

Petit, Cristina

Tuja, Micaela

petit@psyche.unc.edu.ar y académica@psyche.unc.edu.ar

Facultad de Psicología – U.N.Córdoba

Área de interés: Comunicación y Procesos Educativos.

Palabras claves: competencias – aprendizajes entornos virtuales – ingreso al nivel universitario.

LAS COMPETENCIAS NECESARIAS PARA EL APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

INTRODUCCIÓN

Los avances que las tecnologías de la comunicación han logrado en las últimas décadas han impactado en la cultura atravesando los espacios institucionales y la vida cotidiana de los sujetos, generando nuevas narrativas.

La utilización creciente de entornos virtuales como soporte de los procesos de enseñanza y aprendizaje nos lleva a interrogarnos acerca de las competencias que le son requeridas a los jóvenes en la etapa del ingreso a la carrera y de las implicancias que genera en la educación superior. Ofrecer un entorno alternativo a estudiantes que no han sido alfabetizados en el uso de las tecnologías podría agudizar los conflictos y las desigualdades en el acceso al sistema educativo superior.

La importancia de este proyecto radica en la búsqueda de respuestas al doble desafío que hoy enfrenta la educación: “Acentuar el proceso de distribución cultural a través de las destrezas básicas de lectura y escritura y, al mismo tiempo, imaginar una nueva pedagogía que se haga cargo de la innovación tecnológica” (Martín Barbero, 1998: 15).

En el contexto de la educación superior surge la necesidad de mejorar las posibilidades de acceso a la educación superior de los aspirantes. De allí que las brechas simbólico-culturales que impactan en las desigualdades de acceso al nivel superior; y que actualmente

es política del Ministerio de Educación la articulación entre la universidad y el nivel medio, se constituyan en aspectos que se abordan en este proyecto .

La rápida expansión de Internet y otros soportes técnicos en el ámbito académico posibilitó la ampliación de la oferta educativa (en todos sus niveles) y facilitó la explotación de los recursos para mejorar la calidad de la enseñanza y para modificar el acceso a la educación.

Las nuevas tecnologías han contribuido al desarrollo de ambientes alternativos (a los espacios áulicos tradicionales) propicios para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se trata de herramientas que reúnen un conjunto de softwares para el trabajo en Internet y en un ámbito cerrado. Las mismas fueron pensadas para desarrollar cursos “on line” o bien complementar la presencialidad en el cursado de carreras, y se caracterizan por superar limitaciones de tiempo y espacio, facilitar el intercambio de información, congregar a alumnos y docentes en espacios virtuales de interacción que propician el trabajo cooperativo, promover distintos tipos de aprendizaje y ofrecer recursos para gestionar el curso y el diseño de la interfaz de usuario. Nos referimos a los llamados entornos virtuales de aprendizaje.

Estos entornos demandan competencias diferentes a los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionales.

Distintos autores coinciden al señalar que el acceso a la cultura e información vehiculizados por las nuevas tecnologías requiere de dos condiciones básicas: en primer lugar, poseer los recursos económicos que permiten el acceso a la tecnología y, en segundo lugar, poseer el conocimiento necesario para usar el servicio ofertado por las nuevas tecnologías de modo inteligente. Este es un problema educativo nuevo (Moreira, 1998).

Hasta ahora una persona alfabetizada era aquella que dominaba los códigos de acceso a la cultura escrita o impresa (saber leer) y que a la vez poseía las habilidades para expresarse a través del lenguaje textual (saber escribir). Sin embargo hoy, este conocimiento parece insuficiente ya que sólo permitiría acceder a una parte de la información.

En este sentido, una persona alfabetizada en relación al acceso a la información a través de las nuevas tecnologías requiere:

- dominar el manejo técnico de cada dispositivo (conocimiento práctico del hardware y del software que emplean los distintos medios);
- poseer un conjunto de conocimientos y habilidades perceptuales-cognitivas que permitan buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías;
- desarrollar actitudes hacia la tecnología de modo de que no caiga ni en un posicionamiento tecnofóbico ni en una actitud de aceptación acrítica de las mismas (Moreira, 1998).

Coincidimos con Zalba cuando expresa que las competencias refieren a “un saber y un saber hacer que de modo espiralado, se va construyendo a lo largo de la vida y comprende diversos aspectos de la acción humana (...) Este saber y saber hacer complejos comprenden un conjunto identificable y evaluable de conocimientos, actitudes, valores y habilidades relacionadas entre sí que permiten desempeños satisfactorios en un campo de prácticas sociales dado” (Zalba, 2005).

Hemos considerado aquellas competencias que el Ministerio de Educación ha definido como básicas para el uso de tecnologías de información y comunicación informáticas. Estas competencias podrían configurar la alfabetización digital necesaria para todos los ciudadanos e incluyen, entre otras, las siguientes (Marqus Graelles, 2000):

1. Conocimiento del lenguaje básico ligado a las nuevas tecnologías;
2. Conocimiento básico del sistema informático y su funcionamiento;
3. Gestión básica del equipo;
4. Uso del procesador de textos;
5. Navegación en Internet;
6. La comunicación mediada por las nuevas tecnologías;
7. Creación, captura y tratamiento de imagen digital;
8. Nuevos lenguajes;
9. Elaboración de documentos multimedia;
10. Conocimiento de planillas de cálculo y bases de datos;
11. Simulaciones;
12. Conciencia de las aportaciones de las TIC y valores asociados.

HIPÓTESIS: Las competencias que poseen los alumnos egresados del nivel medio, relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías, son heterogéneas e insuficientes para un

buen desempeño en entornos virtuales de aprendizaje que son utilizados en la educación superior.

OBJETIVOS GENERALES

Indagar las competencias adquiridas por los egresados de las escuelas medias relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías, para evaluar la adecuación de las mismas con las requeridas para el aprendizaje en la Plataforma Educativa de la Facultad de Psicología de la UNC.

Determinar el tipo de relación que existe entre ‘adquisición de competencias para el desempeño en entornos virtuales’ y ‘logros académicos’ a través del seguimiento de una cohorte real de ingresantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Indagar sobre las competencias previamente adquiridas por los aspirantes a ingresar a la carrera de Psicología en el año 2006 (egresados del nivel medio).

Caracterizar las competencias necesarias para el desempeño en entornos virtuales de aprendizaje, en particular en la Plataforma Educativa de la Facultad de Psicología.

Evaluar las competencias adquiridas con el uso de la plataforma educativa durante el primer año de la carrera de la Licenciatura en Psicología.

Analizar la relación entre el desarrollo de las competencias relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías y el desempeño académico.

Desarrollar una propuesta de articulación entre nivel medio y superior en función de los análisis realizados, para favorecer la adquisición de competencias necesarias para el aprendizaje en entornos virtuales.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio tiene carácter exploratorio-descriptivo de investigación-intervención . Y adopta una metodología de investigación cuantitativa y cualitativa. La integración de ambas perspectivas se realizará mediante la triangulación de las técnicas de recolección de datos.

La población de estudio está constituida por los aspirantes al ingreso a la carrera de Psicología del año 2006 que hayan egresado del nivel medio en el 2005. Se realizará un seguimiento de la cohorte real constituida por los alumnos que efectivamente ingresan y continúan en la carrera a lo largo del ciclo lectivo 2006.

RESULTADOS PARCIALES

Este proyecto tiene dos grandes ejes de acciones: el estudio de la relación competencias adquiridas-competencias requeridas, y el estudio de la relación desarrollo de competencia-logros académicos.

Para el análisis del primer eje hemos trabajado con los datos obtenidos a través de encuestas semiestructuradas previo a todo contacto con la plataforma educativa.

Los primeros datos parciales relevados sobre 240 egresados del nivel medio en el año 2005 e ingresantes a la Facultad de Psicología 2006, el 82.5% tienen entre 17-18 años y el restante 17.5% tienen entre 19-25 años.

El 40.4% son de Córdoba Capital, el 33.8% son del interior de Córdoba y el 14.6% corresponde a Otras Provincias de Argentina. De este total solo un 1.3% no tiene acceso a una computadora, siendo los mayores porcentajes los ingresantes que tienen acceso en su casa (60.8%) y en un cyber (22.9%).

Un 38.3% utiliza la computadora 2 o 3 veces a la semana y el 27.1% todos los días de la semana. De estas personas que tienen acceso a computadora un 57.5% accede a Internet desde un cyber y el 30.4% desde su casa. Navegando la mayoría hasta 3 horas (64.2) y de 3 a 7 horas un 14.6%.

Del total de las personas encuestas hasta el momento el 83.3% no conoce el aula virtual de la Facultad de Psicología.

En función de los elementos que definimos para operativizar las competencias y los primeros resultados obtenidos podemos decir que:

- En cuanto al lenguaje básico ligado a las nuevas tecnologías parecería haber un conocimiento funcional, operativo de las aplicaciones con escasas precisiones de términos específicos. Como ejemplo de esto podemos ver que un 60% dice no conocer y utilizar un procesador de textos y hojas de cálculo

En tanto el 80% guarda información en la computadora y elimina información innecesaria. Por lo cual inferimos que el porcentaje de alumnos que conoce las aplicaciones es mayor del que dice conocerlas tratándose en realidad de un desconocimiento de los términos procesador de texto y hojas de cálculo. En este sentido los datos señalan que sólo un 25% dice saber lo que se refiere un hipervínculo.

- En cuanto al conocimiento básico del sistema informático y su funcionamiento a pesar de las deficiencias a nivel del vocabulario las encuestas arrojan datos que permiten afirmar que conocen elementos de hardware (ordenador y periféricos) y tipos de software (aplicaciones generales y específicas).

- Acerca de la gestión básica del equipo y su información: Un 90% de los integrantes sabe prender y apagar una computadora y el 50% conoce la diferencia entre hardware y software. El 80% guarda información en la computadora, un 20% en mis documentos y un 27.1% en diferentes carpetas organizando la información. Los soportes más utilizados para guardar información son el disco duro de la computadora y el diskett, utilizando muy escasamente otros como el pen drive, cd, dvd.

Un porcentaje similar (80%) dice eliminar información innecesaria de la computadora.

Las cifras varían a la hora de pensar en la seguridad y mantenimiento básico del equipo. Sólo un 21% posee antivirus y cifras aún menores informan realizar copias de seguridad, instalar o desinstalar programas. Un 62.5% de los encuestados desconoce qué es un archivo tipo .zip y sólo el 5% reconoce los archivos tipo .pdf

En cuanto al uso del procesador de textos, sólo un 30% demuestra conocimiento de la terminología básica, incluso, en lo referente al uso de “procesador de textos”. El 39.2% no sabe realizar presentaciones utilizando aplicaciones informáticas.

- El uso más importante que hacen de Internet es heterogéneo: primero chatear con amigos o nuevas personas, segundo recibir correo electrónico y en tercer lugar varía entre buscar información para estudio o trabajo y buscar información de interés personal.

En relación al conocer la existencia de sistemas de protección para las telegestiones (firma electrónica, privacidad, encriptación, lugares seguros, etc.) según los datos recolectados el 60% de los ingresantes no conocen sobre la misma y el 83.3% no ha realizado nunca una operación comercial por Internet, aunque a la hora de proveer datos personales a través de la red, parecieran no tomar las precauciones necesarias en tal sentido.

- En lo relacionado a la comunicación mediada por tecnologías nuevamente aparece un conocimiento operativo desconectado del conocimiento de términos específicos y tecnologías más precisas. El 72.9% tiene correo electrónico y de estos un 57.5% lo ha creado personalmente y un 17.9% se lo ha creado un amigo.

Sólo un 1% conoce a qué nos referimos con 'netiquette' o el uso de mayúsculas en la comunicación mediada.

- En cuanto a la conciencia de las aportaciones de las TIC y valores asociados podemos ver que el 74.2% de los ingresantes caracterizan a la tecnología como un medio que "ayuda a resolver problemas, facilita operaciones pero también puede fallar" y sólo un 6.7% considera que la misma ha arruinado la comunicación.

Asimismo en relación a evitar el acceso a información conflictiva y/o ilegal podemos señalar según los datos obtenidos que un 35% dice conocer personas que hagan uso ilegal y/o conflictivo de la tecnología, siendo las más comunes copiar música y bajar películas de Internet.

Se realizará una segunda encuesta semiestructura tendiente a caracterizar y cuantificar el desarrollo de competencias para el desempeño en entornos virtuales de aprendizaje. Este instrumento será aplicado a los alumnos encuestados en la primera instancia y que hubieran ingresado y permanecido en la carrera.

Luego realizaremos el análisis del segundo eje ligado al rendimiento académico de la cohorte elegida, con grupos de discusión con los alumnos previamente encuestados y que se encuentren regulares en la carrera durante el año 2007, para indagar sobre sus creencias y significaciones acerca de "lo que hubieran necesitado" para el acceso al entorno virtual de aprendizaje.

En el marco de los objetivos de esta investigación y poniendo en tensión los aprendizajes de nivel universitario y el manejo de nuevas tecnologías, se abren interrogantes tales como: vincular o articular el modo de pensar tecnológico a la complejidad del pensamiento humano y a las incidencias que la racionalidad tecnológica tendrían el tejido del cuerpo social.

Se puede advertir que los ingresantes poseen competencias operativas y funcionales sobre las nuevas tecnologías pero desconocen las lógicas y fundamentación de la racionalidad tecnológica.

También podemos advertir que el ingreso a estos nuevos lenguajes se hacen de forma individual, informal y asimétricas; lo cual nos lleva a cuestionar la capacitación que hoy está brindando el sistema formal medio y el doble desafío que hoy enfrenta la educación de "Acentuar el proceso de distribución cultural a través de las destrezas básicas de lectura y escritura y al mismo tiempo, imaginar una nueva pedagogía que se haga cargo de la innovación tecnológica" (Martín Barbero, 1998: 15).

En virtud de nuestra investigación y teniendo en el actual debate de la Ley de Educación Superior consideramos que se hace imperioso modificar las currículas de los centros de capacitación docentes de nivel medio y superior.

BIBLIOGRAFÍA

- Bruner, J. (1997) La Educación Puerta de la Cultura. Aprendizaje Visor, Madrid
- Hargreaves, A. (1996), Profesorado, cultura y postmodernidad. Morata. España.
- Henao Alvarez, O (2002) La enseñanza Virtual en la Educación Superior. Inst. Colombiano para el fomento de la Educ.Sup. Colombia.

- Kozak, D y cols. (2005) Documento sobre Estrategias para el uso cotidiano de las TICs, Coord. del Proyecto Aulas en Red, Re.Por.Te, Sec. Educación G.C.B.A.
- Litwin, E (1997), La agenda de la didáctica desde el análisis de las configuraciones en la clase universitaria. Paidós. Argentina
- Litwin, E (1996) El campo de la didáctica: la búsqueda de una nueva agenda. Paidós. Argentina
- Mena M., Rodríguez L. y Diez M. (2005) El diseño de proyectos de educación a distancia. Ediciones Crujía. Argentina.
- Martín Barbero, J y López de la Roche (1998) Cultura, Medios y sociedad. Ed. Ces/Universidad Nación a. Colombia.
- Mercier, N. (1997) La construcción guiada del conocimiento. Paidós. Argentina.
- Moreira, Manuel (1998) Desigualdades, educación y nuevas tecnologías. Revista electrónica Quaderns Digitals, año 1998. España.
- Muraro, S. (2005) Una introducción a la informática en el aula. FCEA. Argentina.
- O'Sullivan, Tim, Hartley, J, Saunders, Montgomery, M y Fiske, J (1997) Conceptos clave en comunicación y estudios culturales. Editorial Amorrortu, Argentina.
- Padula Perkins, J. E. (2003) Una introducción a la Educación a Distancia. FCEA. Argentina.
- Pozo, J.I. (1996) Teorías cognitivas del aprendizaje, UAM, Morata, España.
- Rodríguez Illera, J. L. (2004) El aprendizaje virtual. Enseñar y aprender en la era digital
- Sampieri, Roberto, Fernández Collado, C y Baptista Lucio, Pilar.(2004) Metodología de la Investigación. 3º edición. Ed. McGraw Hill, México.
- Taylor S.J. y Bogdan,R. (1987) Introducción a los métodos cualitativos de investigación.
Editorial. Paidós, Barcelona.
- Valles, Miguel S.(2003): Técnicas Cualitativas de Investigación Social. Reflexión Metodológica y práctica profesional. Editorial Síntesis. Madrid.
- Vieytes, Rut (2004) Metodología de la Investigación en Organizaciones, Mercado y Sociedad. Epistemología y técnicas. Editorial de las Ciencias, Argentina.

- Wolf, Mauro(1994): Los Efectos Sociales de los Media. Ediciones Paidós, México.