

LA MODALIDAD BLENDED LEARNING EN LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD CURRICULAR INFORMÁTICA: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN USANDO MOODLE Y FACEBOOK

Autora: Maryianela Maita Guédez (ULA)
Táchira, Venezuela
mmaita@ula.ve, maryianelamaita@gmail.com

RESUMEN

Este artículo es el resultado de aplicar la modalidad Blended Learning (virtual-presencial) con 60 estudiantes de segundo semestre de la Carrera Educación, de la Universidad de Los Andes núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”. Se usó la Plataforma de Formación Moodle y la red social Facebook, como soportes de las actividades virtuales planificadas en la Unidad Curricular Informática, la cual es de naturaleza presencial. Para el 100% de los estudiantes era la primera vez que trabajaban en esta modalidad, lo que resultó totalmente novedoso generando un sentido de responsabilidad, autonomía y colaboración. En cuanto a las herramientas usadas, a diferencia de las tradicionales, Moodle ofreció todos los mecanismos necesarios para realizar actividades de orden académico en red, en la que la interacción con los materiales, compañeros y compromiso personal son elementos básicos para la construcción del conocimiento. Por su parte, Facebook, aunque se ha concebido como un espacio para el intercambio social, posee a través de la creación de grupos un potencial educativo para el trabajo colaborativo. Se promovió el uso libre, responsable y autónomo de las herramientas que brinda Internet en forma gratuita, en pro del enriquecimiento de la labor educativa.

Palabras claves: Blended Learning, Plataforma de Formación, Red Social.

Fecha de Recepción: 22-07-2011

Aceptación: 02-08-2011

**BLENDED LEARNING IN THE TEACHING OF THE COMPUTER SCIENCE
SUBJECT: AN EXPERIENCE ON THE USE OF MOODLE AND FACEBOOK
WITH EDUCATION STUDENTS**

ABSTRACT

This paper is the result of applying the Blended Learning (virtual-face-to-face) modality with 60 students in the second semester of the Education Major at the Universidad de Los Andes, "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez" branch. The educational site Moodle and the social network Facebook were used as the platforms for planned virtual activities in the Computer Science subject which is designed for face-to-face setting. It was the first time that all the participant students (100%) worked with this learning modality, which became totally innovative generating a sense of responsibility, autonomy and collaboration. Regarding the tools used, unlike the traditional ones, Moodle offered the necessary instruments to perform academic activities on the web in which the interaction with materials and classmates, and personal commitment are basic elements for building knowledge. Facebook, on the other hand, has been conceived as a space for social exchanges; however, it has the educational potential for collaborative work through the creation of groups. In order to enhance the educational labor, the open, autonomous and responsible use of these free Internet tools was promoted.

Key words: Blended learning, learning platform, social network.

Date Received: 22-07-2011

Acceptance: 02-08-2011



INTRODUCCIÓN

Ya es realidad una serie de predicciones que se hicieron alrededor de los años 90, en relación a lo interesante y útil que serían las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en un sinnúmero de manifestaciones de nuestra vida cotidiana, las cuales han instaurado un nuevo estilo de vida para las mayorías y creado generaciones que parecieran nacer según Rueda y Quintana (2007) con un "chip incorporado" (p.1).

Gracias a redes como Internet hoy en día podemos leer noticias instantáneas, trabajar o buscar empleo, comprar y vender; hacer amigos y comunicarnos con ellos usando texto, audio y video en tiempo real. Investigamos y aprendemos gracias a los buscadores especializados, bibliotecas virtuales, base de datos académicas y repositorios institucionales cada vez más grandes; incluso muchos aspectos de nuestras vidas los vivimos por Internet a través de las redes sociales, las cuales se han convertido en un enorme espacio humano para comunicar, compartir y cooperar.

Todo esto ha ocurrido debido a que se reconoce que la calidad, rapidez, seguridad, conectividad y acceso a la información juegan un papel trascendental en todos los ámbitos del quehacer humano, incluyendo la Educación en todos sus niveles, por lo tanto la incorporación de las TIC es inevitable y su radio de acción pareciera no detenerse.

Sin embargo, esta incorporación es un proceso en el que cada individuo, institución educativa y región lo están viviendo de manera distinta, no sólo en infraestructura sino también en aspectos culturales; en consecuencia, se requiere de nuevos enfoques educativos y es necesario preparar a las futuras generaciones de docentes, facilitándoles, en su proceso de formación, herramientas innovadoras para el desarrollo de nuevas estrategias y escenarios, así como explorar la creación de una nueva cultura de aprendizaje sistemático,

mediado por las nuevas tecnologías, que les permitan adecuarse a las demandas sociales actuales, ya que sin la participación de este recurso humano, y su propia evolución, no existe oportunidad alguna de lograr cambios importantes, exitosos y razonables.

La Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez” Táchira, en pro de egresar profesionales de la docencia, acordes a los nuevos requerimientos sociales, con enfoques pedagógicos contemporáneos e innovadores del entorno, aprobó, en el año 2009, la reestructuración de la Carrera de Educación, con el fin de generar una importante valoración de la actividad científica, humanística y cultural. En la reforma se incorporó al plan de estudios la Unidad Curricular Informática, en el segundo semestre de la carrera, realizando un cambio importante en el enfoque que tenía el pensum anterior, el cual se basaba sólo en la alfabetización informática: introducir conceptos básicos de Informática e iniciarse en el uso y manejo elemental de procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones gráficas.

Aunque en el nuevo programa de la Unidad Curricular Informática, aún se mantiene el uso de las herramientas ofimáticas, ya no es el punto focal de la misma pues se orientó, según el Departamento Computación e Informática (2009), hacia:

Conseguir la valoración del impacto de las TIC en los usos y modos de vida de las sociedades contemporáneas especialmente en el ámbito educativo. Promueve la reflexión sobre la cultura digital y sus implicaciones y provee herramientas TIC para la acción docente (p.2).

En función de esto, se busca desarrollar algunas de las competencias y, sobre todo, actitudes, de un nuevo tipo de alfabetización tecnológica que Bruns y Humphreys (citado en Adell, 2007, p.6) denominan “crítica, colaborativa y creativa” permitiendo ir más allá del mero dominio instrumental de las herramientas y



entornos de comunicación que nos ofrecen las TIC. De esta manera se incorporan, al programa de la unidad curricular, aspectos relevantes de cultura digital que permitan entender, concebir, usar y criticar las herramientas proporcionadas por las TIC para adaptarlas a la enseñanza y a su evolución.

En este sentido, con la finalidad que los estudiantes de la carrera Educación, matriculados durante el semestre B-2010 (Octubre 2010-Marzo 2011), mediante un proceso gradual, dirigido a un nivel de autonomía, desarrollaran competencias basadas en su propia experiencia, de usar las TIC en su proceso de aprendizaje y poder valorarlas como herramientas con ventajas educativas inimaginables, se trabajó con la modalidad Blended Learning (en adelante BL), es decir se planificó actividades presenciales y virtuales; las primeras correspondientes a la naturaleza de la Unidad Curricular, y las segundas usando la plataforma de formación Moodle y la red social Facebook.

En este artículo pretendemos sistematizar el trabajo virtual realizado y destacar, desde el punto de vista de los estudiantes, el potencial educativo de las herramientas utilizadas.

Desarrollo de la Experiencia

Descripción de la Unidad Curricular Informática

La Unidad Curricular Informática se encuentra en el segundo semestre del plan de estudios de la carrera Educación de la Universidad de los Andes Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez” Táchira, en las menciones: Básica Integral, Física y Matemática, Idiomas extranjeros Inglés y Francés, Español y Literatura, Biología y Química, Geografía e Historia. La misma es desarrollada en 80 horas académicas durante 16 semanas.

En este período, se ofrece al estudiante un fundamento teórico y práctico que le permita participar, activamente, en la construcción de una cultura digital,

describiendo, caracterizando, reflexionando y apropiándose de las TIC como herramientas para la mejora de la acción docente.

Algunos de los contenidos globalizados desarrollados son: cultura digital, TIC, sociedad del conocimiento. Claves de la formación en la sociedad del conocimiento. Ciudadanía digital. Cambios en los contenidos educativos. Herramientas de Ofimática. Internet. Web 1, Web 2.0 y sus aplicaciones (Wikis, Blogs, Redes Sociales...). Buscadores especializados, bases de datos académicas, repositorios institucionales, catálogos de recursos, gestores de contenidos, plataformas de formación, entre otros

En la experiencia que se describe a continuación se trabajó con 60 estudiantes de las menciones Idiomas Extranjeros Inglés y Francés, Física y Matemática, Español y Literatura, matriculados en el semestre B2010 y cuyas edades estaban comprendidas entre los 18 y 20 años.

Plan de Trabajo

Diagnóstico

Al iniciar la Unidad Curricular Informática, se realizó un sondeo en relación a la disponibilidad de computador con conexión a Internet en los hogares de los estudiantes y cuáles eran los usos más comunes dados a las herramientas TIC. Como resultado se obtuvo que el 87% de los estudiantes poseen un computador para los quehaceres universitarios y uso cotidiano. El resto, utiliza los laboratorios disponibles en la universidad, los cibercafé o el computador de un familiar o amigo. Es importante resaltar que en un trabajo anterior, realizado en el periodo 2003-2004, con estudiantes de la carrera Educación, de la misma Universidad, se encontró en una muestra de 37 estudiantes que sólo el 19% de los mismos contaba con un computador en su casa (Maita, 2005, p.45). La comparación de



estos hallazgos sugiere la penetración que ha tenido la computadora en los hogares en los últimos años.

Por otra parte, en la tabla 1 se puede observar que transcribir texto, establecer comunicaciones personales y buscar información en Internet a través de Google, Yahoo, entre otros, representan en la actualidad herramientas comunes para todos los estudiantes universitarios. Además el 90% tiene una cuenta en una red social para compartir con sus amistades y familiares y un 80% de los estudiantes visita el portal de videos YouTube

En relación a consultar información en bibliotecas virtuales, base de datos académicas y repositorios institucionales se visualiza lo poco que se conoce la utilidad de las mismas para encontrar, ante tanta superabundancia informativa, información veraz, valiosa, confiable, precisa y científicamente comprobada.

Tabla 1 - Pregunta No. 2: Uso que le dan los estudiantes a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

¿Cuáles de los siguientes usos le das a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)?	f ¹	%
Como herramienta para trabajo cotidiano (transcribir texto, realizar gráficos, presentaciones para las clases, entre otros)	60	100
Para comunicación personal (correo electrónico y/o chat)	60	100
Buscar información por ejemplo en Google, Yahoo, entre otros	60	100
Consultar información en bibliotecas virtuales, base de datos académicas y repositorios institucionales	8	13,33
Visitar portales de videos como YouTube u otros	48	80
Compartir con amistades y familiares en redes sociales como Facebook u otros	54	90
Otro (especifica):	24	40

Fuente: Cuestionario inicial aplicado a los estudiantes de la unidad curricular Informática matriculados en el semestre B2010.

Estos resultados sirvieron para establecer la factibilidad de ejecución de la Unidad Curricular en la modalidad BL, preparar las actividades y recursos a utilizar



tanto en las clases presenciales como en las virtuales para así adaptarlas a la realidad que viven los jóvenes en su cotidianidad.

Presentación de la Unidad Curricular

Luego del diagnóstico se presentó a los participantes el programa de la unidad curricular, exponiendo brevemente los contenidos a desarrollar y se explicó el modelo de formación BL, es decir que el curso dictado en este formato incluiría un diseño docente con tecnologías de uso presencial (físico) y no presencial (virtual) que combinadas pretenden optimizar el proceso de aprendizaje (Alemany, 2007, p.1); procurando aprovechar las bondades que cada una ofrece, ya que la modalidad virtual les permitiría el trabajo autónomo, la eliminación de barreras espacio-temporales por tener la unidad curricular disponible en cualquier lugar las 24 horas del día, así como reducir los costos que generan el desplazamiento o alojamiento porque para llevar a cabo gran parte de las actividades del curso no es necesario que todos los estudiantes coincidan en un mismo lugar y tiempo.

Adicionalmente, el diseño presencial les brinda ventajas relacionadas con la interacción humana, la cual tiene una repercusión notable en la motivación, con discusiones enriquecidas con el lenguaje corporal y la creatividad que generan las contribuciones, de cada uno de los participantes, en el momento preciso de su desarrollo; asimismo brinda la posibilidad de ejecutar actividades algo más complicadas de realizar de manera puramente virtual.

En consecuencia, la combinación del trabajo presencial con el virtual persigue fomentar la relación de los estudiantes con su propio aprendizaje, el desarrollo de una cultura audiovisual, promover nuevas formas de buscar, seleccionar, clasificar, ordenar y procesar una cantidad cada vez mayor de información, además de usar eficaz y racionalmente las TIC.



Desarrollo de la Actividad Virtual

Plataforma de Formación Moodle: Duración 8 Semanas

Para comenzar la actividad virtual se solicitó una cuenta de correo electrónico y la necesidad de registrarse en la Plataforma de Formación MOODLE, alojada en el servidor <http://davinchi23.tach.ula.ve/moodle>.

MOODLE, que significa Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) es un software inspirado en la pedagogía del constructivismo social, que permite el diseño y creación de cursos basados en Internet, con la ventaja de que se distribuye gratuitamente como Software libre (Open Source) bajo la Licencia Pública GNU (De las siglas en Inglés GPL-General Public License). En otras palabras Moodle tiene derechos de autor (copyright), pero el usuario tiene algunas libertades como copiar, usar y modificar siempre que acepte los siguientes parámetros: proporcionar el código fuente a otros, no modificar o eliminar la licencia original y los derechos de autor, y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él.

La plataforma Moodle permite trabajar con una variedad de recursos de información, fotografías, diagramas, presentaciones, documentos de texto, audio o vídeo, páginas Web, documentos PDF, así como ofrecer distintas actividades tales como cuestionarios, glosarios, talleres, exámenes, foros, chats, encuestas, wikis, entre otros. Para el trabajo colaborativo dispone de un espacio para trabajos en grupos.

Una vez registrados los estudiantes en Moodle, se procedió a crear 4 grupos, con 15 estudiantes cada uno, separados por mención de la carrera Educación y horario de clases presenciales. Por ser una herramienta nueva para los usuarios, los recursos y actividades aplicados en el aula virtual se mostraron progresivamente por módulos, con la intención de no saturar, en un primer

momento, la pantalla principal y causar un choque visual en los estudiantes, que pudiese representar una sensación de trabajo excesivo, además de evitar la dispersión al tener todos los enlaces disponibles.

A continuación se describe cada uno de los módulos y se destaca la importancia de las actividades y/o recursos trabajados en los mismos:

1. Módulo 0. Misceláneos: Este módulo se reservó para publicar variedades de interés general del aula virtual como: programa de la unidad curricular, foro de novedades, dudas y respuestas; la creación por parte de los estudiantes de un Glosario de términos desconocidos durante el desarrollo de la unidad curricular, y una base de datos de los errores ortográficos más comunes encontrados en los foros (mensajes enviados estando en diferente lugar y en diferente tiempo) con su respectiva corrección, además de publicar encuestas proporcionadas por el Moodle sobre el aprendizaje en línea.

Se habilitó 2 salas de chat (mensajes enviados en diferente lugar pero en tiempo real), una de grupos separados, por menciones de la carrera, con la finalidad de efectuar 4 sesiones, en el horario correspondiente a la clase presencial, para evitar problemas de disponibilidad en el encuentro virtual y poder desarrollar los contenidos con la colaboración de todos. La otra sala se dispuso para conversaciones semanales (sábados), durante 1 hora, sobre actualidad tecnológica, con la presencia del profesor pero cada sesión dirigida por un estudiante y esta dependería en gran parte de la auto-motivación e interés de los participantes en el tema consensuado con anterioridad, por lo cual no era obligatoria la asistencia al encuentro. Estas interacciones permitieron mostrar la utilidad educativa de una herramienta que utilizan los estudiantes en sus conversaciones informales con familiares y amigos. Se previó almacenar las sesiones de chat para que los



estudiantes, tanto asistentes como ausentes en la actividad, las tuviesen disponibles como material de repaso.

Módulo 1. Cultura Digital: Con este módulo se inició el desarrollo de los primeros contenidos. Se publicó enlaces a artículos de revistas especializadas y se presentó un primer foro de discusión.

Tomando en consideración que en la actualidad el lenguaje audiovisual ha impregnado nuestros sentidos, y prácticamente toda la información nos llega por este medio, además según Halas (citado en Inzunza, 2001):

El uso de los medios audiovisuales puede reducir en un 40% el tiempo requerido para la enseñanza con respecto a la información que es sólo leída o escuchada, añadiendo, además, que bajo estas condiciones, el coeficiente de memorización se eleva en un 20%.

Se utilizó como material de apoyo videos alojados en el portal <http://www.youtube.com> (sitio gratuito para ver y compartir videos). Cada video fue seleccionado cuidadosamente tomando en cuenta: los fundamentos pedagógicos, el dinamismo con el cual se presenta la información, el tiempo de duración, que no excediera los 8 minutos, para así evitar que resultara una carga tediosa y pudiesen ser visualizados las veces que fuesen requeridas por los estudiantes. Asimismo, este portal ofrece una lista de videos relacionados al tema mostrado, permitiéndole al estudiante visualizar otros videos adicionales a los propuestos.

Módulo 2. Internet: Este espacio pretendió concentrar la temática que permitiría discutir, a través de los foros, el valor educativo de Internet y conocer las aplicaciones Web 2.0. Se continuó utilizando el video como recurso de aprendizaje, se elaboró un diario para sistematizar el trabajo

virtual de cada estudiante y se presentó los Wikis como herramienta para la realización de trabajos colaborativos.

Un Wiki es una forma de sitio web en donde se acepta que los usuarios creen, editen, borren o modifiquen el contenido presentado, de una forma interactiva, fácil y rápida. Al respecto, se trabajó con dos Wikis, uno para la construcción de la Historia de Internet, en la que cada participante colaboraba en la redacción, publicación y modificación del material, con la finalidad de colectivamente formar un contenido nuevo, completo, coherente y ajustado a la realidad de los inicios de Internet hasta la actualidad. El otro Wiki funcionó como organizador de experiencias educativas innovadoras, allí cada estudiante debía presentar un enlace, con un resumen de 300 palabras, acerca de una experiencia o investigación sobre la aplicación de las nuevas tecnologías en el área de su competencia profesional.

Módulo 3. Buscadores Especializados: En este módulo se incluyó una serie de enlaces sitios web destinados a la búsqueda de información académica. Se promovió el uso de estas herramientas como vía para encontrar, rápidamente información en Internet, que sea confiable, valiosa, precisa y comprobada; haciéndose énfasis en criterios de respeto a los derechos de autor y revisión de varias fuentes antes de elegir alguna documentación de apoyo para sus trabajos. Los siguientes son algunos de los sitios recomendados:

- a. Google Académico (<http://scholar.google.co.ve>)
- b. Repositorio Institucional de la Universidad de los Andes (<http://www.saber.ula.ve/>)
- c. UNIVERSIA (<http://www.universia.edu.ve/>),
- d. DIALNET (<http://dialnet.unirioja.es/>)
- e. Teseo (<http://www.educacion.es/tese>)



- f. Tesis Doctorales en Red - TDR -(<http://www.tdx.cat/>)
- g. Base de datos de revistas, libros y documentos académicos – SIBUDEC- (<http://www.sibudec.cl/>)

Módulo 4. Herramientas Office: Este último módulo se usó para publicar videos y enlaces a cursos gratuitos de informática en la red (<http://www.aulaalic.es/>), específicamente de las aplicaciones ofimáticas (procesador de textos, hoja de cálculo y presentaciones).

Red Social Facebook: Duración 6 Semanas

Facebook, es un sitio web de redes sociales, es decir su función esencial es formar comunidades, ya que permite ubicar personas a través de su correo electrónico o como usuario invitar a otros a formar parte de su red social para intercambiar mensajes síncronos o asíncronos, enlaces, fotos, videos entre otros. En la actualidad es un genuino fenómeno social que cuenta con 585 millones de usuarios distribuidos a nivel mundial con una tasa de crecimiento correspondiente a 7,9 usuarios nuevos por segundo (Facebook Noticias, 2011).

Fue creado por Mark Zuckerber en el año 2004, cuando era estudiante de la Universidad de Harvard, con la intención de formar grupos entre los estudiantes, que se mantuvieran en contacto y compartieran información sin necesidad de iniciar cadenas de correos electrónicos, como por ejemplo, compartir resúmenes e información sobre una clase, recordar un examen o la entrega de trabajos, avisar sobre la ausencia de un profesor a clases, entre otros. Con la actualización de la red social se fueron agregando herramientas para subir fotos y buscar amigos lo que permitió que los usuarios incorporaran a familiares y amigos dándole un uso más social. Según Phillips (citado por Gómez y López, 2010, p.3) “A partir de septiembre 2006, Facebook se abrió a todos los usuarios del Internet”.

Facebook tiene la posibilidad de crear grupos (abiertos, privados, o secretos) que permiten reunir a personas con intereses comunes y fines específicos, bajo la administración de uno o varios de sus miembros. Para iniciar con las actividades en la red social Facebook, a partir de la séptima semana del semestre se creó un grupo secreto, denominado Tecnología Educativa, con la intención de restringir la membresía sólo a los estudiantes matriculados en la Unidad Curricular Informática.

Una vez agregados los estudiantes al grupo, se presentó las reglas de participación y patrones de conducta a seguir, también se inició las actividades semanales planificadas. En el muro del grupo, disponible a todos para publicar, se plantearon interrogantes, temas de discusión, se compartió enlaces a sitios web de interés a las clases y videos para ser comentados, se crearon eventos como recordatorios para la entrega de asignaciones, exámenes o información general de actividades relacionadas con la vida universitaria. Además se aprovechó la ventaja del chat grupal, el cual al iniciar una conversación se activa automáticamente, para todos los miembros que se encuentren conectados, y el chat privado para realizar consultas y asesorías individuales.

En esta etapa de la unidad curricular, se buscó que los estudiantes comprendieran el impacto que Facebook puede tener en la educación gracias a sus ventajas desde el punto de vista colaborativo, desarrollaran un sentido de ciudadanía digital en la utilización responsable de las tecnologías, además de establecer criterios que les permitan tener una mayor seguridad a la hora de compartir información, en todos los espacios en los que intervenimos en un mundo digital.



Hallazgos de la experiencia

Al finalizar todas las actividades virtuales, se presentó un cuestionario a los estudiantes para valorar el desarrollo de la unidad curricular en la modalidad virtual-presencial usando la plataforma de formación Moodle y la red social Facebook como herramientas para potenciar su aprendizaje, así como los recursos utilizados en la experiencia. En este sentido los aspectos más notables son los siguientes:

En cuanto a la modalidad Blended Learning (virtual-presencial)

Para el 100% de los estudiantes era la primera vez que trabajaban en esta modalidad, por lo tanto usar una plataforma de formación como Moodle y una red social como Facebook en una unidad curricular fue totalmente novedoso, en consecuencia valoraron positivamente aspectos como:

- Dejar a un lado la monotonía de recibir clases sólo en el aula tradicional y no necesariamente tener que ir a clase presencial para cuestionar un tema (uso de los foros, chats).
- El contar con variedad de recursos en la construcción de su aprendizaje (videos, sitios web, documentos, entre otros) e interactuar con ellos, en la red, a cualquier hora.
- Realizar todas las actividades asignadas, en el hogar y con tranquilidad (foros, wikis, talleres, análisis, resúmenes, ensayos, entre otros). Aspecto no valorado y discutido por el 13% que no tenían computador disponible en su casa.
- El desarrollar habilidades en la interacción con los contenidos y el manejo de las herramientas, gracias a la práctica, creación y participación constante, le estimularon a continuar aprendiendo.
- El mantenerse comunicados tanto con la profesora como con los compañeros de clases o de otras carreras, cursantes de la unidad

curricular, para resolver dudas al momento de producirse, conocer criterios y opiniones sobre un tema, además de compartir gustos y diferencias, no sólo en las horas de clase del aula convencional (una vez por semana), sino desde cualquier lugar durante toda la semana a través de los recursos TIC.

- El trabajar interactuando con los compañeros, en el desarrollo de una actividad común (Wikis), los motivó a participar más en la experiencia educativa de usar las TIC para lograr un objetivo común.
- El hacerse responsable en la construcción de su aprendizaje y cumplimiento de las actividades individuales y grupales, pasando de ser simples receptores a participar activamente en el desarrollo de los mismos.

En cuanto al uso de Facebook y Moodle:

La plataforma de formación Moodle ofrece un sistema estructurado, con carácter educativo y privado donde los usuarios acceden dispuestos a realizar alguna actividad académica, a diferencia de Facebook que ingresan con la intención de efectuar un intercambio social entre familiares y amigos, jugar, publicar fotografías o videos, entre otros, razón por la cual el 89% de los estudiantes opinó que en Moodle no se presentan tantos elementos distractores como en Facebook, que desvían la concentración al realizar alguna tarea, causando pérdida de tiempo.

Sin embargo, el 45% de los estudiantes consideró a la plataforma de formación más complicada que la red social, en relación a la participación y cumplimiento a tiempo de las asignaciones, ya que sólo lo abrían cuando lo recordaban o era sugerido en las clases presenciales, esto generaba una acumulación de trabajo semanal (sobre todo las discusiones en los foros).

Probablemente, la diferencia esté dada en el hecho que en la red social ya estaban registrados, y son usuarios activos, la mayoría de los estudiantes, tal



como se apreció en el cuestionario inicial, por lo tanto es un ambiente conocido por ellos y generalmente lo abren todos los días, esto les permitió estar actualizados con las novedades de la Unidad Curricular, aunado a esto está las ventajas de las notificaciones, que de manera inmediata, Facebook, envía a todos los miembros del grupo en el muro de noticias y a su correo electrónico, cada vez que se produce una intervención en el mismo, por lo tanto, las respuestas se obtenían con la misma inmediatez, lo que hizo más sencilla la interacción. Al respecto un estudiante (mención Física y Matemática) opinó: “El Facebook lo reviso constantemente sólo para jugar o hablar con personas... al tener actividades por aquí aprovechaba de cumplirlas”

La plataforma Moodle permitió la presentación de materiales en forma organizada, a la vista de los usuarios y fácil acceso, a diferencia de Facebook que de acuerdo al flujo de publicaciones realizadas en el muro, tanto por el docente como los estudiantes, los recursos se desplazaban en la pantalla, así que se requería revisar las publicaciones anteriores o detallar las notificaciones.

Al inicio de la unidad curricular existía un poco de incredulidad en los estudiantes, el hecho de usar una red social como Facebook con un fin didáctico, debido a que el uso frecuente para ellos era socializar, publicar o revisar fotos o videos, jugar o usar aplicaciones de entretenimiento como responder preguntas sobre sus amigos, buscar la frase del día, el horóscopo, entre otros, sin percibir hasta ese momento el potencial colaborativo que presenta una red social. Pero con el transcurrir de las semanas y la participación en el desarrollo de actividades, en pro de un objetivo común vino el cambio de concepción, así lo expresó uno de los participantes de la experiencia (mención Español y Literatura): “La Unidad Curricular cambió mi manera de pensar sobre esta red social, es decir, siempre dije que el Facebook no era más que un chismógrafo mundial”.

La creación de un grupo general, en Facebook, en el que se unieran todas las menciones, permitió una interacción y comunicación más compleja, así como la creación de lazos de amistad, tal como lo indicó un estudiante de la mención Idiomas Extranjeros Inglés y Francés. "...hemos conocido de una manera un poco informal a personas que vemos todos los días en la universidad y con las que no tratábamos, ahora hablamos fluidamente a través de la red social".

En cuanto a los recursos presentados en Moodle y Facebook

- Los foros y el chat permitieron la participación activa de los estudiantes a la hora de discutir temas, se acotaron e intercambiaron ideas nuevas así como puntos críticos que generaban mayor interés en los grupos. Particularmente la actividad de Chat, tanto en Moodle como en Facebook, permitió crear un ambiente agradable gracias a las ocurrencias humorísticas entre los estudiantes, promoviendo la intervención de quienes en el aula presencial, en algunos casos, pasan desapercibidos. Sin embargo no se escaparon inconvenientes de fallas técnicas, como la lentitud o problemas de conexión del servicio de Internet y en otros la dificultad de mantener el orden lógico de las ideas en una conversación en tiempo real con 15 personas o más.
- Los videos se consideraron como una estrategia novedosa, que permitió de forma amena profundizar aspectos trabajados en las clases presenciales, haciendo que el mensaje llegara de manera más rápida y efectiva. También se reflejó lo útil e interesante de encontrar en un portal como YouTube videos educativos relacionados con los contenidos de la unidad curricular, ya que lo usual para ellos era visualizar videos musicales, humorísticos, programas de televisión, entre otros.
- Los enlaces a sitios web permitió el acceso directo a información concreta y la posibilidad de conocer herramientas gratuitas y de gran utilidad en el



desarrollo de las actividades encomendadas en la unidad curricular, tanto a nivel presencial como virtual, entre los cuales se tienen cursos de informática en línea, artículos de revistas especializadas, buscadores especializados, base de datos y repositorios institucionales que contribuyeron a establecer nuevos criterios de búsqueda y discriminación en la gestión de la sobreabundancia de información en la red.

CONCLUSIONES

La experiencia de trabajar una unidad curricular como Informática con la modalidad Blended Learning (virtual-presencial), constituyó una estrategia concreta, eficaz, dinámica y divertida, que generó un sentido de responsabilidad, autonomía y colaboración en la construcción de nuevos conocimientos, aprovechando las ventajas didácticas que ofrecen, en la actualidad, las Tecnologías de Información y Comunicación así como las interacciones que a nivel personal se suscitaron en el aula tradicional de clases.

La plataforma de formación Moodle es un software basado en la pedagogía constructivista, por lo tanto presenta todos los elementos necesarios para realizar actividades de orden académico en red, muy diferente al aula tradicional, en la que la interacción con los materiales, compañeros y compromiso personal son elementos básicos para la construcción del conocimiento, pero es un sistema cerrado y supeditado exclusivamente a la configuración del curso que determine el profesor, siendo pocas las posibilidades de los estudiantes de participar espontáneamente en la publicación de nuevos contenidos que sean de valor añadido a la unidad curricular.

Las redes sociales como Facebook, aunque se han concebido como herramientas para el intercambio social, poseen a través de la creación de grupos un potencial educativo para el trabajo colaborativo. Posee un muro que funciona

como cartelera, en el que fácilmente, se pueden compartir enlaces, fotografías, comentarios, documentos, interactuar con los miembros del grupo de forma síncrona o asíncrona, organizar eventos, consultar opiniones, crear aplicaciones con fines educativos, entre otros, sin necesidad de ser administrador del grupo.

En consecuencia, la participación de los estudiantes en Facebook en esta experiencia fue entusiasta, efectiva y constante, no solamente en la realización de consultas al docente, durante toda la semana, sino también en responder los planteamientos presentados más rápido que en Moodle. Otro aspecto que se debe destacar es la espontaneidad y protagonismo de los estudiantes en aportar nuevos elementos que fueron valorados por sus compañeros con un “Me gusta” o comentario, lo que motivó e incentivó la colaboración.

La creación de un grupo único en Facebook que agrupara las tres menciones de la carrera Educación, fomentó la creación de lazos de amistad entre iguales, esto generó una mayor interacción, por lo tanto desde el punto de vista del profesor más actividades que seguir y moderar de manera global.

Finalmente hubo un cambio en la forma de concebir, usar, controlar y criticar los productos y procesos que la tecnología ofrece en la cotidianeidad, en busca de mejorar la calidad de vida de las personas. Se promovió el uso libre, responsable y autónomo de las herramientas que brinda Internet en forma gratuita, que potencialmente según el compromiso y adaptabilidad de sus usuarios pueden servir para fomentar el aprendizaje.

Al finalizar la unidad curricular cada mención de la carrera Educación creó un grupo en Facebook, esto indica el impacto que tuvo esta forma de trabajo en los estudiantes.



Reflexiones Finales

Esta experiencia ha permitido modernizar la práctica pedagógica y mostrar a los estudiantes las potencialidades didácticas que ofrecen, en la actualidad, las Tecnologías de Información y Comunicación. En este sentido, se espera que los docentes en formación, que han recibido preparación en el uso de las TIC, al incorporarse al mercado laboral, sean agentes innovadores en el sector educativo, al poseer una visión más amplia del mundo, un nuevo modo comunicacional y novedosas herramientas que pueden ser usadas en el macro y micro contexto, acordes con las nuevas generaciones y grandes transformaciones de la época.

Comprometidos con esto y decididos a participar en la formación de un nuevo tipo de docente, la Universidad y sus protagonistas, deben liderar un gran movimiento para lograr que las TIC sean parte de la formación docente permanente, con el propósito que nuestros maestros y educadores dejen de ser consumidores o usuarios pasivos de las mismas y aprovechen los recursos innovadores, que nos ofrece gratuitamente la red Internet, en pro del enriquecimiento de la labor educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adell, Jordi. (2007). **Wikis en Educación**. Universitat Jaume I. Disponible: http://cursos.cepcastilleja.org/uploaddata/1/tic/wiki/adell_wikis.pdf.

[Consulta: 2010, Octubre 02]

Alemany, Dolores. (2007). **Blended Learning: Modelo virtual-presencial de aprendizaje y su aplicación en entornos educativos**. Disponible:

http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/31972.pdf [Consulta:

2010, Septiembre 10]

Departamento Computación e Informática. (2009). **Programa de la Unidad Curricular Informática**. Universidad de los Andes Táchira Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez”. p.2

Facebook Noticias. (2011). **Gráfica sobre los siete años de Facebook**. Disponible: <http://www.facebooknoticias.com/2011/02/14/grafica-sobre-los-siete-anos-de-facebook/>. [Consulta: 2011, Abril 15]

Gomez, María y López, Norma. (2010). **Uso de Facebook para Actividades Académicas Colaborativas en Educación Media y Universitaria**. Disponible: http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/USO_DE_FACEBOOK.pdf. [Consulta: 2011 Abril 01]

Inzunza, Deneck. (2001). **Video educativo: elemento inherente de tendencias globales**. Disponible: http://www.sappiens.com/castellano/articulos.nsf/Educadores/Video_educativo:_elemento_inherente_de_tendencias_globales/BE13E849D369505A41256AED00457929!opendocument. [Consulta: 2010, Septiembre 15]

Maita, Maryianela. (2005). **El aprendizaje de funciones reales con el uso de un software educativo: una experiencia didáctica con estudiantes de educación de la ULA-Táchira**. Acción Pedagógica, 14, 38-49.

Rueda, Rocio y Quintana, Antonio. (2007). **Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar**. Editorial: Universidad Central Universidad Distrital Francisco José de Caldas Alcaldía Mayor de Bogotá, IDEP. Segunda Edición.

