



OBJETOS DE APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.

CLAUDIA MARGARITA ROMERO DELGADO

INSTITUTO SUPERIOR DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

cromerodelgado@gmail.com

RESUMEN

Esta investigación tuvo como propósito constatar la influencia del entorno mediático con la aplicación de los Objetos de Aprendizaje en el aprendizaje de los alumnos de un curso de la licenciatura en diseño. Para ello se diseñó e implementó una red de OA, los cuales son recursos para el aprendizaje en entornos virtuales.

El diseño de la investigación fue experimental al establecer un grupo control que trabajó con el recurso del libro de texto y otro experimental que trabajó con OA, el cual se le realizó un estudio pretest- posttest, cuestionarios con preguntas abiertas, rubricas de valoración y entrevista semiestructurada al final. La población de estudio fueron 17 estudiantes inscritos en dicho curso, cuyas edades oscilan entre los 17 y los 22 años; se dividió la totalidad de participantes, en dos grupos para aplicar la metodología de OA a uno y al otro trabajar con libro de texto y poder hacer una comparación en el desempeño académico de ambos. Se encontró que el aprendizaje y desempeño académico del grupo que trabajó con OA, fue más alto que el que trabajó con libro de texto.

Palabras clave: Educación Artística, Objetos de aprendizaje, Educación virtual, Recursos informáticos, Mediación pedagógica.

INTRODUCCIÓN





El desarrollo del conocimiento artístico por parte del ser humano es un hecho muy complejo en el que intervienen el contexto en que se desenvuelve, la obra artística, la capacidad de apreciación y el contexto histórico de la obra. Aunado a estos elementos también se encuentra la forma en que se aprende, es decir qué papel juega la actividad intelectual del sujeto en este proceso ante los objetos que se aprehenden.

El impacto y las aplicaciones que las tecnologías de información y comunicación TIC poseen, repercute directamente todos los ámbitos del ser humano, incluidos los del proceso artístico. Esto se puede entender al posicionar al alumno como consumidor de arte, que puede apreciar una obra en la red sin necesidad de ocurrir al museo, o que puede consultar tutoriales en los que aprende a trabajar con determinada técnica, o que investiga sobre la vida de algún autor artístico y su contexto socio-histórico.

El uso de las TIC en la educación es cuestión ya innegable, ha venido modificando lenta y progresivamente "...algunos de los modos y dinámicas educativas, las relaciones entre los agentes educativos, y, de forma significativa, los procesos de enseñanza-aprendizaje..." (Gertrudix, 2010, p.111).

La utilidad de las TIC en educación puede ser desde una función de apoyo hasta un sistema de autoaprendizaje. Aquí se abre una gama de alternativas que pueda atender las diferentes necesidades del alumnado en diversos estilos de aprender, la motivación a través de diversos modelos atractivos de enseñanza que utilicen el material multimedia e interactiva que ofrecen los nuevos soportes y la diversidad de opciones para la propuesta de actividades de aprendizaje, como lo señala Gertrudix (2010, p. 111).

La idea del concepto de Objeto de Aprendizaje (OA) viene del desarrollo de la ingeniería en software, a principios de los noventa hubo una nueva forma de programar, diferente a lo acostumbrado. Esta nueva forma permitía utilizar la parte de un programa e integrarlo a otro, esta es una de las principales propiedades de este tipo de programación la propiedad de ser usado y reusado. Esta posibilidad pronto arraigó en el contexto educativo y empezó a formarse la teoría de los objetos de aprendizaje. Según esta teoría los objetos son unidades mínimas de aprendizaje, susceptibles de ser usadas de diferentes formas para formar otros componentes didácticos de diferente complejidad (Rodríguez, 2011, p. 33). Para esta investigación se ha juzgado como conveniente tomar la definición de





McGreal “cualquier recurso digital reutilizable que es empaquetado en una lección o conjunto de lecciones, módulos, cursos e incluso programas. Donde una lección es una pieza de instrucción, que incluye un objetivo o varios objetivos de aprendizaje”, (McGreal citado en Rodríguez, 2011, p. 40).

En relación a los OA y el aprendizaje social, Vigotsky propone que el aprendizaje no se da en las relaciones entre estímulo y respuesta provenientes del exterior, sino que es un proceso dialéctico entre el interior y el exterior del individuo. Para esto intervienen tres aspectos la cultura, el lenguaje y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Este último consiste en la diferencia entre lo que el alumno sabe y no sabe, pero lo puede aprender, lo que constituye la zona de incidencia del educador.

Las facilidades de comunicación de un entorno virtual con OA, apoya el desarrollo de actividades en donde los estudiantes “además de interactuar con los contenidos de los OA pueden aprender socialmente con otras personas (profesores, estudiantes, expertos, etc.)...” Morales (2007, p. 138). El entorno mediático se puede asemejar a una comunidad de práctica.

Una comunidad de práctica, claro ejemplo de socio-constructivismo, son grupos que comparten el interés por temas para aprender y desarrollar un conocimiento específico, “para lo cual se realizan actividades de forma activa que permitan compartir experiencias y reflexiones en colaboración con otros. El objetivo es [...] desarrollar las capacidades y la creación e intercambio de conocimiento entre sus miembros a través de un entorno colaborativo y de trabajo en equipo [...]”, (Morales 2007, p. 138).

Los OA son ideales para ser implementados en un modelo pedagógico del socio-constructivismo, dependiendo la metodología de sus diseños didácticos, de aprendizaje, o dicho de otra forma, del diseño instruccional.

CONTENIDO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA





La problemática que interesa es la falta de adecuación de materiales didácticos en el área de la educación artística, en concreto materiales digitales. ¿Por qué digitales? La elaboración de materiales es un trabajo arduo, por tal debe ser realizada en una forma que resulte económica, el utilizar materiales digitales ofrece la posibilidad de la economía en uso, el poder compartirlos, editarlos y reusarlos.

Es de vital importancia una atención inmediata a la manera en que se desarrolla la educación artística ya que casi se desconoce la importancia que conlleva para la formación integral del individuo. El desarrollo de materiales de calidad para este ámbito podría ser parte de la solución a la desatención de esta situación. La propuesta de una metodología en el diseño de Objetos de Aprendizaje expreso para este contexto puede generar una solución integral a corto y mediano plazo en la solución a la problemática de la falta de materiales para educación artística. En particular para el nivel superior, en el cual se desarrolla este trabajo, genera el acervo de un repositorio del área para poder aumentarlo en forma paulatina.

OBJETIVOS

El principal objetivo de esta investigación es: Constatar la forma en que incide el entorno mediático con Objetos de Aprendizaje para educación Plástica y Visual, en el aprendizaje de los estudiantes. También conocer la actitud de los alumnos hacia el uso de los OA en red en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

HIPÓTESIS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

El planteamiento de hipótesis es “El uso de una metodología de enseñanza-aprendizaje basada en el uso de Objetos de Aprendizaje para Educación Plástica y Visual incide de manera significativa en el proceso de aprendizaje de los alumnos”.

Se presume que la metodología de los OA es más significativa para el aprovechamiento académico del alumno a diferencia de las maneras tradicionales. De acuerdo a esta hipótesis se desarrollan las siguientes preguntas guía para la investigación: ¿De qué manera incide el entorno mediático en la metodología de Objetos de Aprendizaje para educación Plástica y Visual? y ¿Qué actitudes se genera por parte de los alumnos con respecto al uso de redes de Objetos en su aprendizaje?





No es lo mismo el trabajo en el aula, que en el entorno mediático. En el aula el profesor está presente de manera física, en la red no. El alumno tiene que aprender a trabajar y a administrar su tiempo de una manera distinta. De igual manera la percepción o actitudes que tiene el alumno respecto al trabajo con una metodología distinta a la acostumbrada, incide de manera directa en la manera en que estará dispuesto a trabajar o a dejarse dirigir por esa metodología; lo que a su vez repercute en su desempeño académico.

METODOLOGÍA

Para implementar los OA se dividió la población, que fueron 17, en dos grupos para aplicar la red de OA a uno y trabajar con el otro de manera tradicional con libros de texto. De esta manera poder establecer una comparación en el desempeño académico, entre los dos grupos. Los grupos fueron denominados como Grupo Control y el Grupo Experimental.

Los participantes de este proyecto fueron alumnos de nivel superior y tienen un nivel socioeconómico medio-alto. Tienen una edad comprendida entre los 17 y los 22 años, 14 mujeres (82%) y 3 hombres (18%). Todos son estudiantes de la carrera de diseño, en una universidad privada de arquitectura y diseño, en el norte del país.

Los sujetos han sido seleccionados por ser (en su totalidad) participantes del curso de Historia del Diseño, al que han sido aplicados al grupo denominado Grupo Experimental los Objetos de Aprendizaje y al Grupo Control el trabajo con libros de texto, por lo que se constituye en una muestra intencional.

La recolección de datos se ha hecho en el periodo normal de clases, dentro del aula. La totalidad del grupo participó en la muestra (17 alumnos en total).

Los instrumentos de recolección de datos han sido cuestionarios a los alumnos para una medición cualitativa sobre la actitud hacia el uso de los OA y matrices de valoración para el producto final, que aplica el profesor sobre las evidencias de desempeño.

En cuanto a los cuestionarios se adaptó el diseño de Gertrudix (2010, pp. 243-250), del tipo de "Diseño de Pretest-Postest". Se aplica el Pretest, se implementa el experimento y luego el postest.





El pretest y el postest tienen dos partes. La primera sobre contenidos (momento histórico específico), y la segunda sobre actitudes (metodologías trabajadas, uso de los OAs). Las preguntas sobre contenidos curriculares del pretest y el postest son las mismas, las que validan la actitud cambian, entre el grupo control y el experimental.

La matriz de valoración es un instrumento que facilita la calificación del estudiante en áreas del currículo, en nuestro caso sobre los contenidos de los OAs, y se aplicó por igual al grupo experimental y al de control al término del uso de los OAs. Contiene un listado de criterios específicos y fundamentales que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos y competencias logrados por los estudiantes.

Ambos grupos, el de control y el experimental están dentro de un ambiente de aprendizaje b-learning. Este es un entorno en la red mediática, diseñado como apoyo para cursos presenciales; el motivo de su uso es el utilizar una herramienta poderosa para el acomodo de materiales de diseño instruccional específicos para cada uno de los dos grupos en la investigación, esta herramienta es la plataforma virtual Moodle.

CONCLUSIONES

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El entorno mediático tiene gran versatilidad de recursos, estos pueden ser hipermediales o hipermodales; pero no se presentan en una forma organizada para ser aprovechados de manera óptima en la actividad de aprendizaje de los alumnos. Es necesario que exista desarrollo metodológico para su implementación en apoyo al aprendizaje del estudiante. No basta con que existan las tecnologías, tampoco con que los estudiantes las usen; el punto de inflexión, según los resultados de la investigación, es la metodología, su desarrollo y aplicación para que los estudiantes accedan a nuevas formas de aprender. Es necesario reunir estos recursos de la red y acercarlos al estudiante; una opción es el diseño e implementación de redes de OA, pero esto requiere algunas consideraciones en su forma de operar emanadas de esta investigación. El uso de OA es una práctica relativamente innovadora dentro de algunos contextos educativos; el profesor puede ser partícipe en su diseño, una vez hecho esto es necesario que su uso y evaluación sean continuos ya que los espacios en donde se usen no son universales, operan dependiendo en el contexto en el que estén, independiente de que su acceso llegue





a estar libre en la red a través de repositorios. El uso de OA exige que el papel del docente deje de lado el protagonismo y pase a ser el de un mediador entre el estudiante y el aprendizaje, para lograr el aprendizaje autogestivo. Esto puede ser complejo debido a la cultura escolar en cuanto a hábitos y costumbres, tanto para el alumno como para el docente. En un principio es necesario, si se trabaja con alumnos que no han tenido contacto previo con este tipo de metodología de OA, que exista una estrategia de introducción del alumno al sistema para que la asimilación fluya y que no se sienta de forma irruptiva. Es importante respetar los ritmos de aprendizaje de los propios alumnos; ya que OA representa un factor de innovación y en lugar de que el alumno lo entienda como algo favorable a lo que puede tener acercamiento a través de la red en el momento en que lo necesite, no genere sentimientos negativos hacia OA por una nula o mala estrategia de introducción a su ámbito de aprendizaje. Una ventaja más con respecto al acceso a OA, un alumno puede tener vía casi en cualquier momento a los materiales, actividades, videos, en general a todos los recursos a través de la red, y así poder repasar, releer o volver a ver las veces que necesite para construir sus conocimientos.

En función a los resultados obtenidos se puede observar la diferencia entre el uso de un uso adecuado de las tecnologías y sus recursos a través del uso de sistemas de OA en la red, con una metodología y diseño instruccional adecuados, a diferencia del uso tradicional de los libros de texto y/o actividades de aprendizaje simples. La mejoría con el uso OA es significativa, esto se pudo constatar en casi la totalidad de las categorías contrastadas con las rúbricas de valoración. El simple hecho de usar la metodología de OA ya lleva implícito de un diseño instruccional que opera o va a operar dentro de él; algo que no ocurre con directrices simples para una actividad de aprendizaje a manera tradicional. Esto tiene relación con la episteme (Piaget, 1979) propia del cerebro humano, la forma en que aprehende su entorno, de esta manera es fácil entender por qué el uso del diseño instruccional en OA supera a los métodos tradicionales que no siguen tales taxonomías del conocimiento. Pero lo anterior no significa que el alumno o el docente van a asimilar con agrado el hecho del cambio de tácticas, existen ya hábitos propios de la idiosincrasia escolar, es difícil hacer cambios que hasta cierto punto pudieran parecer radicales en la forma de trabajar, sobre todo para los alumnos; en principio reniegan de nuevas formas de trabajar. Esto también está ligado a ser incisivos en estos cambios ya que están directamente relacionados con el "aprender a aprender", en este caso habría que poner mayor atención en el proceso de interactuar con instrucciones y generar un ambiente de aprendizaje adecuado.





De este análisis se deriva que el ambiente de aprendizaje debe respaldar la metodología de trabajo con OA, el primer contacto con OA puede operar también con una cierta taxonomía del conocimiento, que incluya al ambiente de aprendizaje para su introducción a grupos sin experiencia en esta metodología.

El trabajo con OA también implica que el alumno en cualquier momento puede retomar contenidos y otros del propio OA para su repaso; a diferencia de una exposición en el aula.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Gertrudix, F. (2010). Diseño aplicación y análisis de un modelo para la enseñanza de la música en la ESO con la utilización de contenidos digitales educativos. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado el 27 de mayo de 2012, de <http://eprints.ucm.es/11420/1/T29919.pdf>
- Morales, E. M. (2007). Gestión del conocimiento en sistemas e-learning, basados en objetos de aprendizaje, cualitativa y pedagógicamente definidos. Tesis doctoral, Universidad de





Salamanca, España. Recuperado el 6 de enero del 2014, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=18457&orden=234517&info=link>

Piaget, J. (1979). *Psicología y Epistemología*. En Planeta-De Agostini (Ed.), *Psicología y Epistemología*. España: Ed. Planeta-De Agostini.

Rodríguez, M.A. (2011). *Objetos y diseños de aprendizaje tecnológicos para una enseñanza de la física basada en competencias*. Tesis doctoral, Universidad Nacional de Educación a Distancia, España. Recuperado el 6 de enero de 2014, de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=tesisuned:Educacion-Marodriguez&dsID=Documento.pdf>

