

UNA PROPUESTA DE INCORPORACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE CONECTIVISTAS EN REDES SOCIALES

A PROPOSAL OF INCORPORATION OF CONNECTIVIST LEARNING OBJECTS IN SOCIAL NETWORKS

Mg, Juan Carlos Monsalve Gómez

Fundación Universitaria Luis Amigo, Facultad de Ingenierías. Grupo de Investigación SISCO_ Transversal
51A #67B 90 Medellín –Colombia- juan.monsalvego@amigo.edu.co

(Recibido el 02-11-2011. Aprobado el 02-02-2012)

Resumen: el uso de las redes sociales es cada vez más difundido al interior de escuelas y universidades, con un fuerte énfasis en el uso de Facebook y las diferentes opciones de interacción y comunicación que ésta brinda. El presente artículo busca presentar una propuesta de uso de objetos de aprendizaje elaborados bajo los principios del conectivismo al interior de la red social Facebook.

Palabras clave: redes sociales, objetos de aprendizaje, conectivismo, materiales educativos.

Abstract: the use of social networking is increasingly popular inside schools and universities, a biting focus on the use of Facebook and the different interaction and communication options that this provides. This paper tries to present a proposal for use of learning objects developed under the principles of connectivism inside the social network Facebook.

Keywords; social networks, learning objects, connectivism, educational resources.

I. INTRODUCCION

En el marco del proyecto de investigación "Impacto pedagógico de la utilización de aplicativos educativos incorporados a las redes sociales: el caso de Facebook como espacio al servicio de la formación" se busca presentar una propuesta de incorporación de Objetos de Aprendizaje Conectivistas en redes sociales, específicamente en Facebook pues es esta la red social con más usuarios en todo el mundo.

Facebook surge como red social alrededor del año 2004; (Caldevilla Dominguez, 2010). Si bien su creación no se hace con fines educativos, es importante anotar que su nacimiento si se da en contextos académicos. Posterior a su creación, muchos docentes preocupados por el mejoramiento de la calidad de la educación la han implementado como espacio de comunicación con sus estudiantes.

Según la IWS a marzo de 2012 la cantidad de usuarios de Facebook era de 835.525.280 como puede apreciarse en la tabla 1, cantidad de usuarios inscritos en Facebook entre 2011 y 2012.

La cantidad de usuarios de esta red social crece cada día. Es importante que los docentes de todos los niveles continúen realizando una implementación consciente de este medio que es cada vez más utilizado por estudiantes de todos los niveles educativos.

La primera parte de este artículo presenta un análisis realizado sobre el uso de Facebook al interior de los programas de pregrado de la Fundación Universitaria Luis Amigó.

En una segunda parte del artículo se presenta una propuesta de implementación de Objetos de Aprendizaje Conectivistas al interior de la red social, con un diseño de prototipo de repositorio y de Objetos de Aprendizaje.

Tabla 1. Cantidad de usuarios inscritos en Facebook entre 2011 y 2012. Fuente: (ITS, 2013)

FACEBOOK SUBSCRIBER GROWTH BETWEEN 2011 AND 2012					
Geographic Regions in order by size	FR Users 31-Mar-2011	FR Users 30-Jun-2011	FR Users 31-Sept-2011	FR Users 31-Dec-2011	FR Users 31-Mar-2012
Europe	200,260,360	208,907,040	214,988,320	223,376,640	232,835,740
Asia	131,556,800	152,957,480	169,392,060	183,963,780	195,034,380
North America	173,640,240	167,999,540	172,636,960	174,586,680	173,284,940
South America	69,594,760	82,207,800	92,049,480	103,294,940	112,531,100
Central America	28,090,240	33,081,140	36,333,060	38,317,280	41,332,940
Africa	27,414,240	30,665,460	34,798,940	37,739,380	40,205,580
Middle East	15,779,440	16,125,180	17,326,520	18,241,080	20,247,900
Oceania / Australia	12,333,780	12,881,560	13,177,360	13,353,420	13,597,380
Caribbean, the	5,362,600	5,903,520	6,182,080	6,218,960	6,355,320
World Total	664,032,460	710,728,720	756,884,780	799,092,160	835,525,280

Al final, el texto muestra las conclusiones y posibilidades de trabajo futuro de este proyecto.

2. IMPLEMENTACION DE REDES SOCIALES

El tema del uso educativo de redes sociales ya ha sido ampliamente estudiado, pero básicamente con un énfasis en el uso educativo como espacio de interacción y comunicación, en este tema se encuentran trabajos como los realizados por de Haro (de Hare, 2010), Piscitelli, Adaime & Binder (Piscitelli, Adaime, & Binder, 2010), Gómez & López (Gómez & López, 2010), entre otras. Además una nueva propuesta de APP de e-learning para América Latina, se trata de IZZUI "una innovadora aplicación gratuita 100% orientada a la principal red social, que ofrece un espacio de gestión del conocimiento y un mercado libre de contenidos; permitiendo crear, publicar, compartir y vender cursos de e-learning", (Agencia de Noticias Explorativa, 2013). Hasta el momento es el trabajo es relevante encontrado que busca generar espacio de contenidos al interior de la social, pero este se maneja con una filosofía distinta a la de los Objetos de Aprendizaje. El uso de Facebook al interior del proceso educativo formal comienza a ser explorado cada vez más.

En un estudio realizado al interior de la Fundación Universitaria Luis Amigó, con un total de 49 estudiantes pertenecientes a 18 programas de pregrado de la institución, el 63% de ellos manifiesta haber utilizado Facebook como herramienta de apoyo en algunos de los cursos de la Funlam, como puede verse en la tabla.

3. OBJETOS DE APRENDIZAJE CONECTIVISTAS PARA FACEBOOK

El tema de los objetos de aprendizaje ha sido estudiado fuertemente desde su aparición en la década de los 90, básicamente desde el campo de la ingeniería: software para la creación de objetos de aprendizaje, sistemas de almacenamiento, estándares para su clasificación y recuperación Sicilia & García (Sicilia Urban & García Barriocanal, 2003), entre otras aplicaciones Tones Pardo, Jiménez Builes, & Guzmán Luna (Torres Pardo, Guzmán Luna, & Jiménez Builes, 2011).

Ahora el tema es estudiado también por los profesionales de la educación García (García Arctic, 2009), Del Moral, Cernea, & Villalustre (Cernea, De Moral Pérez, & Villalustre Martínez, 2010) y es en este contexto específico donde se enmarca el presente texto. Al hablar de objetos de aprendizaje se hace referencia a un recurso educativo en formato digital con unas características técnicas muy específicas que facilitan su reutilización, almacenamiento, entre otras.

3.1 Sus características pedagógicas

Como todo material educativo, los objetos de aprendizaje, al estar insertos en un proceso de enseñanza — aprendizaje, deben tener una serie de características propias de todo recurso con este fin, características que les otorgan valor como un recurso educativo con vigencia y pertinencia.

3.2 El proceso de diseño de objetos

La elaboración de los objetos de aprendizaje, como recurso educativo, debe responder a un proceso de diseño instruccional, esta es tal vez la primera

característica pedagógica de los objetos de aprendizaje. En este proceso se deben analizar elementos como: las características de los alumnos, el objetivo pedagógico que se busca alcanzar, los contenidos, la forma de evaluación. Estos son elementos propios del proceso educativo, en la (Williams, Schrum, Sangra, & Guardia, 0) Fig. 1, Modelo de diseño instruccional ADDIE, se representan los principales pasos de un modelo de DI propuesto para la elaboración de los Objetos de Aprendizaje.

3.2.1 El objetivo pedagógico

Otro elemento esencialmente pedagógico de los objetos es su objetivo: ¿Qué se busca que logre el estudiante a través de la interacción con el objeto de aprendizaje? Todo objeto de aprendizaje debe tener un objetivo pedagógico claro, un fin desde la esencia misma de la enseñanza.

3.2.2 Atender a los estilos de aprendizaje

En el proceso de diseño instruccional se debe analizar al estudiante o grupo de estudiantes que inicialmente interactuará con el objeto de aprendizaje. Si bien este es reutilizable y accederán a el estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje, el objeto debe presentar un diseño de contenidos, un planteamiento de actividades y una ruta metodológica tal, que se beneficien de su interacción con él, estudiantes que tengan diferentes estilos y tipos de aprendizaje, a través de la presentación del contenido en diferentes formatos a través del planteamiento de diferentes opciones de actividades que permitan al estudiante elegir la que más se adapte a su tipo.

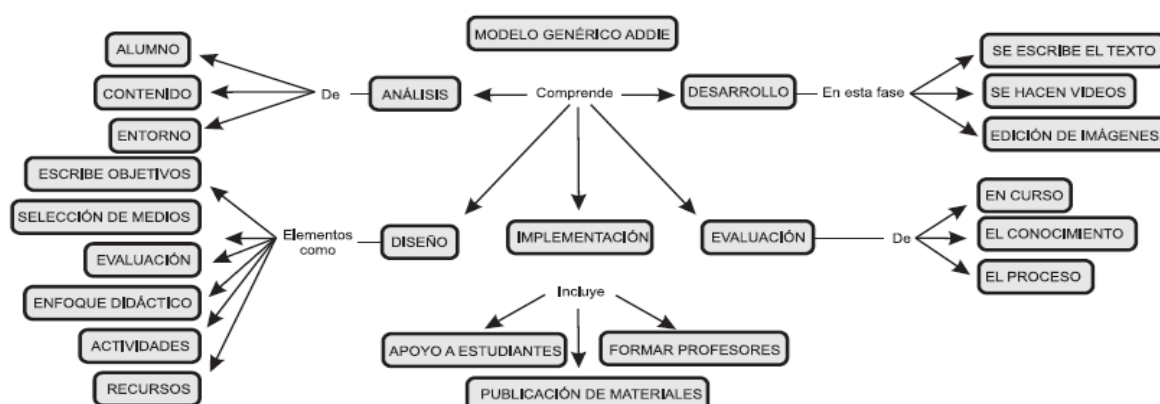


Fig. 1. Modelo de diseño Instruccional ADDIE. Fuentes: (Williams, Schrum, Sangra, & Gr cirdicr.s.j)

3.2.3 Atender a las teorías pedagógicas

Como todo material o actividad educativa los componentes internos de los objetos de aprendizaje deben atender a un modelo pedagógico claramente definido en la institución y este, a su vez, se enmarca en una de las grandes teorías pedagógicas existentes: conductismo, constructivismo, cognitivismo o conectivismo, como puede apreciarse en la Fig. 2. Estructura de un objeto de aprendizaje.

La estructura propuesta en este proyecto corresponde con un modelo pedagógico conectivista, a partir de las características propuestas por (Cornea, De Moral Pérez, & Villalustre Martínez, 2010). Desde la forma como se desarrollan los contenidos, como se dan las orientaciones metodológicas para orientar al estudiante en su proceso, desde la concepción de aprendizaje que tenga quien diseña el objeto y quien lo usa, hasta la estructura de las actividades y la forma como estas se orientan, todos estos elementos son permeados por una teoría pedagógica y con una intencionalidad formativa clara.



Fig. 2. Estructura de un objeto de aprendizaje. Las características del objeto de aprendizaje conectivista son propuestas por del Moral Pérez, Cernea & Villalustre Martínez. (Cernea, De Moral Pérez, & Villalustre Martínez, 2010).

33 La estructura del repositorio

Tanto el repositorio diseñado para el almacenamiento como los mismos objetos de aprendizaje deben responder básicamente a la siguiente propuesta de estructura para cumplir con los objetivos diseñados en este proyecto. Entre las principales características que debe tener ésta son:

- a) Objetivos do Aprendizaje que incorporen recursos web 2.0.
- b) Editables por los usuarios con un control de calidad.
- c) Que favorezcan el trabajo en equipo.
- d) OA que presentan elementos de contextualización, contenidos y actividades acordes con las nuevas posibilidades de la web 2.0.

- e) Los metadatos de cada OA deben permitir la clasificación por recursos web 2.0 usados.
- f) Actividades de trabajo colaborativo que involucren el uso de recursos de la web 2.0.
- g) Uso de roles y actividades basadas en casos y problemas donde el estudiante se vea abocado a la construcción de soluciones para problemas de la vida cotidiana.

Tanto el Objeto de Aprendizaje como el repositorio, deben atender a aspectos técnicos y pedagógicos, detallados en la Fig. 3. Estructura general del repositorio y del OA claramente definidos desde el contexto en el cual estar ubicado (la red social) hasta la teoría pedagógica emergente (conectivismo) que orienta su desarrollo.

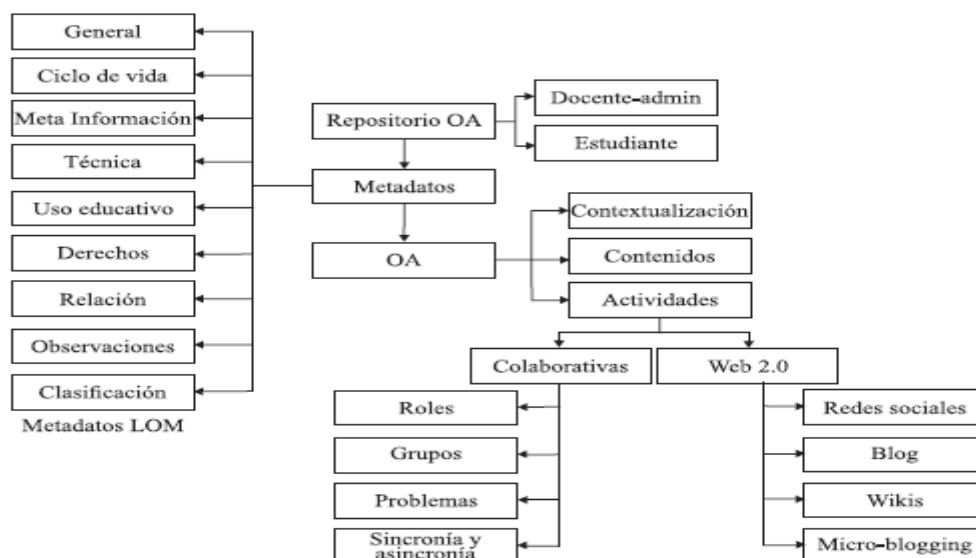


Fig. 3. Estructura general del repositorio y del OA. Categorías de metadatos LOM descritas en: (Universidad Carlos III de Madrid, 2013).

La Fig. 4. Diagrama de casos de usa de estudiante, sistema y docente, presenta algunas de las principales acciones de los usuarios al interior del sistema. El docente, el cual cuenta también con perfil de administrador, es el encargado del diseño, marcado y publicación de los Objetos de Aprendizaje, además del acompañamiento a la interacción del estudiante con los Objetos de Aprendizaje y con los demás compañeros a través de las herramientas web 2.0 que se propongan desde los Objetos.

El estudiante interactúa directamente con los OA y con sus demás compañeros. Esta es una de las principales características de los Objetos de

Aprendizaje conectivistas: el hecho de que se hace énfasis de manera muy especial en la creación de espacios de interacción entre estudiantes a través de recursos web 2.0 para la construcción colaborativa de conocimiento. Esta interacción se da tanto de manera sincrónica (chat) como asincrónica (foros, correo y demás espacios de comunicación).

Se deja de lado el modelo vertical tradicional donde el estudiante es quien controla el acceso a la información y se crea, así, un ambiente mucho más participativa y democrática, donde el estudiante tiene total libertad de acceso a la información, además, se amplían las barreras tradicionales de tiempo y espacio.

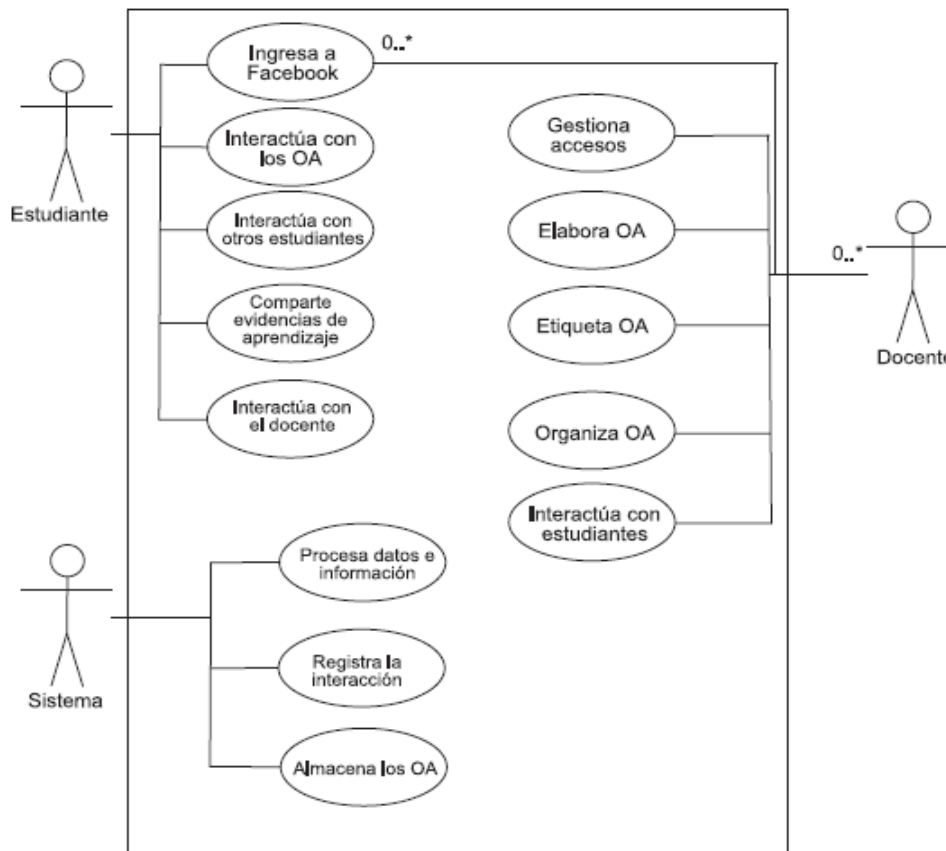


Fig. 4. Diagrama de casos de uso de Estudiante, sistema y docente.

4. CONCLUSIONES TRABAJO FUTURO

Queda todavía mucho camino por recorrer hasta lograr modelos de implementación de redes sociales en el ámbito educativo que cubran todos los posibles frentes de trabajo de manera exitosa y respondiendo a las particularidades de cada institución educativa.

Este artículo es apenas una propuesta que necesita ser implementada en su totalidad, evaluada y retroalimentada para analizar las ventajas que puede traer para mejorar los modelos educativos tradicionales.

El tema de los objetos de aprendizaje es otro aspecto que está en construcción permanente debido al cambio constante en las tecnologías existentes. Los modelos de diseño de OA deben responder a estas transformaciones.

Los modelos educativos actuales también deben cambiar y adaptarse a las exigencias y posibilidades de cada época.

RECONOCIMIENTO

El autor desea agradecer a la Fundación Universitaria Luis Amigó por el apoyo académico y financiero que ha brindado al proyecto de investigación titulado: "Impacto pedagógico de la utilización de aplicativos educativos incorporados a las redes sociales: el caso de Facebook como espacio al servicio de la formación", de cuyos resultados parciales hace parte este artículo de investigación.

REFERENCIAS

Agencia de Noticias Explorativa. (Abril de 2013). Obtenido de Lanzan una Facebook App gratuita de e-learning en América Latina: <http://agenciaexplorativa.wordpress.com/2013/04/25/flan7an-una-facebook-app-gratuita-de-e-learning-en-america-latina/>

Caldevilla Domínguez, D. (2010). Las Redes Sociales, Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. Documentación de las ciencias de la comunicación, 33, 45-68. Obtenido de <http://revistas.uem.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN1010110045A>

Cernea, D. A., De Moral Pérez, M. E., & Villalustre Martínez, L. (2010). Objetos de aprendizaje 2.0: Una nueva generación de contenidos en contextos conectivistas. RED: Revista de educación Distancia (25).

de Hero, .I. .I. (2010). Redes sociales en educación. Recuperado el 23 de Abril de 2013, de Portal de la educación Dominicana: [http://www.educan.do/rddw/guiadidactica/e\)%20Recursos%20actividades%20pedagogicas%20T1C/Ítedes%20Sociales/redessocialeseducacion.pdf](http://www.educan.do/rddw/guiadidactica/e)%20Recursos%20actividades%20pedagogicas%20T1C/Ítedes%20Sociales/redessocialeseducacion.pdf)

García Aretio, L. (2009). Objetos de aprendizaje: características y repositorios. En L. García Aretio, ¿Por qué va ganando la educación a distancia? Madrid: UNED. Obtenido de Objetos de aprendizaje: Características y repositorios: http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/ObjetosAprendizaje/PDF/oas_car%20y%20rep.pdf

Gómez, M. T., & López, N. (2010). Uso de facebook para actividades académicas colaborativas en educación media y universitaria. Obtenido de Universidad del Salvador: http://www.salvador.edu.ar/vid/publicaciones/USO_DE_FACEBOOK.pdf

IWS.I. (2013). Facebook Stats for Years 2011- 2012. Obtenido de <http://www.intemetworldstats.com/facebook.htm>

Piscitelli, A., Adaime, I., & Binder, I. (2010). El proyecto facebook y la pos universidad. Sistemas Operativos Sociales y entornos abiertos de aprendizaje. Madrid, España: Ariel S.A.

Sicilia Urban, M. A., & García Barriocanal, E. (2003). On the integration of IEEE-LOM Metadata Instances and Ontologies. Learning Technology newsletter, 5(3), 1-4.

Torres Pardo, I. D., Guzman Luna, J., & Jimenez Builes, A. (2011). Una propuesta de planificación reactiva para descubrir y componer dinámicamente rutas de aprendizaje. Revista Colombiana de Tecnología Avanzada, 2(18), 32-41.

Williams, P., Schrum, L., Sang A., & Guardia, L. (s.o). Fundamentos del diseño tecno-pedagógico en e-learning. Barcelona: LIOC.