



La formación en competencias a través de la web 2.0: una aproximación práctica

Sánchez Olavarría César cesar_ari@hotmail.com
Calderón Minero Maory
Calderón Ramírez Luz Edith

UDA

RESÚMEN

El presente estudio es el resultado de una propuesta de intervención educativa realizada en la Universidad del Altiplano, la cual a partir del manejo de las Tics permitió la vinculación entre lo aprendido en el salón de clase y la aplicación de dicho conocimiento en una comunidad determinada. El seguimiento de dicha actividad se constató con el trabajo en equipo realizado por los estudiantes de octavo semestre y con el desarrollo de competencias profesionales y tecnológicas, provocado por la necesidad de resolver una problemática definida. Este proceso de aprendizaje llevado a cabo por los alumnos redujo el protagonismo del docente en favor de la autonomía del alumno, transformándolos en agentes activos responsables de su propio aprendizaje en beneficio de su formación profesional.

PALABRAS CLAVE

Formación en competencias, tics, alumno, docente





PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente trabajo refiere a la importancia de involucrar el manejo de las tecnologías localizadas en la Web 2.0 dentro de las actividades académicas de la Universidad del Altiplano (UDA). Se ha observado que los alumnos saben ocupar la Web 2.0 para descargar música de los artistas de moda con el programa Ares, chatear sobre todo en el dominio de Messenger Live, descargar sus fotografías y subirlas a las redes sociales como Hi5, My Space, Metroflog, Facebook, Twitter, entre otras, navegar por dichas redes en búsqueda de nuevas amistades sin medir los riesgos de estos procesos, subir y visualizar videos en Youtube y, finalmente, saben consultar Wikipedia o Monografías.com para copiar y pegar sus tareas, pero sin leer o revisar dicha información.

La construcción del conocimiento va entrelazado gracias a la intervención del docente y del alumno y, en ocasiones, el profesor debe acercarse a la tecnología para propiciar mejores ambientes de aprendizaje y, a su vez, fomentar la cultura de las comunidades virtuales para potenciar el uso de Internet como espacio de comunicación al ejecutar actividades como: buscar, crear, producir, compartir colaborar, obtener asistencia técnica y profesional, pero con fines académicos.

Siendo este el panorama, los jóvenes universitarios tienen que volcar esos usos para fines didácticos y educativos, ya que esos saberes pueden ser canalizados para elaborar material, planear proyectos y producir evidencias reales, desde una Wiki y blog, hasta una webquest y plataformas donde ellos mismos dirijan procesos de aprendizaje. Atendiendo a esta problemática, en la UDA se está utilizando la web 2.0 como herramienta de aprendizaje para que los alumnos apliquen lo aprendido en clase resolviendo una problemática real, por lo que surgen algunos cuestionamientos: ¿De qué manera la web 2.0 permite el desarrollo de competencias profesionales en los estudiantes de ciencias de la comunicación de la UDA? ¿Qué competencias profesionales se pueden desarrollar a través de la web 2.0? ¿Cómo utilizar la web 2.0 para potencializar el





29 y 30 de Septiembre y 1 de Octubre de 2011



aprendizaje autónomo?, los cuales guían la presente investigación que tiene como objetivo desarrollar competencias profesionales en el comunicador por medio de la Web 2.0 que sirvan como detonante en la construcción de su propio aprendizaje.

METODOLOGÍA

Los sujetos de investigación fueron los alumnos de octavo semestre de Ciencias de la Comunicación de la Universidad del Altiplano en la materia de Análisis Cinematográfico Contemporáneo, la cual tiene como objetivo introducir al alumno en la reflexión sobre los problemas metodológicos y conceptuales que afectan directamente la disciplina cinematográfica, todo esto con la finalidad de tener los conocimientos que le permitan desarrollar competencias profesionales en su área y responder a las necesidades de la región.

Se trabajó con un modelo para la solución de problemas de información llamado “Modelo Gavilán¹”, el cual nos refiere a la competencia del manejo de información y consta de cuatro pasos: El paso 1 es definir el problema de información y qué se necesita indagar para resolverlo, donde podemos plantear una pregunta inicial, analizar dicha pregunta y construir un plan de investigación; el paso 2 consta de buscar y evaluar fuentes de información, identificar y seleccionar las fuentes de información más adecuadas, acceder a las fuentes de información seleccionadas y evaluar las fuentes encontradas; el paso 3 nos refiere a un análisis de la información donde se elige la información más adecuada, leer, entender, comparar, y evaluar la información seleccionada; y el paso 4 es sintetizar la información y utilizarla donde se elabora un producto concreto y se comunican los resultados.

A continuación se detallan los pasos que se realizaron en esta investigación considerando el modelo Gavilán. Una vez que se formaron equipos, en el primer



29 y 30 de Septiembre y 1 de Octubre de 2011



paso se plantearon las siguientes preguntas que sirvieron como punto de partida ¿Cómo demostrar los conocimientos adquiridos en la línea terminal de Cine? ¿Qué sujetos se podrían beneficiar con lo aprendido en la línea de cine? ¿Cómo se les haría llegar el conocimiento? Teniendo esto visualizado se dio paso a la segunda etapa, donde los jóvenes se dieron a la tarea de investigar y recabar la información necesaria que sería útil para resolver los problemas planteados, procurando que la mayoría de ésta tuviera disponibilidad de acceso en Internet, tales como blogs, tutoriales, artículos, wikis, entre otros. Una vez que se obtuvieron todos los enlaces e información de primera mano, se inició el tercer paso, donde cada uno de ellos llevó a cabo análisis de datos por cada recurso, enlace o referencia, para estudiar de que manera impactaría en cada una de las actividades que ellos propondrían. Finalmente, en el paso cuatro, se conjuntó la información obtenida anteriormente y se formaron dos equipos, lo cuales tendría que elaborar una plataforma electrónica.

Para llevar a cabo el seguimiento de esta actividad se elaboró una guía de observación que permitiera medir puntos clave para el logro del objetivo. La guía estuvo conformada por los siguientes apartados: Cronograma de actividades, Dirección y coordinación de la plataforma, Apoyo técnico y Seguimiento de las actividades.

En el primer apartado se realizó la planeación, la cual realizó cada equipo de acuerdo a un cronograma de actividades pactadas en cinco semanas de labor académica. Los alumnos propusieron que el inicio de actividades serían los días miércoles y el cierre de las mismas los días martes, por lo que redactaron las acciones a realizar por semana e incluyeron los recursos necesarios y complementarios para su consulta con la finalidad de generar un mejor desempeño y elaboración de las tareas. En el apartado de dirección y coordinación se pretendía verificar la forma de dirigir y coordinar la plataforma. Los estudiantes nombraron un responsable para llevar a cabo esta tarea con la intención de controlar la realización efectiva de todas las actividades y participaciones. Así mismo se puso énfasis en que las instrucciones de cada





actividad fueran proporcionadas de manera clara y concreta. El apoyo técnico consistía en que los mismos alumnos de octavo resolvieran dudas, sobre todo, en cuanto al acceso a la plataforma y al respeto de los periodos y tiempos establecidos para la entrega de trabajos por semana. Finalmente, con el seguimiento de las actividades, se contempló que el proceso de aprendizaje de cada equipo diera como producto final la elaboración de un cortometraje y un análisis cinematográfico.

DESARROLLO

Actualmente, el cambio en las instituciones de educación superior está fundamentado en las exigencias de la globalización, la sociedad moderna y el mercado laboral por lo que el mundo de hoy en día requiere IES de calidad basadas en el aprendizaje y trabajo del alumno. La existencia de una gran cantidad de información tiene su origen, por una parte, en el vertiginoso avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la cual fluye en grandes cantidades y a gran velocidad. Este panorama repercute en la enseñanza de las nuevas generaciones, ya que exige un cambio en el paradigma tradicional de aprendizaje, por una participación activa en dicho proceso. Por otro lado, la globalización está formando un mundo cada vez más diverso e interconectado, el cual requiere para ser entendido que los individuos dominen estrategias para el manejo de las tics y capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que le ayuden a depurar la gran cantidad de información disponible.

Como respuesta a estas demandas surge el enfoque por competencias, el cual según Díaz Barriga (2005) tiene su origen en la lingüística y en el mundo del trabajo. En la primera con la finalidad de agrupar conocimientos que permitan al hablante, de manera natural, comunicarse considerando el contexto en que se produce; en el segundo, se parte del desarrollo de capacidades con la finalidad de resolver problemas específicos en situaciones determinadas. En lo que concierne





29 y 30 de Septiembre y 1 de Octubre de 2011



a este último aspecto, Salas (2005) puntualiza la importancia del rol del docente, ya que tiene que desarrollar los procesos cognitivos e intelectivos de los estudiantes para lograr altos niveles de comprensión que implican la toma de decisiones al momento de enfrentar una situación problema. Sánchez y Jaramillo (2008) sostienen que la importancia del profesor guía en el enfoque por competencias radica en el tránsito del alumno por su proceso de aprendizaje en una constante búsqueda por lograr mayores niveles de aprendizaje autónomo le permita aplicar lo aprendido en la resolución de un problema determinado.

Las competencias que los individuos deben satisfacer para alcanzar sus metas se están volviendo más complejas, por lo que se demanda un mayor dominio de ciertas destrezas que se van desarrollando en la escuela y a lo largo de la vida del sujeto. El enfoque por competencias se caracteriza por ser flexible y personalizado en un contexto altamente cambiante en donde el alumno forma parte activa en su proceso de aprendizaje a través de la investigación, lo cual lo motiva a reflexionar críticamente para hacer frente una nueva situación que demanda su atención. Esto contribuye a resolver problemas planteados dentro de las aulas universitarias y a reducir la brecha existente entre la formación profesional y el mundo del trabajo. En el proyecto tuning de la Comisión Europea (2003) se busca entre otras cosas que un egresado de determinada carrera haya desarrollado las mismas competencias que un egresado de la misma carrera en otra institución con la finalidad de acortar brechas entre las IES europeas y lograr la equivalencia de los títulos obtenidos.

El papel del alumno en este enfoque (Sánchez y Jaramillo, 2008) consiste en el procesamiento crítico de la información y la aplicación de la misma en la solución de diferentes problemáticas que permitan paulatinamente la adquisición de la autonomía, es decir, de aprender a aprender como lo sostiene Jacques Delors. Los grupos reducidos en la UDA permiten una atención personalizada, en la cual el estudiante inicia con un mayor acompañamiento en la construcción de su aprendizaje y, paulatinamente, dicho acompañamiento disminuye de manera





gradual con la finalidad de que el alumno se convierta en el responsable de su propio aprendizaje. González (2007) afirma que la incursión de las tics en el ámbito educativo demanda del manejo de herramientas electrónicas que potencian el aprendizaje de los estudiantes, a partir de la construcción de ambientes reales, donde los alumnos desarrollan su capacidad de resolver problemas. No obstante, se requiere de un proceso de atención continuo que permita la retroalimentación, autoevaluación y coevaluación de su formación con la finalidad de detectar fortalezas y áreas de oportunidad que permite un desarrollo integral que no sólo contribuye a su aprendizaje académico, sino a su aprendizaje a lo largo de la vida (OCDE, 2004).

Por otra parte, los problemas educativos que enfrentaba el mundo en la segunda mitad del siglo XX dieron origen a la tecnología educacional, entendida como la sistematización del proceso de enseñanza–aprendizaje que facilita una mayor cobertura de la enseñanza mediante la distribución de recursos tecnológicos que permiten una nueva forma de aprendizaje y, por consecuencia, nuevos procedimientos de evaluación del mismo. Estas herramientas enfatizan la atención individualizada de acuerdo a las características, intereses y necesidades de los estudiantes, por lo que los sistemas educativos deben adaptarse en la selección de información, técnicas y metodologías apropiadas a los usuarios utilizando las tecnologías y recursos educativos disponibles.

No obstante, la exclusión tecnológica que predomina en diversos puntos de nuestro entorno, demanda una intervención en los procesos de transición hacia las tics y una gran disposición que genere el desarrollo del aprendizaje en los individuos, ya que las tecnologías son valiosos instrumentos que pueden detonar procesos de cambio en el sistema educativo. Contreras (2010) afirma que la inclusión tecnológica no tiene porque ser costosa, ya que se puede trabajar con lo genera la misma web como es el software libre e incorporarlo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.





La Web 2.0 es muy útil en ese sentido, ya que permite la interacción con las herramientas tecnológicas, lo cual utilizado adecuadamente puede ayudar a producir conocimiento y no sólo ser receptores de información. Mendoza (2009) sostiene que el internet actual facilita al usuario la publicación de contenidos y su administración, por lo que sería de gran importancia utilizarlos con fines académicos, no sólo para comunicar, informar o divertirse. La interacción a través de los mensajeros en línea, los blogs para publicar información y las Wikis es de fácil acceso, ya que funcionan con tecnología inserta en los sitios web y los usuarios no tienen que hacer ninguna descarga o pago extra. Esta modalidad fomenta las habilidades básicas de lectura y escritura, lo que permite a los jóvenes compartir grandes cantidades de información con fines de entretenimiento, sin embargo, también sería una gran alternativa para acercar el conocimiento a los estudiantes y que éstos aprendan de forma innovadora, diferente a la enseñanza tradicional.

Es cierto que el costo por el uso de la tecnología es elevado, no obstante, Hernández (2010) puntualiza que ante este tipo de exclusión, el software libre se convierte en una opción para el desarrollo de competencias tecnológicas y de aprendizaje. La tecnología evoluciona rápidamente y ya se prevé que la nueva web 3.0 permita al usuario más allá de una interacción a través de bases de datos que genere el análisis de la información (Zeldman, 2006), ya que en estos momentos las aplicaciones on-line no ofrecen en su mayoría ese rubro de ofrecer estadísticas o datos para el análisis de los mismos. Existe mucha información en la web, pero cuánta de ella es verdadera o en su caso, realmente proporciona datos fidedignos, por lo que una aplicación que ayude a depurar información sería de gran ayuda, por lo que el desarrollo de competencias profesionales y tecnológicas permite integrar las herramientas y la información que ofrece la red en las actividades diarias de las labores educativas para conseguir los objetivos del currículum y proporcionar oportunidades de aprendizaje más atractivas a los alumnos.





RESULTADOS

En el presente apartado se muestran los resultados tomando como base las competencias desarrolladas en este estudio.

Responsabilidad adquirida y compromiso. Dentro de las actividades propuestas mediante las dos plataformas, cada equipo propuso sesiones de manera presencial para consolidar lo aprendido, como ir al cine para diferenciar los géneros cinematográficos y distinguir una película comercial de una de tema-contenido (equipo 2). También asistieron al centro educativo de los participantes para resolver dificultades y poder retroalimentar los trabajos que hasta el momento se estaban generando, por lo que los alumnos programaron sesiones extras (equipo 1) con la finalidad de que los participantes pudieran entregar una mejor producción de su cortometraje. En este sentido, Salas (2005) y Sánchez y Jaramillo (2008) resaltan el papel que desempeña el docente en este proceso, donde su trabajo pierde protagonismo, pero no importancia en beneficio del aprendizaje del alumno. La responsabilidad adquirida por parte de cada estudiante fue diferente para el logro de los objetivos propuestos, ya que sobre todo el joven que lideró el equipo 1 (Cortometraje) mostró un desempeño excelente desde el inicio hasta el fin, mientras que sus compañeros se fueron quedando al paso de las semanas, permaneciendo finalmente sólo él y en el otro equipo Análisis de cine, en un inicio todos los miembros mostraron un buen desempeño y gusto por el proyecto, pero dos fueron los que terminaron la conducción de dicha plataforma.

Desarrollo del trabajo en equipo. Se observó que ambos equipos dirigieron las instrucciones de acceso a la plataforma de manera clara, aunque el equipo 1 de Cortometraje evidenció un mejor trabajo, de acuerdo a la guía de observación, en toda la secuencia de actividades, lo cual se constató porque desde el primer día hubo mucha actividad por parte de los participantes, a diferencia del equipo 2 de Análisis de Cine





29 y 30 de Septiembre y 1 de Octubre de 2011



Uso y manejo adecuado de las Tic para fines académicos. La aplicación de las tecnologías de información y comunicación en el diseño de estrategias de aprendizaje para la difusión de productos y servicios permitió fortalecer el uso y manejo de las mismas, ya que no se puede estar alejado de las Tic como lo señala el Proyecto Tuning de la Comisión Europea (2003), puesto que contribuyen al desarrollo personal y profesional del individuo en esta era globalizada.

Facilita y comparte el conocimiento. La elaboración de estos proyectos permitió a los jóvenes aprender haciendo y aplicar lo aprendido en las materias “Guionismo Cinematográfico, Pre-producción de cortometraje y Post-producción. Sánchez y Jaramillo (2008) sostienen que cuando el estudiante se responsabiliza de su propio aprendizaje y busca resolver las problemáticas que se le presentan, el docente deja de ser protagonista del aprendizaje, por lo que el alumno desarrolla gradualmente el aprendizaje autónomo. Se considera que los alumnos tomaron conciencia de la web 2.0 como instrumento de producción de conocimiento. González (2007) y Escobar (2011) sostienen que ahora el estudiante no es únicamente un consumidor pasivo de la tecnología, se ha vuelto un *prosumer*, un generador de ideas y conceptos que le permiten resolver problemas reales relacionados con su profesión en un ambiente electrónico. Los universitarios tuvieron que emplear una variedad de herramientas para buscar y clasificar grandes cantidades de información, generar datos, analizarlos, interpretar su significado y transformarlos en algo nuevo. Fueron precavidos con la habilidad de ver cómo se inserta su trabajo en el cuadro global, de entender cómo se interconectan las distintas piezas y de evaluar las consecuencias de cualquier cambio que pueda producirse.

Empleo de software libre como instrumento de aprendizaje. Los alumnos de octavo semestre de la carrera de ciencias de la comunicación de la Universidad del Altiplano implementaron el uso de la plataforma de acceso gratuito para acercar el conocimiento a otros estudiantes. El equipo 1 (Cortometraje) elaboró





29 y 30 de Septiembre y 1 de Octubre de 2011



una plataforma con dominio específico en <http://www.webquestcine.mex.tl/frameset.php?url=/>, en tanto que el Equipo 2 (Análisis de Cine) realizó una plataforma con dominio específico [http://www.cinedeaca.mex.tl/22573 El-cine](http://www.cinedeaca.mex.tl/22573_El-cine). Estos espacios permitieron la interacción de los universitarios con otros usuarios, persiguiendo fines académicos. Los jóvenes emplearon, como indican Hernández (2010) y Contreras (2011), software libre para liberar y compartir conocimiento, lo que contribuye a fomentar el uso de la red. La creación y establecimiento de las dos plataformas por medio de software libre permite el desarrollo del aprendizaje en acción dentro del contexto tecnológico en el que se desarrollan los jóvenes

CONCLUSIONES

El aprendizaje basado en problemas es una herramienta valiosa para el aprendizaje por competencias, ya que para resolver una problemática determinada, los alumnos tienen que aplicar lo aprendido en clase, investigar acerca del manejo de las Tic e implementar estrategias de aprendizaje para hacer que los otros aprendan. La implementación de la Web 2.0 (Mendoza, 2009) en el ámbito educativo favorece el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes universitarios, ya que es una manera didáctica y practica de documentar a las personas mediante el uso de la llamada web social. Esta forma de educación a distancia se adapta al ritmo de aprendizaje del alumno, puesto que las herramientas de aprendizaje siempre están disponibles independientemente de los horarios de estudio del alumno y del lugar donde se encuentre.

La combinación del enfoque por competencias y la web 2.0 potencia el aprendizaje significativo del alumno, bajo la atenta mirada del docente, quien paulatinamente cede el protagonismo al estudiante. Este último se convierte en un agente activo de su aprendizaje modificando sus esquemas de conocimiento y estableciendo relaciones entre sus conocimientos previos que sirven de ancla para





la adquisición del nuevo conocimiento. González (2007) afirma que la incursión de las tics en el ámbito educativo demanda el desarrollo de nuevas competencias para el manejo de las herramientas tecnológicas, las cuales forman parte de la vida diaria de los jóvenes. Si los docentes se convierten en “amigos” de la web 2.0 para proveer a los estudiantes de conocimiento a partir de la construcción de ambientes de aprendizaje, se darán cuenta que el uso de las herramientas tecnológicas potencia el aprendizaje de los alumnos en un mundo globalizado que demanda la formación de jóvenes con nuevas competencias que no sólo le permitan realizar sus tareas escolares, sino que le permitan desarrollarse a lo largo de la vida.

BIBLIOGRAFÍA

Adell, Jordi (2007) “Seis ideas poderosas”. Consultado el 16 de Junio de 2011, de:

<http://lilia-arias.blogspot.com/2009/11/seis-ideas-poderosas-de-jordi-adell.html>

Chadwick, C. B. (2003). Tecnología educacional para el docente. Paidós educador, 75. Barcelona: Paidós.

Ciber sociedad (2009) “Web 2.0 en la educación”. Consultado el 8 de febrero de 2011, de: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/la-web-20-en-la-educacion/390/>

Comisión Europea. (2003) “Tuning educational structures in Europe”. Consultado el 29 de junio de 2010, de http://www.relint.deusto.es/TUNINGProject/spanish/doc_fase1/Tuning%20Educational.pdf



29 y 30 de Septiembre y 1 de Octubre de 2011



Contreras Paredes, J. P y Hernández, N.E. (2010) “Tecnologías de uso libre para asistir a la educación”. Consultado el 11 de Junio de 2011, de: <http://edusol.info/sites/edusol.info/files/ccoba.pdf>

Cruz, J. (1998). Teorías del aprendizaje y tecnología de la enseñanza. México: Editorial Trillas.

Dede, Chris (2000). Aprendiendo con tecnología. Argentina, Paidós (Redes en educación).

Díaz Barriga, Ángel (2005). “El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?”. Consultado el 25 de septiembre de 2010, de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982006000100002&script=sci_arttext

Educastur (2007) “Web 2.0’ y Educación”. Consultado el 10 febrero de 2011, de: <http://blog.educastur.es/blog/2007/06/18/web-20-y-educacion/>

Escobar, Sergio (2011) “El nuevo consumidor 2.0”. Consultado el 24 de Junio de 2011, de: <http://www.slideshare.net/sergioges/prosumer-el-nuevo-consumidor-20>

González Sarmiento, Olga. (2007) “Desarrollo de competencias y educación universitaria”. Consultado el 10 de febrero de 2011, de: <http://revistas.concytec.gob.pe/pdf/consen/v12n1/a11v12n1.pdf>

Innova web (2009) “La futura web 3.0, estrategias de comunicación y diseños web”. Consultado el 9 de febrero 2011, de: <http://www.innovatuweb.com/internet/articulos/13-la-futura-web-30.html>

EduTEKA (2010) “Módulo sobre Competencia para Manejar Información (CMI) del PROFORDEMS”. Consultado el 17 de Junio de 2011, de: <http://www.eduteka.org/CMI.php>





29 y 30 de Septiembre y 1 de Octubre de 2011

OCDE (2004) “La definición y selección de competencias clave”. Consultado el 24 de noviembre de 2010, de:

<http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadList.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>

Salas Zapata, Walter Alfredo (2005) “Formación en competencias en educación superior. Una aproximación contextual a propósito del caso colombiano”. Consultado el 13 de julio de 2010, de:

<http://www.rieoei.org/deloslectores/1036Salas.PDF>

Sánchez Olavarría, C. y Jaramillo, L. E. (2008) “El aprendizaje significativo y el uso del internet”. En el XX encuentro nacional de la AMIC, celebrado del 6 al 9 mayo de 2008. Consultado el 19 de enero de 2009, de: <http://www.comunicacionyeducacionamic.blogspot.com/2008/05/elaprendizajesignificativo.html>

Zeldman, J. (2006) “¿Qué es la Web 3.0? Web semántica”. Consultado el 3 de Julio de 2011, de: <http://web30websemantica.comuf.com/web30.htm>

