

EXPERIENCIA EN EL USO DE ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE. SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL, UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

MARÍA FELIX GARCÍA QUEZADA GRACIELA/
EUGENIA ESPINOSA DE LA ROSA

Sistema de Universidad Virtual, Universidad de Guadalajara

RESUMEN: Es indispensable reconocer que las personas tiene diferentes formas de aprender, tanto en el ambiente escolar como en las experiencias propias de la vida; hoy en día la tecnología a través del internet y las redes sociales integran otra variable del proceso de enseñanza aprendizaje que permiten generar conocimiento fuera del ambiente escolar. Es por eso que en Sistema de Universidad Virtual, de la Universidad de Guadalajara estamos tratando de integrar a nuestra comunidad universitaria en un ecosistema de gestión del conocimiento, como son los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE). Entornos Personales de Aprendizaje en sus siglas en inglés (PLE, Personal Learning Environment) en un concepto nuevo en Instituciones de Educación Superior en nuestro país y más bien se hace referencia a los componentes que lo integran mas que a la experiencia en el implementación y uso esto hace evidente el cambio de

roles del profesor-asesor, alumnos, procesos de enseñanza aprendizaje y sus implicaciones institucionales. El Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara presenta las experiencias en la implementación y uso de este entorno que permite nuevas formas de interacción y comunicación entre los diferentes roles de usuario dando un giro a lo que se conoce como tecnología en el ambito educativo. Este documento rescata la problemática que trae el cambio de paradigma de un curso tradicional en linea a la integración de las diferentes utilerías disponibles en la red y la personalización de su espacio de trabajo en una población muy diversa que varia de los 18 a 65 años, con participación en 111 de los 125 de los municipios del Estado de Jalisco, todas las entidades federativas y 17 países.

PALABRAS CLAVE: Entornos Virtuales de Aprendizaje, Educación Superior, estilos de aprendizaje, Comunidades de Aprendizaje.

Introducción

La implementación de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE Personal Learning Environment) en las Universidades Mexicanas es un tema relativamente nuevo y no solo

corresponde al sistema educativo tecnológico, sino el enfoque de cómo se pueden utilizar estas tecnologías en el aprendizaje.

El presente reporte integra la experiencia en la implementación y uso de los PLE en el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara.

En este primer acercamiento a las opiniones de los alumnos ante este cambio en el proceso de aprendizaje de sus cursos en línea en las diferentes plataformas moodle, Sakai, AVA a la integración de estas en un mismo espacio y la personalización con sus redes sociales y incorporación de recursos en red.

Contenido

El cómo aprenden las personas en diferentes ámbitos, no solo en los espacios escolares, es un tema ampliamente estudiado ya que siempre ha estado presente pero el incorporar las tecnologías dentro de los procesos de aprendizaje, considerando también globalización económica nos invita a pensar en nuevas formas de aprender y comunicarnos, donde el estudiante necesita integrarse en una nueva sociedad del conocimiento desde la virtualidad, creando e innovando desde la interacción constante no solo con sus contenidos académicos, sino con sus redes sociales, permitiéndole no solo conocer si no transformar su conocimiento.

De acuerdo a Salinas (2009) la idea de que no se inventan nuevas metodologías, sino que la utilización de la tecnología en la educación supone nuevas perspectivas respecto a una enseñanza apoyadas en entornos on line cuyas estrategias son las utilizadas en la enseñanza solo que adaptadas a la virtualidad.

Por su parte Bustos (2010) Maneja los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva constructivista de orientación socio-cultural y su potencial transformador a partir de la capacidad de mediar las relaciones entre profesores, estudiantes y contenidos.

No es hasta el 2010 con las aportaciones de Adell cuando se generaliza el concepto de Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) como producto de la confluencia de los diversos factores, entre la generalización de uso de las herramientas de la web 2.0, donde no se trata de sustituir o complementar los existentes, sino un nuevo enfoque sobre

como se pueden utilizar las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje tanto en la información inicial como a lo largo del ciclo de la vida, éste plantea tres características:

- Cada alumno fija sus propios objetivos de aprendizaje
- No hay evaluaciones, ni estructura formal
- Posibilidad de integrar las utilerías y recursos gratuitos que brinda internet

En este sentido el Sistema de Universidad Virtual, ha venido trabajando desde 2010 en mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje teniendo como eje central a alumno y su entorno y es aquí en donde nace MISUV.

El proyecto MISUV surgió de la iniciativa del Comité de Desarrollo Tecnológico conformado por las Direcciones Académica y Tecnológica, Coordinaciones de Diseño y Desarrollo Tecnológico e Instituto de Gestión del Conocimiento y el Aprendizaje en Ambientes Virtuales (IGCAAV), teniendo como antecedentes previos las investigaciones “Impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes de nivel superior” y “Trayectorias discontinuas y continuas 2007-2010”, estableciendo los siguientes puntos críticos:

- Escasas o nulas estrategias cognitivas, Integración de producciones académicas con juicios subjetivos con poco apego al objeto de conocimiento, escaso desarrollo de habilidades para la resolución de problemas y toma de decisiones, desviaciones en el tratamiento del concepto central u objeto de conocimiento así como la falta de tiempo y comprensión de lo que se pide en las actividades.
- Aunado a esto se dectaron necesidades que se relacionaban con la actualización, integración de los portales institucionales, y diferentes plataformas donde estaban montados los cursos Moodle, Sakai, Metacampus por lo que se decidió integrar un ambiente personal de aprendizaje considerando herramientas que posibiliten experiencias educativas, soporte de comunidades y redes de aprendizaje.

En el Sistema de Universidad Virtual, la prueba piloto se llevó a cabo durante el período de febrero a Julio del 2012 (calendario escolar 2012A) de acuerdo a Delgado (2012) se inició con doce módulos y 22 aplicaciones desarrollados Tabla 1 (anexos), se migraron 12 cursos de los 7 programas educativos, con una muestra de 473 estudiantes

representando un 9% de la población del Sistema, para este efecto se desarrollaron manuales para el uso de moodle, sakai para los perfiles de alumno y asesor, uso del portafolio para el entorno personal de aprendizaje MISUV, se habilitó un correo electrónico, 17 videos tutoriales y se capacitó a 37 asesores.

Durante este pilotaje se recibieron 557 correos, cabe destacar que estos fueron contestados en un lapso no mayor de 48hrs, de los cuales el 67% de ellos correspondió a la fecha de inicio de cursos desglosado de acuerdo a la siguiente problemática, acceso con un 27%, siguiendo la navegación MISUV, el ingreso a sus cursos en las plataformas moodle 16% y AVA un 14% y las dudas solo un 11%.

Para rescatar las experiencias en este pilotaje se realizaron encuestas a estudiantes, entrevistas a los asesores de los cursos y un análisis del uso del portal.

El instrumento usado para los estudiantes es el desarrollado por Medina (2011) donde se abordan seis categorías de usabilidad centradas en plataformas de aprendizaje, el diseño, navegación, confiabilidad, claridad del lenguaje, comunicación entre las herramientas de colaboración y la búsqueda dentro del sistema; y Shehu (2009) en Medina (2011) se utilizó para determinar las categorías de evaluación del sistema completo tomando las siguientes categorías: visibilidad del estado, conversión de nombres empleados para las herramientas, libertad de uso del sistema, consistencia, prevención de errores, reconocimiento de acciones, flexibilidad y eficiencia de uso, estética, diseño, reconocimiento, recuperación de errores, ayuda y documentación.

Para el caso de rescatar la satisfacción del usuario se le pidió al estudiante que calificara su experiencia en módulos concretos obteniéndose los siguientes resultados:

- Solo el 39% presentó problemas de acceso a su curso
- 60% manifestó problemas al tratar de encontrar la información de sus cursos
- En el uso del portafolio personal el 50% indicó dificultades
- En el envío de actividades solo el 18% indicó que le costo trabajo subir sus archivos a la plataforma así como la participación en los foros con el mismo porcentaje

- 35% de los estudiantes lograron resolver la problemática presentada durante la navegación, seguidas de su asesor y el coordinador del programa educativo, haciendo referencia que revisaron los manuales y videotutoriales para este efecto.

En conclusión la experiencia durante el pilotaje de los estudiantes en el uso del MiSUV fue:

- 1) Totalmente satisfactoria 29%
- 2) Aceptablemente satisfactoria 24%
- 3) Neutral 19%
- 4) Poco satisfactoria 14%
- 5) Insatisfactoria 9%
- 6) Totalmente insatisfactoria 5%.

A la par de este proceso de pilotaje e implementación, se monitoreó el espacio que aloja el buzón de quejas y sugerencias dentro del portal del Sistema de Universidad Virtual, tomando como muestra 376 registros del período de Julio de 2012 a Febrero de 2013, considerando 5 categorías:

- a) Problemas de navegación
- b) Problemas de ingreso
- c) Integración de alguna herramienta o funcionalidad
- d) Sugerencias y felicitaciones

Destacando los problemas de navegación con un 49% donde manifestaron que era complicado entender y manejar este entorno, dificultades para encontrar información; problemas de ingreso 15% fallas tecnológicas para los ingresos, ingreso a varias pantallas para llegar a sus cursos así como problemas para ingresar a los foros; con respecto a la integración de algunas herramientas o funcionalidad 5% que incluye calendario de entregas, filtros, comentarios y avisos en la página principal y aplicaciones para dispositivos móviles; Felicitaciones 21% y sugerencias 10% respecto a la integración de recursos académicos, diseño de la página.

Para Febrero de 2013, se dio la implementación masiva del MISUV a toda la comunidad del Sistema de Universidad Virtual, incluyendo los 6 programas de licenciatura y 1 programa de bachillerato.

Para efectos de monitoreo se continúa con el análisis del buzón de quejas y sugerencias y se habilitó un foro denominado “¿Qué opinas de MISUV?” en el Programa de Apoyo a Estudiantes de Primer Ingreso, con los estudiantes del primer ciclo de la Licenciatura en Administración de las Organizaciones con prestadores de servicio social en el cual se registraron 70 aportaciones.

En este foro el 39% manifestó su agrado por el espacio de MISUV y realizaron algunas sugerencias como ampliación del cronograma en las plataformas de sus cursos, aplicaciones para celulares y tablets, así como observaciones en cuanto al diseño de los cursos; solo el 14 % indicó que ha sido de gran ayuda este nuevo entorno, que ha localizado y creado grupos de interés; el 21% mencionó aspectos administrativos a mejorar; el 20% presentó dudas sobre aspectos académicos; y el 4% refirió dudas que refieren aspectos de soporte tecnológico.

De acuerdo a Ishikawa en Guajardo (2006) menciona que la calidad total es una filosofía, cultura, estrategia según la cual todas las personas participan y fomentan la mejora continua de la calidad entendiéndose como calidad total a la satisfacción global aplicada a la actividad en todos sus aspectos, que comprende no solo el producto si no también la calidad del servicio, de la administración hasta la atención pos venta.

Con base en esta premisa se está desarrollando el diagnóstico integral de las experiencias del usuario mediante un instrumento que considere los resultados de las pruebas piloto, buzón de quejas y sugerencias del Sistema de Universidad Virtual y monitoreo a los estudiantes de primer ingreso de acuerdo a la clasificación de Adell (2013) en la que los entornos personales de aprendizaje se integran: las herramientas que uno elige para su aprendizaje, los recursos o fuentes de información y Personal Learning Network – PLN (Red personal de aprendizaje) que cada uno va construyendo, para nuestro caso de estudio se presentan en la tabla 2.

La siguiente etapa para el cierre del ciclo de mejora continua es la elaboración de un diagnóstico que integra otras variables y categorías no consideradas en los pilotajes y sondeos anteriores. Se aplicará a una muestra más extensa realizando cruces con las variables de edad, actividad laboral, localidad, de acuerdo al 5to. Informe de actividades del Rector del Sistema de Universidad Virtual de febrero del 2013 el Sistema de

Universidad Virtual tiene presencia en 111 de los municipios del estado, alumnos de todas la entidades federativas asi como 17 países y sus edades son variades que van desde los 18 años hasta los 65, teniendo como promedio los 30 años.

Nuestra muestra se ampliará en esta segunda etapa, a todos los estudiantes de 1er ingreso que apenas tienen contacto con este entorno, a los que tienen el 50% de los creditos cursados que ya tienen cierto dominio en el manejo de plataformas y los que están en el último semestre para tener una visión general de la problemática que se tienen en el uso y sus correlaciones con las variables demográficas.

Conclusiones

Existe literatura muy variada con respecto a como se puede integrar un entorno personal de aprendizaje (PLE), conceptos, partes que lo integran, cuestiones técnicas, recursos y utilerías disponibles en la red, pero pocas referencias de las experiencias en la implementación y uso de estos entornos, en Instituciones de Educación Superior en nuestro País.

La visión ecosistémica de las instituciones en la incorporación de estas tecnologías a sus procesos de aprendizaje, fomentando la creación de redes y comunidades dentro de sus cursos formales, entendiendo las diferentes formas de aprender de los estudiantes.

Con la implementación del MISUV en el Sistema de Universidad Virtual de la Universidad de Guadalajara, se pretende resolver la problemática de aprendizaje, integrando el ambiente y redes sociales de los estudiantes en un mismo sitio y ser pionera en la incorporación de los ecosistemas educativos a traves de la personalización de sus entornos de aprendizaje en sus programas educativos.

Tablas y figuras

Tabla 1 Módulos y aplicaciones que integran MISUV

Módulo	Aplicación
Sistema de Comunicación	Chat
	Foros
Estudio Independiente	Sistema de desarrollo de recursos para el aprendizaje
Trayectoria académica	Analizador de competencias
	Módulo de seguimiento
Gestión/administración de proyectos	Desarrollo de herramientas para la gestión de proyectos
Estudio de Casos	Reelaboración del sistema de estudio de casos
Gestión del conocimiento	Sistema de acopio y análisis de información
Portafolios	Desarrollo de portafolio transversal de la plataforma
	Desarrollo portafolio transversal por producto de estudiante
Portal Instituto SIGESTA/Posgrados	Sigesta
	Portal del Instituto
Portal SUV Horizontal	Construcción portal horizontal informativo nivel cero
	Desarrollo de portal de usuario autenticado
	Integración de herramientas al sistema
	Conexión del sistema con sitios autocontenidos (Portales verticales)
	Desarrollo e Integración de herramientas de administración y control escolar
LabInnova VIP	Desarrollo LABINOVA
Centro Cultural	Auditorio
	Poliforum
	Aulas
	Cafetería

Evaluación	Desarrollo de herramientas para módulo de evaluación
	Desarrollo de herramientas del módulo de autoevaluación

Tabla 2: Estructura del MISUV

	PLE /bloques	Herramientas	Recursos
MISUV	Creación de vistas	Cursos	manuales
	Búsqueda de amigos	de Metacampus	videotutoriales
	Portafolio	SAkai	Fuentes de información
	Grupos	Moodle	

Bibliografía

Adell Segura J. & Castañeda Quintero, L. (2010) " Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLEs) es una nueva manera de entender los aprendizajes. En Roing Vila & Fiorucci, M Eds.

Recuperado de:
[http://www.cent.uji.es/pub/sites/cent.uji.es/pub/files/Adell_Castaneda_2010.pdf].

Bustos A. (2010) Los entornos Virtuales como espacios de enseñanza aprendizaje, Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. RMIE Enero-Marzo Vol. 15, Núm. 44, pp 163-184

Castañeda, L. Adell (Eds). 2013. Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy Ed. Marfil.

Delgado A y Oliva G. (2012). Reporte Prueba Piloto MISUV Ciclo Escolar 2012 A, Instituto

de Gestión del conocimiento y Aprendizaje en Ambientes Virtuales, Reporte técnico.

Guajardo G. (2006) Administración de la Calidad Total, Editorial Pax Mexico, 5ta reimpresión

Salinas, J. (2009). Nuevas modalidades de formación: entre los entornos virtuales institucionales y los personales de aprendizaje. *Estrategias de innovación en la formación para el trabajo*. Madrid: Torrepunta Ediciones.

Medina Ruth (2011) Evaluación de usabilidad de gestores de aprendizaje. El caso de la plataforma Metacampus del Sistema de Universidad Virtual.

Recuperado de:
[<http://www.investigacion.udgvirtual.udg.mx/blogs/wp.../2011/06/RuthMedina.pdf>].

Salinas, J. (2009). Innovación Educativa y TIC en el ámbito universitario: Entornos personales Institucionales, sociales y presonales de Aprendizaje. II Congreso Internacional de Educación a Distancia y TIC. Recuperado de:

[www.researchgate.net/publication/232242279_Innovacin_educativa_y_TIC_en_el_mbito_universitario_Entornos_institucionales_sociales_y_personales_de_aprendizaje%2Ffile%2F32bfe5100ea5e084d5.pdf&ei=9laWUcXnL8HuigKA3YE4&usg=AFQjCNGFdw0VMvMIStjpF6K5jsJgsFGdvQ&sig2=a7FB-WU_FJib2gG4b9vpCA&bvm=bv.46751780,d.cGE].

Shehu Z. And Akintoye A (2009). Major Challenges to successfull implementation and practice of programme management in the construction enviromen: A Critical Revio International Jurnal of Proyect Management. Recuperado de: [<http://www.zshehu.com/publications.html>].