



4 al 14 de noviembre de 2010

EXPERIENCIAS DE MODALIDAD PRESENCIAL Y B-LEARNING COEXISTIENDO DENTRO DE UN MISMO CURSO

Eje temático 2: Blended learning: Experiencias en busca
de la calidad.

Ana Alonso de Armiño – Claudia Carina Fracchia
Facultad de Informática
Universidad Nacional del Comahue
BuenosAires1400.Neuquén.Argentina.
Tel 0299-4490300 Int.429
aalonso@uncoma.edu.ar cfracchi@uncoma.edu.ar

RESUMEN

Uno de los desafíos más importantes de la educación es brindar la posibilidad de educarse a personas con diferentes características. La posibilidad de brindar diferentes alternativas dentro de un mismo curso aparece de la mano de las nuevas tecnologías.

En esta ponencia se presenta una experiencia de formación la cual ha sido desarrollada en un primer momento bajo la modalidad presencial pero que se ha ido redefiniendo para adaptarla a las necesidades de diferentes partes del alumnado, brindando la posibilidad de realizar un cursado den forma semi-presencial. La materia Diseño Gráfico pertenece al segundo año de la carrera Tecnicatura Superior en Diseño Web de la Facultad de Informática de la Universidad Nacional del Comahue. Se usa como soporte de información y comunicación la Plataforma PEDCo perteneciente a la misma unidad



4 al 14 de noviembre de 2010

académica.

Palabras claves:

B-learning – Ambientes Colaborativos – TIC – Plataforma de Educación a Distancia – Formación

1. Introducción

Las nuevas tecnologías presentan grandes retos a la hora de adoptar las innovaciones dentro de las aulas, tal es el caso de las plataformas de educación a distancia y de las herramientas que conforman la Web 2.0.

En la Universidad Nacional del Comahue, partir de la puesta en funcionamiento de la plataforma virtual PEDCO [1] basada en el software libre Moodle, se han desarrollado diferentes acciones para facilitar a los docentes la incorporación de TIC en sus prácticas docentes [2]. Se han dictado cursos dirigidos a los docentes universitarios para que puedan aprovechar el potencial ofrecido por la plataforma PEDCO, se han ofrecido charlas para mostrar el potencial didáctico de cada recurso ofrecido en la misma y desde el SEADI (Sistema de Educación Abierta y a Distancia) se ha trabajado en el dictado de cursos para facilitar a los docentes la inclusión algunos recursos TIC, tales como blog, wiki, webquest y foros. Dicha plataforma constituye actualmente un recurso fundamental para el desarrollo de las cátedras, tanto como repositorio de archivos (apuntes teóricos, trabajos prácticos, etc.), como medio de comunicación (pizarra, foro, chat, mensajería) y de colaboración (foro, wiki, glosario).

La materia Diseño Gráfico pertenece a la carrera Tecnicatura Superior en Diseño Web, y tiene un fuerte contenido teórico-práctico. Como objetivo principal se pretende que los alumnos puedan aplicar convenciones y principios del Diseño Gráfico en sus diseños de sitios web. A lo largo de dos años se capacita a los alumnos en lenguajes y herramientas para la implementación de sitios dinámicos, en nociones de seguridad informática, pero es en esta materia que cae la tarea de ayudar a que esos sitios sean usables y lo más difícil a veces de lograr, atractivos. Pensamos que al ser el color un medio subjetivo, muchas veces lo que resulta agradable a una persona no lo es para otra. Por lo cual nos centramos en analizar de qué manera se puede trabajar eficazmente el color, la tipografía y la composición para que los sitios desarrollados sean atractivos sin dejar de ser efectivos y eficientes. Mediante una serie de principios, guías y estándares se persigue que los alumnos realicen diseños



4 al 14 de noviembre de 2010

apropiados para diferentes elementos como logos, banners, elementos de interacción (Ej. botones de menú, enlaces, etc.) páginas Web, etc. a ser usados en un sitio Web determinado.

La materia esta organizada en clases teóricas y prácticas en laboratorio donde los alumnos utilizan diferentes programas tales como GIMP (para el diseño de todo tipo de imágenes) y Eclipse (como editor de páginas Web).

Considerando que una gran parte de la población estudiantil de la carrera trabaja y/o vive en zonas distantes dentro de la metrópolis del Comahue es que se decidió plantear el dictado de los cursos bajo la modalidad b-learning utilizando las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) las cuales ofrecen la posibilidad de implementar el curso superando las barreras espacio-temporales y cumpliendo con las metas planificadas.

El propósito de este trabajo es presentar los resultados de la implementación del dictado de Diseño Gráfico a través de este nuevo modelo, comparándolo con los dictados anteriores realizados en modalidad presencial.

El trabajo está organizado como sigue: a continuación se describe la experiencia realizada, luego se presenta los resultados obtenidos de comparar los dictados en ambas modalidades, haciendo énfasis en los recursos requeridos en cada, finalmente se presentan las conclusiones.

2. Experiencia

La materia Diseño Gráfico comenzó a dictarse en el año 2008 y corresponde al primer cuatrimestre del segundo año de la carrera. El desafío de incorporar el uso de las TIC dentro del dictado de la materia está constituido especialmente por el uso didáctico de las herramientas y metodologías de enseñanza y aprendizaje, de forma de ajustarlas a las necesidades de cada alumno para garantizar el cumplimiento de los objetivos del curso. Dentro del grupo que cursa la materia encontramos alumnos con conocimientos mínimos en el uso del software propuesto y otro con gran experiencia ya que los usan en sus tareas laborales. Por tal motivo podemos dividir el grupo en aquellos que prefieren asistir a las clases teórico-prácticas y otro grupo constituido por aquellos que no asisten a clases pero que realizan el cursado desde sus hogares.

Los objetivos que se persiguen al trabajar en la modalidad B-Learning son:

- Brindar asistencia a distancia a los alumnos del curso.
- Lograr mayor interacción docente-alumno y alumno-alumno, lo que



4 al 14 de noviembre de 2010

redundará en la adquisición de mayores habilidades de comunicación (lectura, escritura) y colaboración.

- Motivar la enseñanza, propiciando la participación constante por parte de los alumnos.
- Diseñar y desarrollar material educativo.
- Generar una base de conocimiento para futuras experiencias.

2.1. Metodología de trabajo

A continuación se describe la metodología haciendo énfasis en los recursos usados y las actividades propuestas, para ello se han tenido en cuenta experiencias anteriores [3] y algunos rasgos de la educación a distancia: atender a una población estudiantil dispersa, proveer y administrar mecanismos que permitan la comunicación bidireccional entre alumnos y docentes, personalizar el proceso de aprendizaje dando la posibilidad de que cada alumno avance a su ritmo y favoreciendo procesos de socialización. Para todo esto fue necesario la selección y diseño de materiales didácticos, adaptándolos a las características y capacidades de los alumnos, y considerando el contexto socialcultural.

Los alumnos asisten a las clases teóricas y prácticas de laboratorio, donde el docente desarrolla los contenidos y asesora sobre las actividades propuestas. Estas clases no son obligatorias, por lo que hay alumnos que optan por seguir el cronograma en forma no presencial, estudiando los temas y realizando las actividades según el profesor lo va solicitando a través de la plataforma PEDCO.

Los contenidos se dividieron en cinco módulos y se diseñó un módulo más de apoyo para la realización del Proyecto Final a desarrollar durante la última etapa del cursado. La evaluación se realizó a través de trabajos prácticos obligatorios semanales que en conjunto con el trabajo final permitían la promoción o no de la materia.

Dado que la frecuencia de clases presenciales era de una sola vez por semana, se buscó la forma de lograr una continuidad en el cursado de forma que los alumnos no se olvidaran de la materia 6 días por semana. Para alcanzar este objetivo se habilitaron nuevos contenidos y actividades prácticas los días lunes, que los alumnos debían entregar como máximo el día viernes siguiente. De esta manera los alumnos trabajaban en sus hogares durante la semana lo cual se ve reflejado en la comunicación a través de los foros de



4 al 14 de noviembre de 2010

consulta y en la entrega de los trabajos a través de las tareas configuradas para tal fin.

2.2. Recursos didácticos

En las clases teóricas y prácticas presenciales se usaron los medios tradicionales como pizarrón y cañón, con los que se desarrollaron los contenidos y se explicó el uso del software. De los recursos disponibles en la plataforma se utilizaron:

- ⇒ Novedades: el foro de novedades y la pizarra de novedades (una cartelera visible en la parte superior del curso) se utilizaron para informar a los alumnos de próximas actividades y eventos, lo cual es reforzado con el envío de un mail automáticamente desde PEDCO tras la publicación de un comentario por parte de los docentes en el foro de novedades.
- ⇒ Recursos de Comunicación: se utilizaron los foros como medio de comunicación para posibilitar a los alumnos a que hagan consultas, realizar debates, compartir información (los alumnos compartían links de interés por ejemplo), compartir sus producciones (las actividades no obligatorias podían compartirse con los demás por este medio), etc.
- ⇒ Tareas: Se publicaron trabajos prácticos obligatorios que debían ser entregados en el plazo establecido a través del recurso tarea, el cual permite además calificar los trabajos y enviar los comentarios en forma personal.
- ⇒ Recursos: los alumnos tenían a su disposición las transparencias de las clases teóricas, los apuntes de cátedra, links a material de consulta, las actividades prácticas y enlaces a los sitios correspondientes a los programas utilizados.

3. Resultados de la comparación entre los dictados en las diferentes modalidades

En cada una de sus instancias se pudieron identificar grupos de personas que realizaron la materia en forma presencial y grupos de personas que optaron por realizarla en forma semipresencial. Incluso se pudo identificar un grupo



4 al 14 de noviembre de 2010

reducido que realizó el cursado totalmente a distancia. Este mix de modalidades dentro de un mismo cursado lleva a estar tener que estar atentos a las necesidades de cada uno de estos grupos que conviven e interactúan, pero que presentan diferentes características y tienen diferentes exigencias para con los docentes.

El grupo que realiza la materia en forma presencial en general es porque tiene menos experiencia en el uso del software, necesita apoyo constante y asistencia para aprender a usarlo y realizar las actividades prácticas. También porque no cuentan con un lugar apropiado para trabajar (en sus hogares muchas veces tienen que compartir el lugar de estudio con otras personas).

El grupo que realiza la materia bajo la modalidad B-Learning tiene conocimientos sobre el software a utilizar y realiza las actividades en forma satisfactoria entregando a tiempo y sin presentar demasiadas dificultades. En general se trata de personas que utilizan el software en sus tareas laborales o son estudiantes jóvenes que tienen experiencia de otras materias.

El grupo que realiza la materia totalmente a distancia agrupa a personas con grandes dificultades para asistir a clases, ya sea porque viven lejos, trabajan o tienen responsabilidades familiares. Como característica a considerar, estas personas tienen experiencia ya que sus actividades laborales se relacionan con la carrera y pueden desarrollar las actividades prácticas sin mayores dificultades, aunque en algunos casos solicitan ampliar el plazo de entrega de los trabajos.

Estas diferencias entre los grupos que integran el alumnado han llevado a los docentes a pensar diferentes formas de captar y mantener la atención de todos los alumnos considerando sus intereses. Para esto se realizaron las siguientes actividades:

- Los apuntes y material de consulta desarrollados en la cátedra apuntaron especialmente a brindar una visión panorámica e introductoria para cada uno de los temas vistos en el transcurso de la materia. Esto permitió especialmente a quienes no asistieron a la clase teórica en la que se trabajaron esos temas a tener una idea del contenido de la unidad antes de comenzar la lectura de los materiales de referencia. Se tomaron como referencia las guías propuestas por [4] para la confección de unidades y guías didácticas.
- Las clases teóricas fueron desarrolladas en forma presencial utilizando las transparencias presentadas a través del cañón multimedial, las mismas se completaron y dejaron en la plataforma tanto para quienes asistieron a clases, como forma de repaso, como para aquellos que no asistieron las pudieran utilizar como guía de lectura.



4 al 14 de noviembre de 2010

- Las clases en las que se explicó el entorno/software se realizó directamente en la sala de máquinas con el grupo de alumnos que asistió a clases. A través de los links a los sitios de los diferentes programas los alumnos tuvieron la posibilidad de descargar el software, obtener guías para instalarlos y resolver problemas, y guías para utilizarlos. Además todas las dudas se resolvieron a través de los foros.
- Se presentaron para cada unidad temática diferentes actividades prácticas no obligatorias que los alumnos podían resolver para ejercitarse, según sus necesidades/habilidades, disponibilidad de tiempo, interés, y otras obligatorias que debían resolver durante la semana. Aquellos que asistían a clases tenían la posibilidad de resolverlas durante las clases prácticas y de consultar sus dudas directamente a los docentes.
- Una de las principales dificultades es que el material de referencia de un software utilizado está en el idioma inglés, lo que significó en algunos alumnos problemas de interpretación. Esto requirió el desarrollo de explicaciones reducidas de los mismos en castellano. Estos fueron de gran utilidad especialmente para quienes tenían menos experiencia con el software y para quienes no asistían a clases (ya que en las clases prácticas presenciales se trabajaba sobre dichos tutoriales y los alumnos tenían la posibilidad de consultar sus dudas inmediatamente).
- El trabajo final permitió integrar los temas teóricos estudiados y las habilidades prácticas adquiridas en un todo. Los alumnos podían asistir a las clases para consultar dudas y trabajar en el laboratorio o consultar sus dudas a través de los foros. Así mismo se realizaron entregas paulatinas en las que los estudiantes eran guiados por los docentes para mejorar o corregir los trabajos gradualmente hasta lograr un buen resultado final.

4. Conclusiones

El uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje permitió implementar una metodología de trabajo adecuada para las necesidades de los alumnos con diferentes características dentro de una misma materia. El diseño didáctico de la materia debió considerar estas cuestiones para lograr mantener la atención y el interés de los diferentes grupos de alumnos a través de la utilización de recursos y elementos usados para potenciar la comunicación y permitir el desarrollo de habilidades del pensamiento.



4 al 14 de noviembre de 2010

Esta experiencia es de gran valor ya que hemos visto cómo alumnos que no necesitaban asistir a las clases teóricas, porque tienen conocimientos y habilidades previas, pudieron aprovechar tal vez ese tiempo para desarrollar las actividades propuestas con más entusiasmo. Incluso respondían a las propuestas no obligatorias tales como diseñar alguna imagen y compartirla a través del foro. Así mismo los alumnos que tenían menos conocimientos en relación a los contenidos y al uso del software, pudieron adquirir las habilidades y conceptos especialmente durante el trabajo en el aula, aunque en la mayoría de los casos debían seguir trabajando en sus hogares para terminar las actividades obligatorias que debían entregar en el plazo establecido. Finalmente el grupo de alumnos con mayores dificultades, tanto para asistir a clases como para terminar los trabajos solicitados a término, pudieron realizar el cursado de la materia con la extensión de los plazos de entrega cuando el docente consideraba que era valedero.

El docente tiene una carga mayor al tener que estar atento a las características y necesidades de cada alumno. Para ello es importante que reconozca el perfil de cada uno, esto fue hecho a través de una encuesta inicial que se solicitó a los alumnos y en la cual se indaga especialmente en la experiencia y conocimientos previos de los alumnos, así como en sus intereses y expectativas. Durante la cursada es importante también ser capaz de identificar a esos alumnos con mayores dificultades para cumplir con los plazos y ser lo más flexible posible, así como identificar a los alumnos que tienen menos conocimientos previos para darles un mayor apoyo e incentivarlos a aprovechar al máximo las clases presenciales.

La posibilidad de lograr un curso de calidad cuando más de una modalidad educativa coexisten dentro del mismo está dada si se pone énfasis en el diseño y planificación del curso en una primera etapa, y en el dictado y seguimiento de los alumnos por parte de los docentes, siendo capaces de identificar y ser flexible según los perfiles de las personas que integran el grupo del alumnado. Como conclusión final, las dificultades relacionadas con los dictados semipresencial y a distancia pueden resolverse muchas veces poniendo esfuerzo en el diseño de materiales educativos de calidad, ya que en ellos además de los contenidos, los alumnos deben encontrar la palabra del docente y la guía necesaria para avanzar en la construcción sus propios conocimientos.



4 al 14 de noviembre de 2010

5. Bibliografía

[1] FRACCHIA,C. y Alonso de Armiño, A.C. (2004) **“PEDCO: Plataforma de Educación a Distancia Universidad Nacional del Comahue”**. En Actas del X Congreso Argentino en Ciencias de la Computación San Justo – Pcia. de Buenos Aires. Universidad Nacional de La Matanza.

[2] FRACCHIA, C. – ALONSO DE ARMIÑO, A – PLAZA, M. (2009, Noviembre). **“Formación de Docentes: uso de TICs en los procesos de enseñanza.”**.X Encuentro Internacional Virtual Educa Argentina 2009. Buenos Aires.

[3] CECCHI,L – FRACCHIA,C ALONSO DE ARMIÑO,A (2006). **“Experiencia en el dictado de Lógica e Inteligencia Artificial bajo la modalidad B-Learning”**. Pag. 56-66. Edición nro. 6. Revista Cognición. Julio-Agosto 2006. ISSN 1850-1974

[4] GARCÍA ARETIO, L. (2006). **“La educación a distancia. De la teoría a la práctica”**. Editorial Ariel. Barcelona. España.



4 al 14 de noviembre de 2010

Ana Carolina Alonso de Armiño

Licenciada en Ciencias de la Computación (2004). Cursa actualmente la maestría en Ciencias de la Computación en la Universidad Nacional del Sur. Becaria de Investigación de UNCOMa (2007-2008) en el tema: Formación en Tecnologías de Información y Comunicación para Educación a Distancia. Becaria de Investigación de UNCOMa (2005-2006) en el tema: Formación en Tecnologías de Información y Comunicación para Educación a Distancia. Ha realizado diversos cursos de Postgrado: en temas relacionados con las TICs, la colaboración en red, enseñanza y educación a distancia, diseño de materiales didácticos para EaD, etc.



Ha dictado diversos cursos relacionados con el diseño y programación de páginas Web, plataformas para EaD, programación dinámica con PHP, Tecnologías Web, etc. Fue integrante del proyecto de Retención y mejoramiento de la calidad educativa en la Universidad Nacional del Comahue en el año 2004. Fue integrante proyecto de investigación Software para Procesos Colaborativos (2004-2006) y actualmente Software para Aprendizaje y Trabajo Colaborativos. Fue la responsable de la instalación y puesta en marcha del servidor y de la plataforma PEDCO, así como de tareas del mantenimiento y administración hasta el año 2009.

Claudia Carina Fracchia

Licenciada en Ciencias de la Computación, cursa actualmente la Maestría en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales, de la Universidad Nacional del Comahue, Neuquén, Argentina. Siendo Profesora Adjunta Interina en la institución mencionada, ha dictado diversas asignaturas de las carreras de computación. Es miembro de proyecto de investigación desde el año 2002, en la línea informática educativa. En el año 2004 implementó junto a otra integrante del equipo de investigación la plataforma PEDCO, basada en el software Moodle, que actualmente es usada en la universidad para dictados en las modalidades semipresenciales y a distancia, y como soporte de las instancias presenciales. Ha participado en organización de eventos académicos y ha sido miembro jurado de concursos. Posee Publicaciones en Congresos Nacionales e Internacionales, en las temáticas: Informática Educativa, Educación a Distancia y Programación. Ha dictado diversos cursos de extensión, y desde el año 2009 participa como tutora en el dictado a distancia de cursos para la enseñanza de TIC. Es representante por la Facultad de Informática del Sistema de Educación Abierta y a Distancia de la Universidad Nacional del Comahue.

