vocacional (DOV) de la UNMDP, profesor adjunto de la UAC-SIED UNMDP y profesor del Nivel Superior en diferentes materias del ISFD Nº 19.