

VI Congreso Iberoamericano de Docencia Universitaria



La **opción** por la **interdisciplinariedad**.
El **estudiante** como **protagonista**.

PÓSTER

4, 5 y 6 de
noviembre
2010 LIMA - PERÚ



PONTIFICIA
**UNIVERSIDAD
CATÓLICA**
DEL PERÚ

www.pucp.edu.pe/vicidu

Las redes sociales en la modalidad virtual de enseñanza

Mihaela Radulescu

Departamento de Arte

Pontificia Universidad Católica del Perú

La comunicación aborda la problemática de la implementación y el funcionamiento de la conectividad e interactividad como ejes de la modalidad virtual de la formación universitaria, a través de la integración de las redes sociales en la dinámica de los cursos. Presenta los resultados de una investigación culminada y aplicada en los cursos de la Especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la PUCP, cuyos objetivos fueron : desarrollar estrategias para reforzar la autonomía del aprendizaje universitario, incorporando y adaptando los diseños y dinámicas de las redes sociales; ampliar el campo de los recursos de la interactividad y conectividad del diseño de unidades didácticas virtuales; investigar y aplicar los resultados de esta investigación interdisciplinaria que articula educación con comunicación, diseño y tecnología, para llevar esta red de interacciones a la didáctica especializada de carreras y cursos.

Palabras clave: Red social, interactividad, conectividad, dinámica participativa, modalidad virtual de enseñanza–aprendizaje, competencias, formación universitaria.

Son temas constantes en la educación actual la democratización de la participación de los estudiantes, la diversidad de los medios educativos y la vocación de la construcción colectiva del conocimiento. En este horizonte de expectativas se perfilan los fundamentos de un aprendizaje autónomo, con interacción formativa e infraestructura tecnológica, que se propone crear las condiciones para una construcción coherente y progresiva de competencias profesionales, culturales y de aprendizaje continuo. Ante esta meta, la educación con recursos virtuales, que ha demostrado su capacidad de construcción y gestión de un proceso de enseñanza – aprendizaje centrado en el desarrollo conjunto de las competencias del saber, saber hacer y saber ser (aprendizaje significativo), aporta algo más que una construcción conectiva e interactiva ; aporta la facilidad de entablar vínculos con la dinámica comunicacional actual, específicamente con la dinámica de la Web, participando de sus procesos de inclusión y autonomía.

1. El modelo conceptual y funcional de la educación virtual

El modelo construido por la educación virtual es un sistema / proceso de enseñanza / aprendizaje cuyo eje es el aprendizaje centrado en el estudiante. Las tecnologías de la información y comunicación son consideradas como un componente sustantivo del diseño pedagógico y didáctico de la formación, con aportes para la generación de las competencias y del conocimiento.

La dimensión didáctica se traduce en actividades regidas por las estrategias de la conectividad e interactividad, tanto con el sistema y la información como entre los participantes en el programa, estudiantes y tutores. Ampliando la esfera de acción de la conectividad e interactividad a través de la introducción del recurso de las redes sociales, la participación puede abrirse a una comunidad mayor, lo que refuerza el vínculo con el entorno de los contenidos y del aprendizaje.

Desde el punto de vista de los constructores de unidades virtuales, es esencial abordar la planificación de la conectividad e interactividad, a través de materiales y vínculos; de la navegación informativa; de las actividades. Se trata de crear una red de acciones que los participantes en el curso desarrollan, caracterizada por implicación, navegación fácil, participación, conexión, interacción, retroalimentación. Entre los recursos destacan: el desarrollo hipertextual (links e hipervínculos) de los documentos; las autoevaluaciones con retroalimentación; las evaluaciones en línea, cuya construcción varía en función de las competencias previstas; la inclusión de materiales multimedia: el uso de tutoriales; el uso de blogs, wiki, facebook, twitter. Son recursos que intervienen tanto en las actividades individuales como en las actividades colaborativas, regidas por el principio de la interactividad.

2. La interactividad

La interactividad es una propiedad de los sistemas virtuales que ha ingresado en el campo de la didáctica de la educación virtual a distancia como consecuencia de su capacidad de articular trayectos de información, investigación y comunicación y sustentar la navegación virtual de cada usuario. Pero su acción es mucho más compleja. Además de sus funciones de conectividad y navegación, la interactividad da a una comunidad de usuarios posibilidades múltiples de relacionarse, fomentando por ende la generación de una comunidad de aprendizaje. Inserta a cada usuario en redes de comunicación, a través de las cuales éste puede ejercitar la construcción de sí mismo, como usuario, desarrollando niveles de autonomía, autocontrol, planificación, proyección, definición de roles asumidos, lo que en el campo de la formación conduce a un aprendizaje significativo, con el consiguiente desarrollo de la autonomía del aprendizaje y la construcción de las competencias que apoyan el objetivo formativo del aprender a aprender. La interactividad facilita el funcionamiento del programa formativo, proporcionando los vínculos activos con la comunidad de aprendizaje y por extensión con la comunidad del conocimiento. De este modo, su aporte a la construcción inteligente de los materiales y recursos se combina con el ingreso a las redes de información, comunicación y acción social y profesional, estimulando la participación e incrementando la motivación de los estudiantes. En conjunto, gracias a un funcionamiento conectivo e interactivo , las unidades virtuales de enseñanza / aprendizaje sustentan el sistema formativo de competencias en un amplio nivel: desde las competencias de aprendizaje hasta las competencias profesionales, pasando por las competencias de investigación, comunicación, trabajo de grupo, construcción conjunta del

conocimiento. Se logra así las condiciones para una participación motivadora, que contribuye al desarrollo profesional y humano del estudiante.

La interactividad es abordada por la general desde el punto de vista funcional, como recurso técnico para la interacción con el sistema, el tutor, los demás participantes; o como una modalidad de funcionamiento de la plataforma virtual. A esta función, se debe agregar el valor formativo de la interactividad. En este campo, una tarea importante corresponde a la investigación de su grado de permeabilidad con respecto a la estimulación del entorno, abriendo el sistema y articulándolo a la red de informaciones y comunicaciones. Sólo aclarando esta problemática se puede determinar los parámetros que deben regir su grado de maleabilidad y su grado de libertad para un proceso adecuado de tránsito de información tanto interna como proveniente del entorno, a través de la inclusión de las redes sociales en su conjunto operacional.

3. Las redes sociales en las unidades virtuales de enseñanza / aprendizaje

Al enfocar la interactividad como meta operativa para la construcción de unidades virtuales de enseñanza / aprendizaje, nos enfrentamos al desafío de incorporar a la práctica didáctica dinámicas sociales de comunicación con reconocidos resultados a nivel de implicación progresiva y sustantiva de sus participantes. En el caso de las redes sociales se pretende valorar el proceso de la interacción entre individuos que se proyecta hacia la generación de comunidades y la puesta en común de la información.

El contexto didáctico introduce sus propios parámetros: se trata de respetar y hacer funcional la especificidad de la generación de conocimientos del proyecto formativo. Sólo así, la construcción y aseguramiento de la interactividad cumpliría con sus objetivos. Es necesario diseñar la metodología de construcción y uso de redes sociales para unidades virtuales de enseñanza / aprendizaje, de acuerdo a un perfil formativo de aprendizaje significativo (regido por “aprender a aprender”), definido a partir de un estudio de mercado y un estudio institucional del perfil estudiantil. Además, hay que tomar en cuenta cómo interactúan estos factores para los cursos que la institución plantea.

Con carácter previo, hay que desarrollar una metodología de diseño de recursos que ingresen de manera coherente y funcional en un enfoque sistémico de la educación virtual.

4. Diseño didáctico de recursos

Un primer paso, una vez definida la metodología de diseño de recursos, es realizar una documentación exhaustiva en la Web, como contexto general de la comunicación virtual. Evaluar sus redes sociales, sitios informativos o juegos es evaluar la cultura del individuo actual, acostumbrado a navegar en la Web, cuyos hábitos pueden y deben ser considerados en la construcción de unidades virtuales de enseñanza / aprendizaje.

Entre los referentes de mayor significación para la evaluación e integración de recursos y efectos de interactividad podríamos mencionar : revistas electrónicas interactivas, museos virtuales interactivos, portafolios gráficos interactivos, páginas web, las enciclopedias interactivas, plataformas educativas, juegos interactivos; y, desde luego, las redes sociales.

El tipo y diseño de la interactividad deben responder a las necesidades del público estudiantil y a los objetivos del proyecto formativo. Debe haber una relación coherente entre la metodología adoptada (traducida en estrategias) y los objetivos planteados. Para sustentar un diseño complejo de operaciones, las estrategias de enseñanza / aprendizaje deben contar con la calidad pedagógica y didáctica del proyecto instructivo y con la capacidad de atención tutorial a los alumnos.

Como proyecto didáctico, se le asigna a la interactividad realizada a través de las redes sociales el rol de ofrecer las oportunidades necesarias de intercambio y construcción de conocimientos, así como de generación de las competencias de comunicación y acción intelectual y profesional, que incluye en el caso de los cursos de diseño la evaluación analítica de temas y tendencias, así como la exploración de estrategias presentes y futuras a través de la opinión crítica y la creación gráfica, tanto individual, como colectiva.

En este proceso, un rol importante le corresponde al feedback, como modalidad de interacción e intercambio para la producción de aprendizaje.

La interactividad cumple también con su rol formativo a través de la construcción de un perfil de autonomía del aprendizaje, con el desarrollo de competencias metacognitivas (organización, planificación, proyección, autocontrol). Ayuda a personalizar la formación, contribuye a la construcción de la comunidad de aprendizaje, a partir de la interacción entre los factores humanos que participan en los cursos; de la inserción / acción en el ciberespacio. Fomenta la investigación. ¿Cuál es el aporte del recurso de las redes sociales ? Su rol funcional se traduce en la dinámica de la conectividad, navegación, construcción y manejo de la interacción. La interactividad, así como las redes sociales la proponen, conduce al establecimiento de una dinámica flexible, atractiva y económica en lo que concierne el acceso y manejo de la información.

Una vez definidos el potencial y el rol formativo del recurso de las redes sociales, es imprescindible enfocarlos como parte de la construcción interactiva de las unidades virtuales; establecer su relación con el desarrollo de la competencia de la investigación y de la producción gráfica; su apertura al ciberespacio; su tipo de interactividad humana (entre los participantes en los cursos; a través del funcionamiento de grupos colaborativos; abierta a la comunidad Web). Finalmente, se debe profundizar en su construcción y funcionamiento técnico, tomando en cuenta sus posibilidades, para valorarlas en el uso didáctico del foro, del chat, del blog, de la Wiki, del Facebook, del twitter, del café virtual, de la pizarra electrónica, del correo.

Cada uno de estos recursos propone un campo de acción. El Web blog personal puede proponer, por ejemplo, una interacción abierta: es un espacio personal donde el alumno desarrollar su Bitácora, relatando su experiencia formativa en determinado campo, para determinado tema. Los demás participantes en el curso pueden ingresar para interactuar. La evaluación de las interacciones permite tomar el pulso tanto del proceso creativo, con su implicación, motivación, estilo de aprendizaje y generación de competencias, como de las interacciones que caracterizan determinada comunidad. En este sentido, el tutor ingresa al blog personal para una evaluación global de los efectos de recepción del proyecto formativo. El Web blog colectivo, espacio colectivo construido a partir de las interacciones colaborativas del grupo (con una visión de gestión, comunicación y creación a partir de una comunidad) facilita el acceso y el desenvolvimiento del participante en la comunidad de grupo pequeño a la cual pertenece y a la cual representa, a la vez que lo proyecta hacia la cultura virtual de las demás comunidades, circunscritas o no al curso, que operan como instancia social y / o profesional. El tutor evaluar su participación en la construcción y administración colectiva de la identidad e imagen del grupo, de los proyectos asumidos y del espacio en el cual el blog colectivo se desenvuelve. Las sesiones de chat son la herramienta para la interacción entre los grupos de trabajo y el tutor, con la finalidad de ir absolviendo dudas. También puede emplearse como espacio de evaluación de los alumnos sobre el curso. El Café es un espacio para encuentros virtuales que contribuye a la calidad del ambiente de aprendizaje, permitiendo una retroalimentación del proceso desde el punto de vista de la satisfacción del participantes, tomándose en cuenta sus expectativas y motivaciones, a la vez que facilita la inmersión en la cultura virtual, como ámbito de interacciones sociales y construcción de valores. El tutor participa como miembro de la comunidad de aprendizaje. La pizarra electrónica es un espacio común para anuncios y apuntes, que permite también el intercambio de datos, preguntas, respuestas. La wiki permite la construcción colectiva del conocimiento, ejerciendo el espíritu crítico, la autoevaluación, el autocontrol. El Facebook permite al estudiante representarse a sí mismo, con sus portafolios, trabajos, proyectos, ideas; fomenta la identidad de investigador.

La inclusión de las redes sociales como recurso didáctico puede darse en dos sentidos : empleando los recursos de una plataforma institucional, como Paideia, de la PUCP y definiendo las comunidades en el marco del curso; o abriéndose socialmente, sea a la comunidad PUCP (por los recursos de la plataforma institucional) sea a la comunidad WEB. En este último caso, se determina en que mapas de redes se pretende intervenir, para fomentar un intercambio profesional o de intereses temáticos. La participación en redes abiertas merece un interés especial, porque fomenta los vínculos externos, con el entorno, lo que conlleva a su consideración social y no sólo como herramienta de comunicación electrónica. En este sentido, se establecerán dinámicas de interacción y relación social

(por ejemplo, se establecería como objetivo el posicionamiento profesional), con lo cual se aportaría al desarrollo de un perfil complejo de formación profesional.

5. Dos ejemplos

Entre los resultados del planteamiento estratégico anteriormente expuesto, hay dos proyectos que se aplicaron en los cursos de la Especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la PUCP.

Un primer proyecto incluye el uso de foros y de un Blog del curso, que complementa la información trabajada en las unidades temáticas del curso de Semiótica de la Imagen Gráfica (curso virtual).

The screenshot shows the Moodle LMS interface for the course 'Semiótica de la Imagen Gráfica' (HUM202). The interface is in Spanish and features a blue header with the 'Padfeta PUCP' logo and the 'UNIVERSIDAD CATOLICA DEL PERU' logo. The main content area is titled 'Diagrama de temas' and displays two thematic units: 'TEMA 1 LA IMAGEN COMO OBJETO DE ESTUDIO' and 'TEMA 2 EL FUNCIONAMIENTO DE LA IMAGEN'. Each unit includes a list of activities such as 'Guía del estudiante', 'Sílabo', 'Calendario de actividades', and 'Actividades del aprendizaje'. The left sidebar contains navigation menus for 'Personas', 'Actividades', 'Buscar en los foros', 'Administración', and 'Mis cursos'. The right sidebar includes 'Notificaciones', 'Calendario', and 'Tutoriales para alumnos'. The calendar shows the month of September 2010.

Fig.1 El curso virtual de Semiótica de la Imagen Gráfica

El equipo de tutores del curso hace un resumen conciso del principal aporte temático de la semana y lo ilustra con producción gráfica reciente, para observar como el tema es enfocado a través de las tendencias gráficas de mayor productividad semiótica de significación y comunicación. Los estudiantes intervienen semanalmente con comentarios. El blog es circunscrito a la comunidad de aprendizaje.

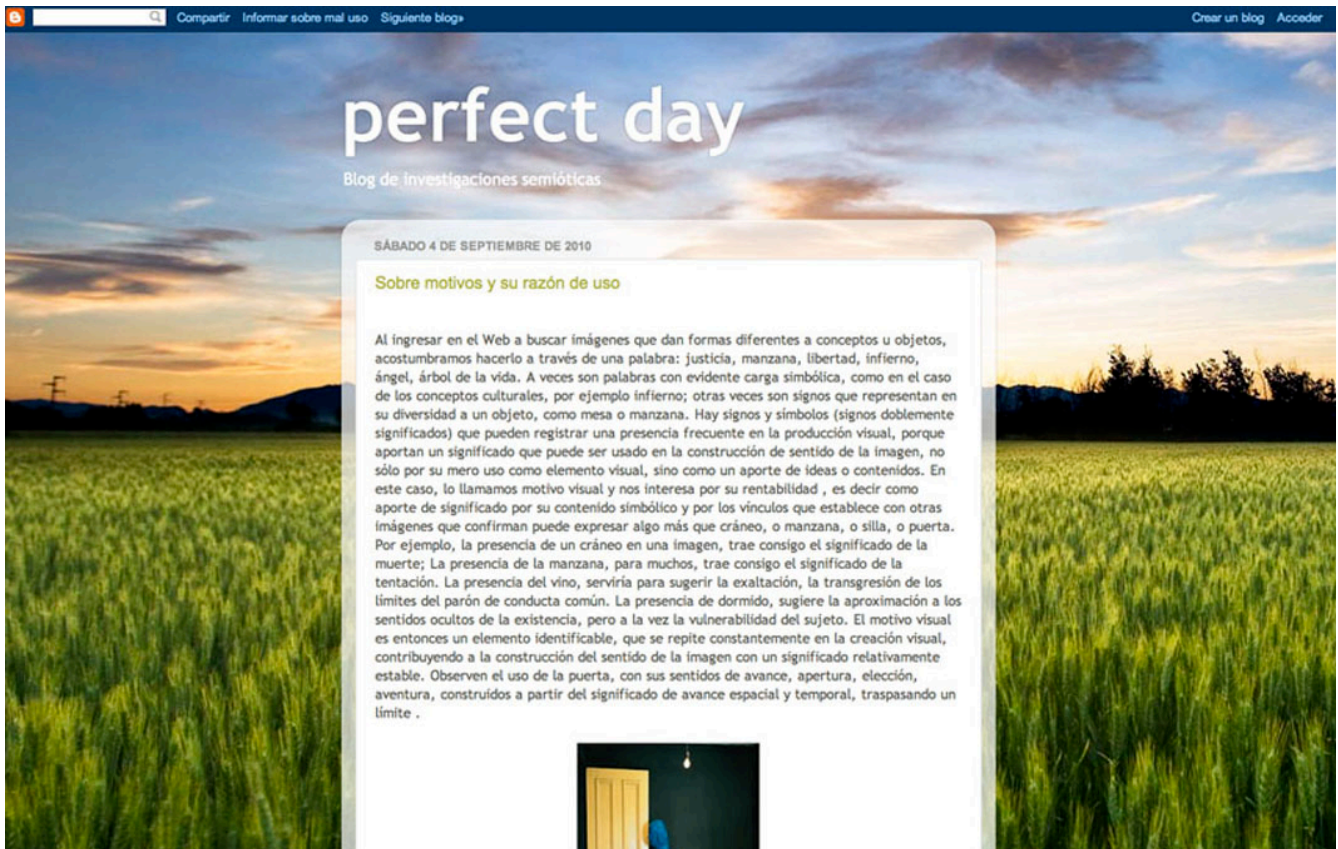


Fig. 2 Blog del curso de Semiótica de la Imagen

El segundo proyecto, dirigido a estudiantes que han pasado por la experiencia anteriormente mencionada, fue realizado para el curso de Teoría y Práctica de la Gráfica Publicitaria II.

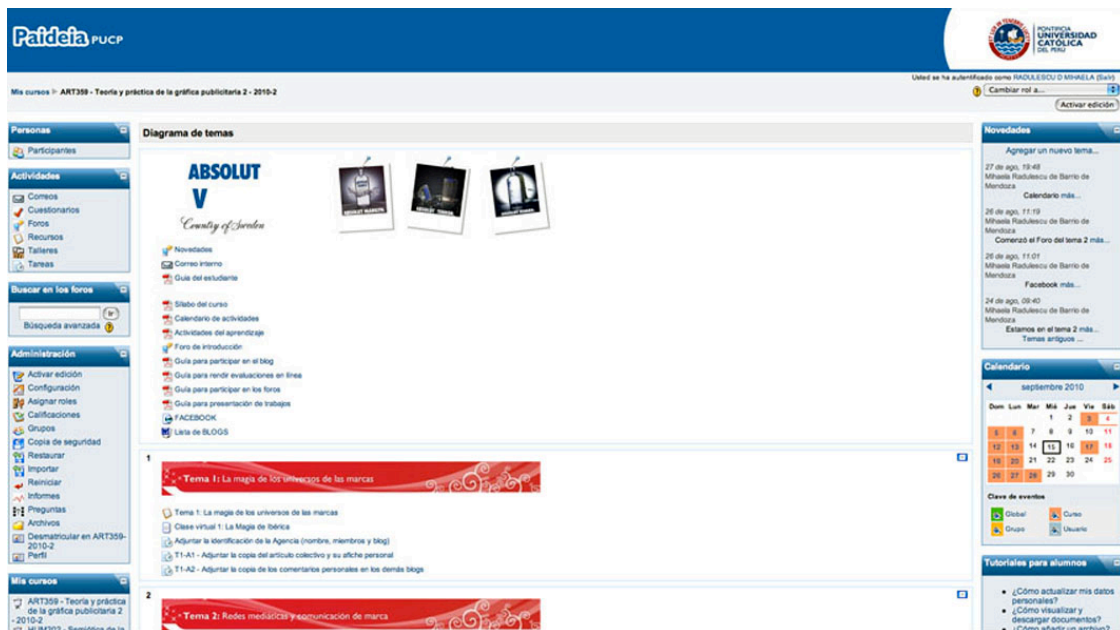


Fig.3 El curso virtual de Teoría y Práctica de la Gráfica Publicitaria

En este curso, los estudiantes son organizados por comunidades de grupo que funcionan como agencias de publicidad. Cada grupo / agencia maneja su blog con artículos, cuyos temas son los mismos que los temas de los artículos de las unidades temáticas del curso. De este modo, el desarrollo temático que el grupo propone se construye como una versión autónoma ante la versión oficial del curso.



Fig. 4 Blog – Agencia

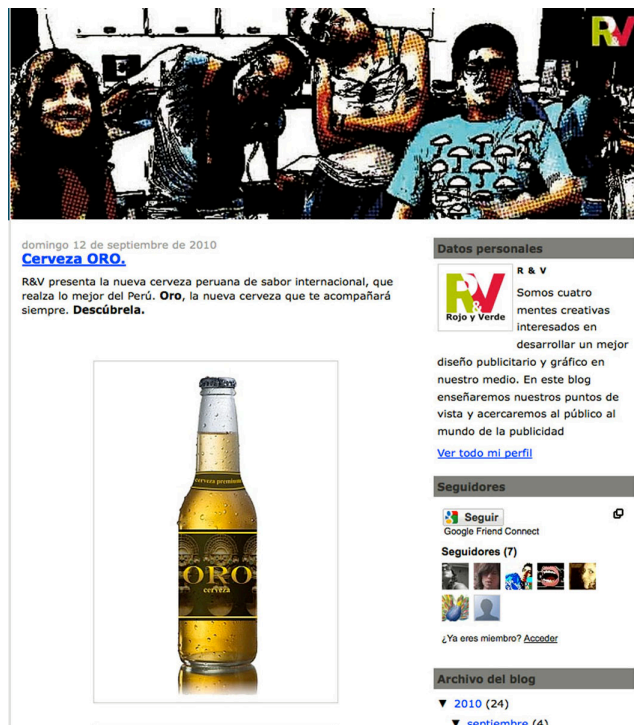


Fig. 5 Blog - Agencia

Cada artículo semanal es acompañado de una campaña publicitaria que aplica gráficamente su desarrollo conceptual. Las campañas son propuestas por el curso, cuyos tutores asumen el rol de cliente. Tanto el artículo como la campaña gráfica publicitaria en la cual cada miembro de la agencia debe intervenir mínimamente con una imagen, son objeto de comentarios de los demás participantes en el curso, con carácter individual. El blog de la agencia cuenta con una personalidad profesional, con identidad e imagen corporativa, y establece vínculos con otras instancias del medio, a la vez que está abierta a acceso Web. Lo que se evalúa es la gestión de la agencia, su desempeño teórico – crítico y práctico, así como la dinámica de opiniones de desencadena su actividad.

En el mismo curso funciona un Facebook circunscrito a la comunidad de aprendizaje, en el cual los miembros de la comunidad incluyen sus portafolios y desarrollan una intensa actividad de intercambio de información y opiniones centrada en el campo profesional del diseño, destacando las últimas tendencias, analizando casos, comparando soluciones gráficas, tanto creativas como comunicativas.



Fig. 6 Facebook del curso

6. Conclusiones

La educación universitaria debe investigar el entorno e incorporar no sólo datos referenciales para el enfoque profesionales de la formación de especialidad sino también estructuras y dinámicas de la información y comunicación.

La didáctica universitaria debe abordar la problemática de los recursos, materiales y actividades, de manera interdisciplinaria, para su construcción adecuada a los objetivos estratégicos de una formación centrada en la autonomía del aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRUNNER, J. J. *Globalización cultural y posmodernidad*. Santiago: Fondo de Cultura Económica. 1999

CASTELLS, M. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza Editorial. 2001

RHEINGOLD, H. *La comunidad virtual: Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa. 1996.

WATTS, D. *Seis grados de separación: la ciencia de las redes en la era del acceso*. Barcelona: Paidós. 2006.