

Una experiencia en la plataforma Edu 2.0 como estrategia para desarrollar las capacidades investigativas en los estudiantes

Marina Fernández M.¹²

Introducción

La investigación científica lo largo de la historia ha sido considerada un tema complejo, por ende difícil de comprender por los estudiantes de pregrado y posgrado, más aún cuando no se ha desarrollado a lo largo de la currículum, no se han definido asignaturas que logren desarrollar la capacidad de investigación. Por esta razón se optó por utilizar un método y una herramienta para corregir estas dificultades y proveer en los estudiantes de lo necesario para lograr los objetivos de las asignaturas de investigación.

En el contexto de la educación superior lo que se pretende es desarrollar e incrementar un sistema de aprendizaje seguro y práctico, acorde con las expectativas y las necesidades del futuro profesional que se está formando y con las exigencias que la sociedad espera de este. De ahí que, el mismo programa y contenido de la asignatura Prácticas I requiere de un método de enseñanza utilizando la plataforma Edu 2.0 y por tanto un entorno de aprendizaje constructivista.

El estudio de caso se dio con la interacción y actuación, donde los estudiantes deben trabajar juntos ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas. Al mismo tiempo que la constante innovación y desarrollo de las nuevas tecnologías de información y de la comunicación nos proporcionan herramientas muy útiles para el desarrollo de ese aprendizaje, como la plataforma Edu 2.0

Problemática

Los estudiantes de la de la Universidad de Alas Peruanas, filial Piura, de Escuela de Administración, carrera que inició en 1996 en la sede central de Lima. A la fecha existen algunos estudiantes que se encuentran considerados en el plan de estudios antiguo, que en el área de investigación considera únicamente contempla tres asignaturas para este campo; en el primer ciclo la asignatura Metodología del Trabajo Universitario, que en su programación ha consignado solo una unidad referida a la investigación científica para lo cual los estudiantes elaboran una monografía, pero en el noveno ciclo se dicta la asignatura Prácticas I cuyo producto es elaborar el anteproyecto de investigación y en el décimo ciclo se dicta la

12 Universidad Alas Peruanas, Centro de Enseñanza Investigación y Servicios-Perú.

asignatura Prácticas II, donde el producto final es la aplicación de instrumentos y redacción del informe final.

Como se puede percibir, existen dos grandes problemas: uno relacionado con el estudiante que se encuentra en un gran abismo desde el primer ciclo hasta el noveno, para desarrollar sus habilidades en investigación, lo que ocasiona que los estudiantes no posean los conocimientos necesarios para elaborar un proyecto de investigación, y para el docente también se presenta un limitante pues tiene que utilizar recursos y disponer de más tiempo para la enseñanza del proceso de investigación, que permita complementar los distintos contenidos desarrollados en el semestre.

Los estudiantes manifiestan que los contenidos le son totalmente desconocidos y no poseen capacidades investigativas, como consecuencia de este problema presentan muchas dificultades para identificar el proceso de investigación lo que produce en una gran dificultad para aprobar las asignaturas.

Para mediar este inconveniente se consideró iniciar una experiencia utilizando los recursos tecnológicos, específicamente la plataforma Edu 2.0 con los estudiantes del noveno ciclo para desarrollar las capacidades de investigación mediante la interacción de los estudiantes con el docente y entre ellos a través de talleres, foros, wiki que permitió complementar las clases presenciales con las clases virtuales y de esta manera reducir las carencias y optimizar en los estudiantes las competencias investigativas, todo ello se dio a través de la metodología del estudio de caso.

Propósito

Promover la capacidad investigativa, propiciar la interacción entre profesores, investigadores y estudiantes para el fortalecimiento de la excelencia académica, el desarrollo social y el progreso científico de la comunidad, la capacidad de trabajo en equipo y la interdisciplinariedad, el fomento de la cultura del aprendizaje y la participación en redes de investigadores entre la Escuela de Administración y Negocios Internacionales y las redes nacionales e internacionales.

Metodología

Descripción del contexto y de los participantes

En el año académico 2012, la asignatura Prácticas Administrativas, base de nuestro estudio, forma parte de las asignaturas del área de investigación del estudio de 1999 modificado, identificada en el plan de estudio nuevo denominado Investigación Administrativa I y con una carga docente en créditos de 3 para la parte teórica y 3 para la parte práctica, equivalente a 4 créditos.

En este periodo académico se matricularon un total de 58 estudiantes los cuales se distribuyeron en 11 grupos, para los trabajos grupales, talleres. Los criterios de evaluación se basan en la evaluación continua en forma de entrega de un producto de prácticas obligatorio los cuales eran subidos a la plataforma, clasificado en exposiciones relacionados con cada, se empezó con un primer trabajo que fue organizador gráfico a partir de las lecturas

“La ciencia en la era del conocimiento” y “El método científico y su aporte a la ciencia”, luego tendrían que hacer un segundo producto que fue analizar los tres paradigmas de la investigación “paradigma positivista” “paradigma socio-crítico” “Paradigma interpretativo”. Estos dos productos permitieron que los estudiantes se situaran y focalizaran en el conocimiento científico para poder entender el proceso de investigación.

Posteriormente se propusieron cinco productos: el primero relacionado a laborar la matriz de investigación, que es una de las partes fundamentales de la investigación para definir claramente el propósito de la investigación, el segundo estuvo relacionado al planteamiento del problema de investigación, el tercero al marco teórico, el cuarto relacionado al diseño de la investigación y el quinto estuvo relacionado al proceso administrativo de la investigación.

La unidad temática supone el 40% para la práctica I, práctica II, los trabajos encargados, el otro 30% corresponde al examen parcial y finalmente el examen final que completa el 30% de la evaluación, para lo cual se aplicó un test y se presentó un anteproyecto, lo que supone el otro 30% de la nota final de la asignatura.

Este sistema de evaluación pretende ser coherente con el marcado sentido práctico de la asignatura donde los supuestos reales y los planteamientos para la resolución de problemas supone la parte principal de la enseñanza y de la práctica profesional a la que se deberán enfrentar los estudiantes en el mundo laboral de los futuros administradores de empresa y negocios internacionales.

Se aplicó el estudio de casos porque es “método de aprendizaje acerca de una situación compleja (como un aula en un centro escolar, una universidad, un instituto); se basa en el entendimiento comprensivo de dicha situación (aula), el cual se obtiene a través de la descripción y análisis de la situación, situación tomada como un conjunto y dentro de su contexto”. Por tanto, el estudio de casos implica un entendimiento comprensivo, una descripción extensiva de la situación y el análisis de la situación en su conjunto y dentro de su contexto.

Materiales

Los materiales que se les proporcionan a los estudiantes para el desarrollo de la asignatura Prácticas Administrativas I consta de: apuntes clasificados por bloques temáticos en formato impreso publicado como material docente, esquemas-resúmenes, libros de metodología de la investigación en formato digital (transparencias en PowerPoint), otros materiales docentes, documentación específica como las normativas del APA, motores de búsqueda de información académica científica y enlaces a webs relacionadas con cada uno de los bloques temáticos y clasificados por temas, cuestionarios sobre cada uno de los temas, uso del blog o wiki como cuaderno de prácticas para su entrega obligatoria al finalizar cada uno de los temas o las unidades, exposición de casos reales y experiencias vividas por los mismos estudiantes.

Instrumentos

Para el proceso de enseñanza se usa como recurso el internet y el proyector multimedia, presentaciones en PowerPoint, fue únicamente en la asignatura Prácticas Administrativas I desde el inicio del semestre para el seguimiento y gestión de la asignatura se utilizó el sistema e-learning EDU 2.0 como recurso alternativo.

Es entonces y una vez trabajado el recurso, cuando se tiene conocimiento sobre su adecuación para su implantación en el desarrollo y seguimiento docente siendo una ayuda importante y ágil a la hora de aplicar el método de aprendizaje colaborativo semipresencial, y en el proceso de evaluación continua del estudiante por parte del profesorado, y la autoevaluación entre las alumnas.

Procedimientos

Los criterios de trabajo se exponen en la presentación de la asignatura al comienzo del curso y se propone la formación de subgrupos, dentro de cada grupo, con un máximo de hasta 3 participantes por cada uno de ellos. Estos subgrupos serán permanentes a lo largo de todo el semestre académico y formarán parte en los debates, foros y en la autoevaluación, exposiciones de los trabajos propuestos y el desarrollo de las prácticas propuestas obligatorias, y que son las siguientes:

- Práctica 1. Análisis de la evolución de la ciencia y el conocimiento
- Práctica 2. Los paradigmas y su aporte a la ciencia y la administración empresarial
- Práctica 3. La problemática de la realidad empresarial piurana
- Práctica 4. Los planes estratégicos y su incidencia en la calidad de los servicios
- Práctica 5. Los diseños de investigación y su valor para la investigación científica
- Práctica 6. El coste de la investigación como parte a la comunidad científica
- Práctica 7. Creación de cultura y el desarrollo de los países subdesarrollados.

De estas siete prácticas planteadas, se escoge la práctica 3: “La problemática de la realidad empresarial piurana”, como modelo experimental para el desarrollo de la actividad que permite la plataforma Edu 2.0 en forma de taller a partir del diseño de un wiki y su relación con la elaboración de sus proyectos

Los objetivos de esta práctica 3 son:

- Poner en práctica procedimientos para identificar la problemática de la realidad piurana y a partir de esas realidades elaborar su propio proyecto de investigación
- Ser capaces de descubrir los problemas que pueden aparecer en una producción determinada y posibles vías de solución
- Desarrollar la capacidad lógica y de expresión de ideas y resultados, así como comentarios y extracción de conclusiones sobre unos resultados determinados
- Desarrollar la capacidad de investigación, y a partir de ello elaborar el proyecto respectivo

Sobre el contenido de cada proyecto

El grupo deberá resolver todos ejercicios y preguntas formuladas en cada taller, sin embargo solo se entregará y expondrá uno asignado al azar por la docente. Para la resolución de los ejercicios se hizo los comentarios, resúmenes sobre los resultados obtenidos y las cuestiones planteadas en la práctica correspondiente.

Los talleres a su vez, presenta una serie condiciones, pautas o reglas sobre la entrega, puesta en común y evaluación; en un primer lugar en cuanto al plazo o límite temporal por la que los grupos se comprometen a realizar estas acciones, y en un segundo lugar en cuanto al criterio de calificación o cumplimiento de los niveles establecidos como mínimos en la presentación de la propia práctica en la que se basa este taller utilizando la wiki. Según estos criterios y como es de esperar, son fundamentales los comentarios que deben surgir de la autoevaluación de la práctica y que forma parte de la retroalimentación de la misma, como objetivo principal de este aprendizaje colaborativo.

Los proyectos propuestos por cada uno de los estudiantes hacen referencia a distintos aspectos sobre las distintas problemáticas que afronta lo usuarios y empresarios piuranos, en cada uno de ellos se solicita la alternativa de solución. Una vez concluida cada una de las prácticas y los avances de su proyecto de investigación, se procede a la entrega a través de la plataforma Edu 2.0. Para ello previamente se fija una fecha de entrega, se abre el plazo del reparto de la prácticas entre los grupos, se fija la fecha de comienzo de la autoevaluación entre los estudiantes y se marca el plazo último de evaluación de las mismas, para después evaluar por parte de la docente para luego analizar y comentar en clase los resultados de esta autoevaluación. A su vez, la aplicación Taller contempla una serie de parámetros muy específicos y concretos por la cuales se realiza la calificación según la estrategia de “margen de error”, donde las cuestiones planteadas como elementos de evaluación se centran sobre el contenido de respuestas de la práctica basándose en criterios de “Sí/No” cumplen con los criterios establecidos en la descripción del taller.

Paralelo a los resultados que aporta la evaluación propia de la aplicación de la plataforma Edu 2.0, por parte de los estudiantes para recoger medir el grado de satisfacción sobre el empleo de los entornos virtuales y su impacto en el desarrollo de las capacidades de investigación.

Propuestas de uso y de mejora

Como herramienta de trabajo la actividad del taller mediante el uso de wiki es la más aconsejable para crear y potenciar el aprendizaje colaborativo que se plantea en los objetivos de este trabajo y en la labor docente concreta de esta asignatura Control de Calidad, donde prima el trabajo en grupo y la realización de ejercicios prácticos basados en casos reales de la vida profesional de administración de empresa. Sin embargo, el objetivo central es que los estudiantes a partir de los distintos casos propuestos adquieran las habilidades y capacidades para el proceso de investigación en las líneas de investigación, por ellos es muy importantes los comentarios que se adjuntan a la propia calificación de la práctica, y que propician la mejora continua.

En cuanto a los aspectos a mejorar se proponen un entorno más atractivo y sencillo de interacción para los estudiantes donde les sea fácil conocer el correcto envío de los documentos y la recepción de los mismos. Así como una forma más intuitiva de formular y describir los parámetros de configuración de la wiki.

Resultados

Sobre el taller en la plataforma Edu 2.0 y de los datos obtenidos en el proceso de autoevaluación, se obtienen como resultado una puntuación media de 15 puntos sobre los 20 estimados como máximos para esta práctica, dato esperado según el contenido de la práctica.

Algunos grupos incumplieron en enviar el trabajo para que sus compañeros los evaluaran. Nos sirve de punto de reflexión sobre la idoneidad del propio diseño del taller y el tipo de estrategia de calificación empleado (margen de error).

Sobre las actividades generales planteadas en las plataformas del campus virtual Edu 2.0, de encuestas y escalas de opinión, el 80% fueron favorables a su uso e importancia para la labor académica.

La evaluación del taller inicio al proceso de investigación el 66% de los encuestados consideran que esta actividad es un buen sistema de autoevaluación, frente al 23% que opina lo contrario. Hay que analizar el 17% que no tiene opinión a esta cuestión. En cuanto a la cuestión de si se han involucrado en la realización de comentarios en la corrección y para la mejora, hay que destacar que el 66% admiten que sí han participado en esta retroalimentación. También hay que destacar el porcentaje del 13% que no tiene opinión al respecto.

En cuanto a la motivación del taller en el aprendizaje, más del 60% de los encuestados consideran que esta actividad sí que ha sido útil y una motivación para el aprendizaje. Sobre todo relacionado con la opinión anterior ya que han valorado positivamente el hecho de corregir a sus propios compañeros y a su vez comprobar sus propios resultados, es la experiencia de autocorrección que ha despertado su motivación.

Conclusiones

De los resultados obtenidos de la aplicación de talleres virtuales y desde el punto de vista docente, se cree como positivo el interés creado entre los grupos a la hora de afrontar y conocer las opiniones y comentarios, así como asumir el papel del evaluador y no del evaluado. Paralelamente han sido constructivos los comentarios y debates realizados en clase con el fin de plantear las respuestas más acertadas.

En cuanto a los aspectos negativos destacamos la poca información e experiencia de los estudiantes a utilizar plataformas virtuales. Los estudiantes consideran el uso de la plataforma virtual como una motivación para el aprendizaje de la asignatura y un buen sistema de autoevaluación, manifestando como negativo y mejorable el contenido de los comentarios entre los grupos de trabajo y un funcionamiento más sencillo y atractivo del entorno de Edu 2.0 en general.

Referencias

- Barkle y E. F.
2007 *Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario*. Morata.
- Calzadilla, M. E.
2002 "Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación". *Revista Iberoamericana de Educación*, 1(10).
- Díaz, M.
2006 *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza.
- Martínez Carazo, P. C.
s.f. "El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica".
- Matos Hernández, E. C.
2010 "Metodología para la construcción del texto científico en el proceso de formación de investigadores". Centro de Estudios de Educación Superior Universidad de Oriente. Santiago de Cuba.
- Morra, A. C. y Friedlander, L. G.
s.f. "Departamento de evaluación de operaciones del Banco Mundial". OED. Evaluaciones mediante Estudios de Caso.
- Wilson, J. D.
1992 *Cómo valorar la calidad de la enseñanza*. Paidós.
- Yakuzzi, E.
s.f. "El estudio de caso como metodología de investigación: teorías, mecanismos causales, validación".