



Capacitación de profesores para gestar la virtualidad

Óscar Díaz Alcántara *

RESUMEN

El Centro Corporativo de Educación en Línea (CELCE, por sus siglas en inglés), es responsable del proyecto @prende y está en constante búsqueda de nuevas formas de introducir tecnologías para la educación en la Universidad Anáhuac México Sur (UAS). El proyecto de educación en línea llamado @prende en esta universidad ha probado ser una solución a esto y cada día gana mayor aceptación entre los profesores y alumnos. Algunos cursos de capacitación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y estrategias educativas, tales como el Aprendizaje Colaborativo (AC) han sido adaptados al proyecto @prende. En este artículo se describe un curso de capacitación experimental, en el que CELCE ha utilizado el proyecto @prende y ha demostrado cómo las nuevas tecnologías pueden ser un recurso eficiente en la gestión del aprendizaje. CELCE también ha consolidado comunidades de aprendizaje de profesores y estudiantes en la UAS.

Palabras clave:

Proyecto @prende, educación multicomunicativa, estrategias didácticas, Centro Corporativo de Educación en Línea (CELCE), aprendizaje colaborativo.

* Profesor en la Universidad Anáhuac del Sur. odiaz@ds.uas.mx.

INTRODUCCIÓN

El proyecto @prende inició en el 2000 como un esfuerzo conjunto entre la red de universidades Anáhuac. La Universidad Anáhuac México Sur (UAS) se unió a este proyecto en 2002 y desde entonces más de cuarenta profesores han participado en el mismo. Aunque el proyecto ha sido un éxito, el Centro Corporativo de Educación en Línea (CELC) sigue buscando nuevas formas de gestar el interés de las Tecnologías de la Información en la Educación en los profesores.

En este artículo se presentan los resultados de un curso de capacitación experimental, el cual comprende la utilización de las herramientas de curso en web y una estrategia educativa. Tanto profesores que ya habían participado en el proyecto @prende como profesores que no lo habían hecho, se citaron para este curso de capacitación, el cual tuvo un fin doble: el primero fue la gestación del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en cursos tradicionales, y el segundo el estudio del Aprendizaje Colaborativo (AC) como estrategia educativa, ambos asistidos por las herramientas de *WebCT*, que se utilizaron para la implementación del AC. Se gestó en los participantes una motivación personal para transformar sus cursos tradicionales a cursos que utilizan el modelo de educación en línea, es decir cursos @prende.

En el curso de capacitación, se mostró a los profesores que el AC está centrado en una ventaja cognitiva que se deriva de un intercambio profundo que resulta cuando la gente trabaja estrechamente.

Tal como se describe en Kohonen (1992), se confirmó que este curso de capacitación experimental fue un apoyo mutuo para la cooperación entre los

profesores. El crecimiento profesional fue facilitado en una atmósfera de apoyo y confianza en la que los profesores pudieron ver a sus colegas también como una fuente de generación de conocimiento.

EL PROYECTO @PRENDE

@prende es un proyecto conjunto de e-learning, que tiene como misión la aplicación de las TIC en el proceso educativo de la red de universidades Anáhuac. A continuación se describen algunos de sus objetivos:

- a) Promover un ambiente de educación centrada en el aprendizaje.
- b) Aumentar tiempo y calidad de estudio en el alumno, flexibilizando sus posibilidades espaciotemporales y de recursos de aprendizaje.
- c) Gestar y desarrollar en los profesores una cultura de la tecnología y habilidades necesarias para utilizar medios de información electrónica, así como gestar el cambio de rol de un profesor tradicional a otro que promueva el aprendizaje en línea.
- d) Contar con mejores materiales didácticos, actuales, dinámicos, interactivos y reutilizables.
- e) Crear un depósito electrónico de objetos de aprendizaje para hincar un proceso de transformación y reutilización de cursos de forma eficiente, en términos de costo y tiempo.
- f) Enriquecer sesiones presenciales.

Este proyecto está integrado por cuatro grupos: didáctica multicomunicativa, planeación y análisis educativo, diseño multicomunicativo, y tecnologías de la información.

El proyecto @prende está integrado por cuatro grupos: didáctica multicomunicativa, planeación y análisis educativo, diseño multicomunicativo, y tecnologías de la información.



Figura 1. Curso @prende ac en WebCT.

Una tarea del CELC es explicar a los profesores cómo sus cursos pueden ser mejorados para enriquecer el proceso de aprendizaje, y cómo sus estudiantes pueden descubrir formas más interesantes de aprender. Una segunda tarea es acompañar a profesores y estudiantes en el proceso de utilización del proyecto @prende. Un curso @prende es cualquiera desarrollado por una universidad de la red Anáhuac, el cual ha sido enriquecido por las TIC.

El enriquecimiento del curso @prende incluye una descripción del mismo, sus objetivos, el número de sesiones, referencias, glosario y preguntas frecuentes. Además incluye herramientas electrónicas, tales como calendario, correo electrónico y foros. Estas herramientas le permiten al profesor y al estudiante comunicarse e interactuar a diferentes horas del día.

Cualquier curso puede ser enriquecido también con los conceptos de Educación Multicomunicativa desarrollados en Díaz-Alcántara (2005).

Un curso típico en @prende que utiliza las herramientas de WebCT, tiene una estructura similar a la que se muestra en la figura 1.

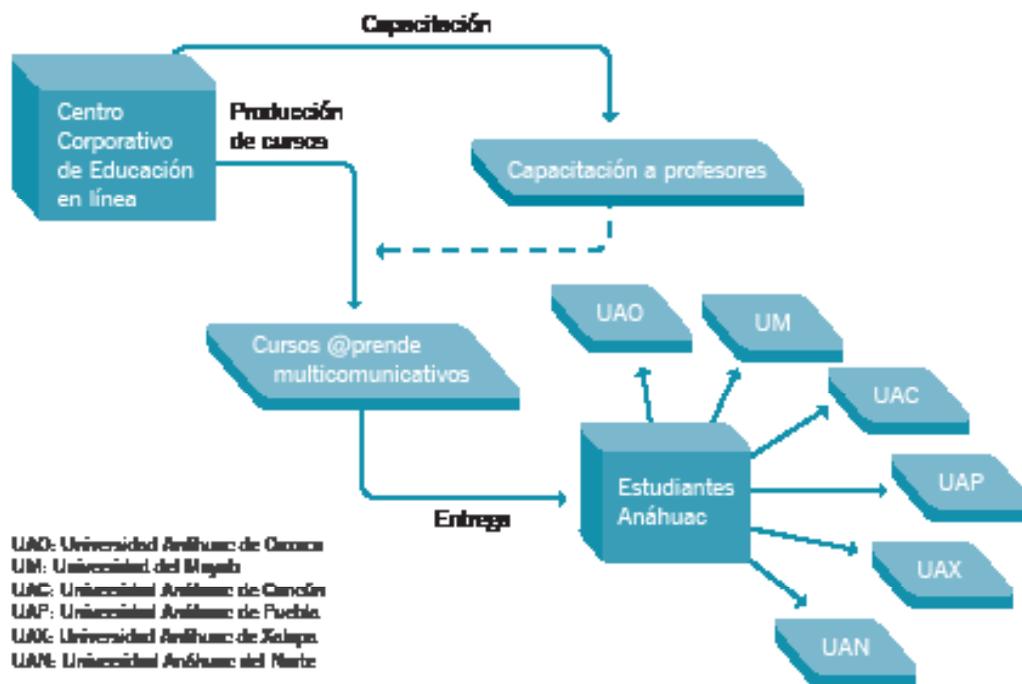


Figura 2. Utilización del proyecto @prende en la red de universidades Anáhuac.

Por otro lado en la figura 2 se describe el proceso de utilización del proyecto @prende en la red de universidades Anáhuac. Nótese que CELC es responsable de la capacitación de profesores, así como de la producción de cursos @prende. Los cursos son entregados a los estudiantes de la Universidad Anáhuac del Sur y puestos a disposición de estudiantes de las otras universidades de la red Anáhuac (véase la figura 2).

AC EN EL PROYECTO @PRENDE

Para el curso de capacitación de AC, fueron utilizadas nuevas herramientas por los profesores, las cuales les ayudaron a formar grupos colaborativos. Se decidió crear una página de organización

en WebCT y en la cual otras herramientas del mismo pueden ser añadidas. Las herramientas que fueron añadidas a la página de organización fueron (véase figura 3):

- a) Grupo de Estudiantes permite crear un grupo de estudiantes dentro de una clase y asignarlos a proyectos en diferentes áreas. Todos los estudiantes pueden ver el curso o proyecto completo, el cual puede ser un reporte escrito de manera colaborativa, una propuesta de investigación, una presentación multimedia en web, entre otros.
- b) Página de Estudiantes les da a estos las herramientas que necesitan para crear sus páginas web personales, la cual puede contener información

En este curso de capacitación experimental se descubrió que las interacciones en línea entre los profesores resultaron muy útiles en el esfuerzo para conceptualizar la idea de colaboración.



El tercer y último día de curso, los participantes utilizaron las herramientas de *WebCT* para comunicarse con sus colegas en el mismo grupo colaborativo. Los profesores descubrieron los beneficios de la discusión en línea, el correo electrónico y la herramienta de página personal en línea, todo esto para alcanzar la meta del curso.

RESULTADOS

En este curso de capacitación experimental se descubrió que las interacciones en línea entre los profesores resultaron muy útiles en el esfuerzo para conceptualizar la idea de colaboración.

Los participantes pudieron trabajar con herramientas colaborativas y experimentar con herramientas multicomunicativas para desarrollar un pequeño curso.

Al término del mismo se les pidió a los profesores completar un cuestionario.

Una de las preguntas hacía referencia al nivel de motivación que ahora ellos tenían para transformar su curso tradicional a otro que con elementos del proyecto @prende. La pregunta tenía las siguientes opciones: a) Altamente motivado, b) Motivado, c) Moderadamente Motivado, d) No motivado. Los resultados fueron asombrosos (véase figura 4).

Con gusto se descubrió que de los quince participantes, todos contestaron que estaban “altamente motivados” o “motivados” para cambiar sus cursos al modelo @prende. Esto validó la idea que se tenía al inicio del proyecto, en donde se pensaba que una estrategia educativa como el ac podría llamar la atención de los profesores con poca experiencia en el uso de la tecnología. Se les pidió a estos profesores diseminar su experiencia en el curso con sus compañeros de facultad, de tal forma que se gestara el uso de las tecnologías de la información en todos los profesores de la red de universidades Anáhuac.

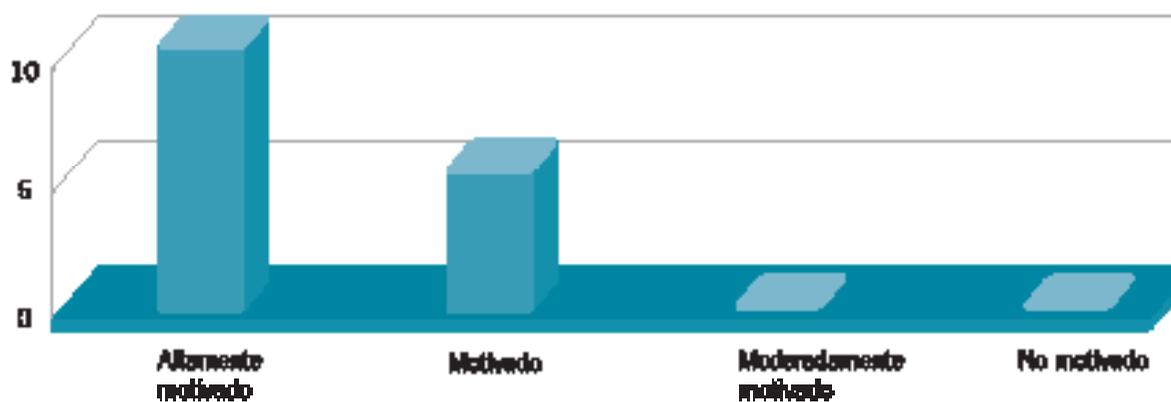


Figura 4. Respuestas de la pregunta “¿Cuál es tu nivel de motivación para desarrollar un curso @prende?”

El proyecto @prende no ha sido diseñado para ser usado por los alumnos sin la asesoría de un profesor.

TRABAJO A FUTURO

El proyecto @prende ha sido acogido por los profesores y estudiantes. En la actualidad más de la mitad de éstos en la UAS están tomando un curso @prende. La productividad de los profesores será evaluada por CELC dos veces al año.

Se cree que después del curso de AC, los profesores participarán más activamente en el uso de las herramientas de las TIC en sus cursos. Los planes para el 2006 son:

- a) Incorporar las TIC en más cursos: desarrollar cursos @prende en la facultad de ingeniería, en la escuela de ciencias de la comunicación, la escuela de diseño gráfico y la facultad de derecho.
- b) Capacitar a los profesores de la UAS dos veces por año en estrategias educativas que sean apoyadas por herramientas TIC tales como *WebCT*.
- c) Utilizar herramientas que auxilien a los profesores en la producción de sus cursos @prende de manera amigable.

TRABAJO RELACIONADO

En esta sección se mencionan dos proyectos relacionados con el tema de educación en línea. Ambos proyectos, tanto Ibero

Online como la Universidad Virtual, están diseñados para ser utilizados en Internet y a distancia, mientras que el proyecto @prende está estructurado bajo la modalidad blended learning es decir, utilizado por el profesor en sus salón de clases y asistido por las TIC. La Universidad Virtual del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey se basa en tres áreas del aprendizaje: colaborativo, autodirigido y significativo. Hasta hoy, estos dos proyectos no han sido utilizados para demostrar la efectividad del AC, utilizando herramientas en línea. Aunque estas dos universidades sí tienen programas de capacitación para profesores en AC.

El proyecto @prende no ha sido diseñado para ser usado por los alumnos sin la asesoría de un profesor. Se cree que esto da una clara ventaja sobre los otros dos modelos descritos arriba, ya que elimina los sentimientos de aislamiento de los alumnos, que frecuentemente resulta del estudio individual en línea.

CONCLUSIÓN

En este artículo se presentaron los resultados de un curso de capacitación experimental en el cual se aplicó la estrategia educativa del aprendizaje colaborativo en el proyecto @prende. CELC tiene como uno de sus objetivos, gestar la virtualidad de la Educación con métodos que interesen a los profesores en el proyecto @prende y sus herramientas asociadas.

Se probó que el AC y las herramientas de *WebCT* usadas en el curso de capacitación, pudieron romper las barreras que profesores de la UAS tenían con respecto al aprendizaje en línea. Se entiende que diferentes proyectos

de educación en línea ofrecen diversas perspectivas a los profesores, pero se confía en que el proyecto @prende, que no intenta desplazar a los profesores sino incorporarlos al proceso en línea, ayude a enriquecer sus cursos con herramientas TIC. Se cree también que una combinación de educación en línea y aprendizaje en el salón de clases es excelente por el momento. @prende está actualmente siendo utilizado por cuatro universidades Anáhuac en México.

Por último, hay mucha confianza en la facilidad de acceso a cursos @prende, tanto profesores como alumnos han expresado esto. Se seguirá proveyendo de nuevas herramientas para alumnos y profesores de tal suerte que se facilite a éstos, la experiencia de aprendizaje. *a*

BIBLIOGRAFÍA

- Crook, C. (1998), *Computers and the Collaborative Experience of Learning*, España: Ediciones Morata.
- Díaz-Alcántara, O. (2005), *Deploying Multicomunicative Education and @prende projects at Anahuac del Sur University*, 3a ACS/IEEE conferencia internacional en computadoras, sistemas y aplicaciones, comunidades e-learning online, 3-6 enero, El Cairo, Egipto.
- , McCluskey, D. (2001), *Towards Policy-based Management QoS in Multicomunicative Education*, en las memorias de la 1ª Conferencia Internacional en Human.Society@Internet, Seúl, Corea, julio.
- Favela J., Rodríguez, J. y Contreras, J. (1999), "Aprendizaje colaborativo asistido por computadora", en Rodríguez H. (ed), *Aprendizaje Colaborativo Tecnología de la información y la comunicación*, México: Universidad de Guadalajara.
- Ibero on line, ver www.iberoonline.com.mx.
- Jones International University, ver www.jonesinternational.edu.
- Kohonen V. (1992), "Experiential language learning: second language learning as cooperative learner education", en Nunan, D. (ed.) (1992), *Collaborative Language Learning and Teaching*, Inglaterra: Cambridge University Press.
- Mackay, S. (2005), "E-learning myths dispelled", en Tech. Durham, enero, vol. 52, Iss 1; p. 48.
- Proyecto @prende, ver <http://cte.anahuac.mx>
- Slavin, R. (1986), "Cooperative learning; Engineering social psychology in the classroom", en R. Feldman (ed), *The social psychology of education*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Universidad Virtual, ver www.ruv.itesm.mx.
- WebCT, sitio web, ver www.webct.com.

