



HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

COMUNICACIÓN

Alfabetización informacional. Una tarea en Facebook para explorar museos virtuales

*Melgar, María Fernanda; Chiecher, Analía Claudia; Elisondo, Romina Cecilia; Donolo, Danilo Silvio**

Resumen

La Alfabetización Informacional implica, entre otros aspectos, el desarrollo de habilidades para aprender y desenvolverse en ambientes virtuales. La Universidad ocupa un lugar clave en la formación integral de los profesionales, incluyendo la selección, uso ético, producción y comprensión de información en diferentes formatos tecnológicos. En el artículo presentamos una tarea de aprendizaje implementada con estudiantes universitarios. Dicha tarea fue resuelta en grupos (en el contexto de Facebook) y requirió la exploración de museos virtuales. Para conocer las valoraciones de los estudiantes acerca de la tarea de la que participaron se diseñó un cuestionario que fue administrado al finalizar la experiencia. Los estudiantes destacaron que la tarea les permitió aprender sobre manejo de tecnología y habilidades vinculadas al trabajo en equipo. Se mencionó como interesante que desde la Universidad se promuevan experiencias de este tipo, que permitan el uso educativo de herramientas como Facebook.

Palabras clave: alfabetización informacional; redes sociales; museos virtuales

El artículo realizado en el marco del Proyecto de Investigación e Innovación para el Mejoramiento de la Enseñanza de Grado, (PIIMEG), aprobado y subsidiado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad Nacional de Río Cuarto (UNRC) para el periodo 2015-2016. Título: La dimensión social del aprendizaje. Favorecer la socialización entre pares a través del trabajo en equipo en contextos virtuales. Directora: Dra. Analía Chiecher. Presentado el 29/02/2016 y admitido el 07/09/2016.

AUTORES: * Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y UNRC, Córdoba, Argentina.

CONTACTO: fernandamelgar@gmail.com



Informational Literacy. A Facebook task to explore virtual museums

Abstract

Informational Literacy involves, among other things, the development of skills to learn and develop in virtual environments. The University plays a key role in the formation of professionals, including selection, ethical use, production and understanding of information technology in different formats. The article presents a learning task given to college students. This task was solving in groups (in facebook context) and required exploring virtual museums. To assess the perceptions of students about the task a questionnaire was administered at the end of the experience. Students stressed that the task allowed them to learn about technology and management skills related to teamwork. The importance of promoting from college this type of learning experiences in virtual contexts was also highlighted.

Keywords: informational literacy; social networks; virtual museums

Letramento informacional. Uma tarefa em Facebook para explorar museus virtuais

Resumo

O Letramento Informacional envolve, entre outros aspectos, o desenvolvimento de habilidades para aprender em e lidar com ambientes virtuais. A Universidade tem um papel fundamental na formação integral dos profissionais, incluindo a seleção, uso ético, produção e compreensão da informação em diferentes formatos tecnológicos. No artigo apresentamos uma tarefa de aprendizagem implementada com estudantes universitários. Esta tarefa foi resolvida em grupos (no contexto de Facebook) e exigiu a exploração de museus virtuais. Para conhecer as avaliações dos estudantes sobre a tarefa da que participaram foi projetado um questionário e aplicado no final da experiência. Os estudantes salientaram que a tarefa lhes permitiu aprender sobre utilização de tecnologia e habilidades relacionadas ao trabalho em equipe. Foi mencionado como interessante que desde a Universidade sejam promovidas experiências deste tipo, que permitam o uso educativo de ferramentas como o Facebook.

Palavras-chave: letramento informacional; redes sociais; museus virtuais

I. Introducción

Las Sociedades de la Información y el Conocimiento plantean nuevos desafíos para la educación. Las personas deben desarrollar habilidades y destrezas, así como conocimientos para poder seleccionar, comprender y producir información que pueda traducirse en conocimientos y aprendizajes.

Los múltiples soportes tecnológicos que hoy tenemos al alcance –internet, la televisión, los celulares– amplían las posibilidades de aprender. El sistema educativo formal, con todos sus niveles, deja de ser la única fuente de educación. Proliferan los entornos educativos informales, lo que hace necesario trabajar en la complementación de los diferentes contextos educativos formales, no formales e informales.

En este sentido, la educación formal, específicamente en el nivel universitario, debe trabajar en el diseño de propuestas educativas de Alfabetización Informacional (ALFIN) que permitan el desarrollo de habilidades para aprender y desenvolverse en ambientes virtuales.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el empoderamiento de las personas a través de la ALFIN es indispensable para fomentar el acceso equitativo a la información y al conocimiento. El organismo internacional también destaca la importancia de la ALFIN como herramienta para formar ciudadanos capaces de evaluar críticamente informaciones y contenidos y tomar decisiones fundadas como usuarios y productores de información.

Considerando estas ideas presentamos en este escrito una tarea de aprendizaje diseñada para estudiantes de una carrera de licenciatura. La tarea supone la exploración de museos virtuales y su resolución se realizó a través de la red social Facebook. Nos interesa particularmente compartir el diseño de la tarea y las valoraciones expresadas por los estudiantes que participaron de la misma.

II. Alfabetización informacional en la Universidad

Desde las perspectivas socioculturales se reconoce la naturaleza distribuida del aprendizaje. Se considera que los aprendizajes se dan en asociación con artefactos culturales (por ejemplo las TIC) y con otros sujetos. Los entornos virtuales de educación, posibilitan aprendizajes e interacciones diferentes a los entornos presenciales.

La idea de ALFIN supone saber cuándo y dónde necesitas información, dónde encontrarla y cómo evaluarla de manera ética (Gómez Hernández,

2007). Implica el desarrollo de competencias vinculadas a la comprensión y producción de contenidos e información en diferentes medios de comunicación y fuentes proveedoras de información, independientemente de las tecnologías usadas. Algunos de esos proveedores pueden ser museos, bibliotecas, archivos (Elisondo y Donolo, 2014). Se vincula con la necesidad de promover el contacto de las personas con ambientes virtuales, que le permitan desarrollar habilidades específicas y generales, así como destrezas informacionales (Bawden, 2002; Chiecher, 2014).

Aprender en entornos virtuales requiere el uso de habilidades vinculadas con la búsqueda y síntesis de información de fuentes diversas, el desarrollo de la comunicación escrita, un buen desarrollo de la autorregulación, el dominio de software específicos (vinculados a determinadas disciplinas científicas) y generales (Chiecher, 2014). La ALFIN se relaciona con los enfoques constructivos del aprendizaje, que enfatizan el rol activo de las personas en la construcción de conocimientos. Ese rol podría traducirse en la resolución de problemas teniendo que usar información y compartiendo experiencias, autoevaluándose y evaluando a otros.

Asimismo la ALFIN puede generar contextos poderosos para aprender. La idea de contextos poderosos destaca la participación activa de los sujetos en los procesos de aprendizaje, el carácter social y mediado, la importancia de la experiencia, la necesidad de generar los apoyos necesarios para lograr tareas académicas de calidad, la importancia de los *feedback* y el rol docente como mediador y guía de los aprendizajes (Rinaudo, 2014).

Las Universidades ocupan un lugar destacado en la formación integral de las personas, incluyendo la ALFIN. El conocimiento en término de investigaciones avanza, pero no siempre se ve traducido en prácticas concretas dentro del ámbito educativo. La ALFIN se presenta como una excelente oportunidad para que los docentes realicen innovaciones educativas que permitan a los estudiantes acercarse a formas de aprendizaje independientes y autónomas (Licea de Arenas, *et al.*, 2009). En este sentido, existen una variedad de experiencias de ALFIN en el ámbito universitario. Por ejemplo, Elisondo y Donolo (2014) presentan cuatro experiencias de innovación vinculadas con el estudio de creatividad a través del empleo de entornos virtuales. Como resultado significativo los autores señalaron que ningún estudiante había participado de experiencias de ALFIN en el ámbito universitario. Este aspecto resulta relevante si se considera que uno de los grupos se encontraba transitando la etapa final de la carrera. Asimismo todos los grupos mostraron interés en las propuestas y destacaron la necesidad de más actividades de gestión de información científica. Enfatizaron en la

importancia de la alfabetización informacional y en la formación académica para el desarrollo de los Trabajos Finales de Licenciatura y también para la práctica profesional.

Por otro lado, Chiecher (2014a) presenta el resultado de más de 10 años de investigación sobre la implementación de propuestas educativas de ALFIN en el ámbito universitario. En este sentido se describen tres etapas vinculadas con la innovación en el uso de diferentes soportes. De 2004 a 2007 se describe el uso del correo electrónico como soporte de las actividades virtuales. Desde 2007 a 2012 se logra la incorporación de un aula virtual. Desde 2013 en adelante se plantean actividades de aprendizaje empleando redes sociales, específicamente Facebook, como contextos educativos virtuales.

En relación con el uso de Facebook en ámbitos académicos –eje central de la experiencia que presentamos en este artículo– pueden consultarse también otras experiencias en Chiecher (2014b), Gómez y López (2010), Moreno *et al.* (2015), Rama y Chiecher (2015), entre otras.

Considerando diversos soportes tecnológicos y atendiendo a la importancia de la ALFIN en la formación de futuros profesionales, diseñamos una tarea que propuso una doble interacción de los estudiantes con distintos entornos virtuales. Por un lado, la tarea fue propuesta para ser resuelta en grupos y en el entorno de grupos cerrados en Facebook; esto es, los estudiantes debían comunicarse, interactuar y avanzar en la resolución de la actividad mediante mensajes escritos y en el contexto del grupo cerrado. Por otro lado, para dar respuesta a la tarea, los estudiantes debían visitar y explorar museos virtuales. Presentamos en este artículo la tarea y las valoraciones de los estudiantes una vez finalizada la misma¹.

III. Una tarea de alfabetización informacional ¡Déle un click a los museos!

La experiencia consistió en la realización de una tarea en un entorno virtual que implicó la exploración y visita de museos virtuales. Los objetivos fueron ampliar la percepción de los estudiantes sobre los museos y generar un entorno virtual para aprender. Participaron de la experiencia 38 estudiantes de la Licenciatura en Psicopedagogía y el Profesorado en Educación Especial de una universidad pública argentina.

Los estudiantes trabajaron, intercambiaron perspectivas y construyeron colaborativamente las respuestas a la actividad propuesta en el entorno de grupos cerrados en Facebook. Se conformaron un total de 10 grupos organizados al azar. Cada grupo disponía en Facebook de su espacio de

intercambio: un grupo cerrado, solo visible y accesible a sus integrantes, entre quienes estaban los docentes que permanentemente monitoreaban el avance de la tarea.

La tarea se realizó a través de las herramientas que brinda la red social Facebook. En tal sentido, podemos referir a esta tarea como una e-actividad; esto es una tarea presentada, realizada o transferida a través de la red (Cabrero y Román, 2006). A modo de ejemplo presentamos algunos intercambios que se daban en este contexto. Fueron eliminados los nombres y fotos de las estudiantes para preservar su identidad y resguardar el anonimato.



Imagen sobre intercambios de un grupo en contexto de Facebook.

La tarea estuvo organizada en tres partes. En la primera etapa se solicitaba que cada estudiante identificara su grupo de trabajo, ingresando al espacio de comunicación del grupo, presentándose y dando aviso a sus compañeros de su disposición para trabajar. Luego, se solicitaba que cada participante explorara el sitio web *Google Cultural Institute*² y cada una de

sus tres propuestas (*Art Project*, *World Wonders* o Momentos Históricos). Asimismo se requería que de manera grupal se eligiera uno de los sitios y se fundamentara la elección.

Durante la segunda parte de la tarea se solicitaba a los estudiantes que exploraran más en profundidad el sitio elegido y elaboraran un comentario descriptivo sobre su contenido. El comentario formaba parte del informe final que debían presentar. Se les recordaba que el informe final se elaboraba socializando avances en el grupo de Facebook.

En la tercera etapa se solicitaba que, considerando el sitio que habían elegido, propusieran un tema de relevancia social, histórica, científica, etc. y elaboraran una colección en línea o bien que diseñaran una tarea de aprendizaje dirigida a un grupo en particular y tomando el sitio elegido como recurso. Podían optar por una u otra alternativa conforme a sus intereses y gustos.

Resumiendo, el producto final a entregar por el grupo era un documento en formato *Word* o *pdf* conteniendo mención del sitio elegido y de la fundamentación de esa elección (trabajo de la semana 1), comentario sobre el contenido del sitio elegido (trabajo semana 2) y propuesta de colección en línea o tarea de aprendizaje según opción elegida (trabajo semana 3).

Una vez finalizada la tarea, se administró un cuestionario con el objetivo de recoger las valoraciones y opiniones de los estudiantes respecto de sus propias experiencias y vivencias en el proceso de resolver la actividad. El cuestionario³ estaba organizado en 17 ítems que indagaban sobre distintos aspectos relacionados con la tarea propuesta. Algunos de los ítems demandaban respuestas abiertas en tanto que otros se responden sobre la base de escalas Likert. Un segundo cuestionario, de respuestas abiertas, indagaba aspectos relativos a los contextos personales, físicos y sociales de los museos virtuales explorados (estos resultados son presentados en el artículo mencionado en la nota 1).

Para acceder a los 17 ítems del cuestionario, pueden ingresar al *link* presentando en la nota final³. En el marco de este artículo tomamos para su análisis los ítems que hacen referencia a: 1) aspectos valorados positivamente de la tarea; 2) aspectos valorados como negativos o susceptibles de mejora; 3) aspectos destacados del trabajo en un entorno virtual; 4) aspectos negativos del trabajo en un entorno virtual; 5) percepciones sobre los aprendizajes que aportó la realización de la actividad. Elegimos estos aspectos para el análisis porque consideramos que permitían resumir las valoraciones y percepciones generales sobre las tareas. Referimos a continuación a cada uno de los aspectos mencionados

IV. Análisis e interpretación de la experiencia

En relación con la experiencia presentamos las valoraciones de los estudiantes sobre cuestiones específicas de la misma.

IV.1. Aspectos destacados como positivos de la tarea

Frente a la indicación del cuestionario «*menciona aspectos de la tarea, que en tu opinión, hayan resultado positivos*», 37 sujetos enunciaron aspectos positivos mientras que solamente 1 sujeto se abstuvo de responder este ítem. Sobre la base de sus respuestas y mediante un procedimiento de análisis inductivo, de construcción de categorías a partir de los datos, se identificaron tres aspectos generales como los más positivamente valorados, a saber: el entorno virtual como contexto de realización de la tarea (30 sujetos), la posibilidad de acceder a museos virtuales (16 sujetos), el diseño de la tarea y *feedback* proporcionado por los docentes (12 sujetos). El Gráfico 1 presenta los datos.

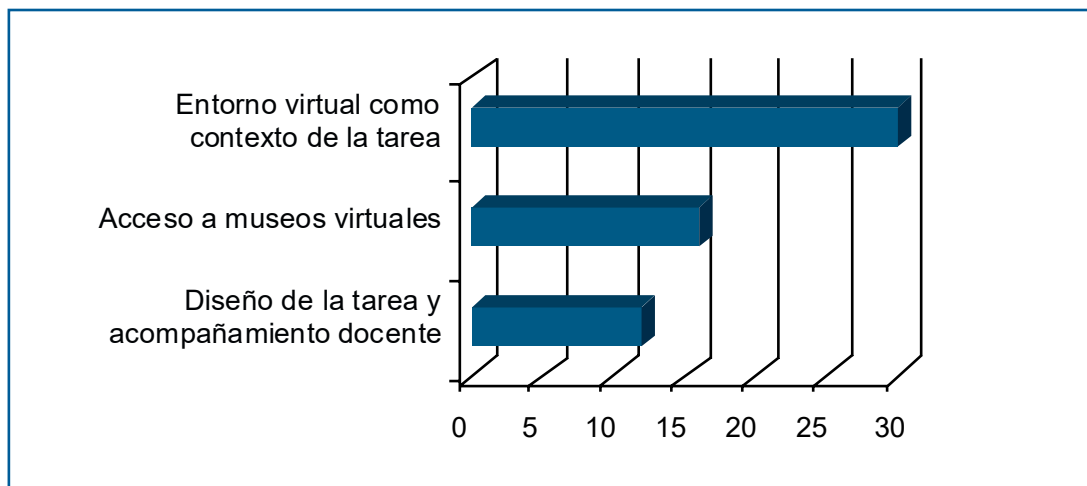


GRÁFICO 1. Aspectos destacados como positivos de la tarea

* *El entorno virtual como contexto de realización de la tarea*

Dentro de esta categoría, los sujetos valoraron la posibilidad de trabajar de manera grupal y virtual con compañeros con quienes no es habitual compartir tareas académicas. Según los estudiantes, esta modalidad favoreció el compromiso, responsabilidad y respeto por el trabajo. Se valoró la oportunidad de trabajar desde la casa en los horarios fijados por cada estudiante. Asimismo, se reconoció como interesante darle un uso académico a la red

social Facebook. Transcribimos a continuación un fragmento del discurso de los estudiantes que entendemos ilustra el aspecto que estamos tratando.

Un aspecto positivo que puedo apreciar de esta actividad fue lo de trabajar en facebook dentro del entorno virtual y no tener que juntarnos a la hora de realizar el trabajo fuera del ámbito, ya que a la hora de hacer el trabajo cada una aportaba cuando estaba disponible (GG).

Valoraciones como estas fueron señaladas por estudiantes en otras tareas de ALFIN vinculadas al uso de wikis. En este sentido, Silva-Peña y Salgado Labra (2013) señalaron la relevancia del uso de las *wikis* como herramienta de aprendizaje, especialmente por el apoyo que otorga al trabajo pedagógico no presencial y asincrónico.

** La posibilidad de conocer museos virtuales*

Dentro de esta categoría, algo menos numerosa que la anterior, la tarea se consideró como valiosa, en términos de enriquecimiento cultural y profesional. En relación a lo profesional, algunos estudiantes mencionaron que los museos virtuales son una «herramienta interesante para dar a conocer a otros». Se valoró positivamente el contenido de los sitios, aunque se señaló la falta de contenidos en español y más representativos de países Latinoamericanos.

Me gustó porque es la primera vez que hago una tarea con esa modalidad y en mi caso sí resultó positiva porque comencé todas las actividades, leí los autores, investigué en la web, aprendí un poco más de los museos y sus avances, y saber que lo puedo compartir a alguien más que no sabe de esto y que además no es aburrido (LP)

** El diseño de la tarea y el feedback proporcionado por los docentes*

Dentro de esta categoría y en relación con el diseño de la tarea, los estudiantes mencionaron que fue positivo que estuviera estructurada en etapas, que se destinara un tiempo para resolver cada parte así como que sea resuelta en el marco de un entorno virtual. Además valoraron las devoluciones y el acompañamiento permanente de los docentes en el desarrollo del proceso.

Fue positivo el medio que se utilizó para realizar la tarea ya que creo que hoy en día es de fácil acceso facebook ya que lo podemos tener en el teléfono y es una forma de estar viendo en el momento lo que nuestras compañeras

comparten. También rescato los tiempos otorgados para realizar la actividad ya que cada cual lo hacía cuando podía y eso era cómodo de cierta forma. El seguimiento de las profes y la disponibilidad para responder dudas también es un aspecto a destacar (AG).

Como puede apreciarse, si bien el cuestionario consultaba por la tarea a nivel general, las respuestas de los estudiantes se orientaron mayormente a destacar el valor positivo de usar contextos virtuales para la realización de tareas académicas así como la invitación de la tarea a visitar sitios virtuales de interés.

IV.2. Aspectos de la tarea valorados como negativos o susceptibles de mejora

Frente al ítem del cuestionario que solicitaba «*mencionar aspectos de la tarea que, en tu opinión, hayan resultado negativos*», 22 de los 38 estudiantes respondieron no encontrar aspectos negativos en relación con la tarea realizada. Expresaron estar conformes con la tarea realizada y, como vimos en el apartado anterior, valoraron positivamente distintos aspectos de la propuesta. Más que modificaciones de la tarea en sí misma, algunos mencionaron comentarios vinculados con las dificultades que genera la falta de acceso a Internet (4 sujetos), la escasa participación de algunos integrantes en el grupo (3 sujetos), la falta de tiempo para resolver la tarea (3 sujetos), la falta de contenidos en español y de países latinoamericanos del sitio (2 sujetos), la preferencia por actividades de resolución presencial (2 sujetos) y la organización del trabajo en el grupo (2 sujetos).

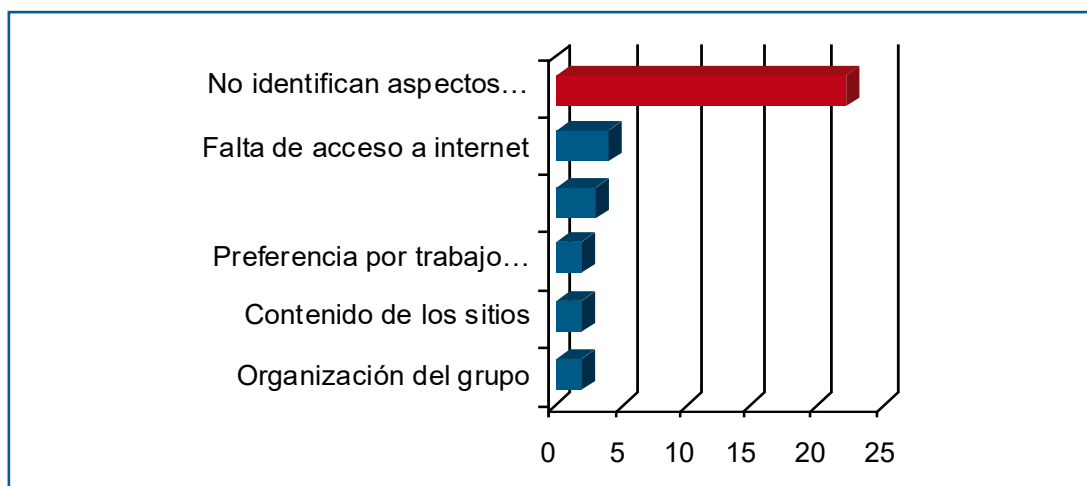


GRÁFICO 2. Aspectos de la tarea valorados como negativos

Como puede observarse en el **Gráfico 2**, mayormente las valoraciones fueron positivas, por cuanto 22 sujetos no identificaron aspectos negativos de la tarea en la que participaron. El siguiente fragmento ilustra la posición de quienes sí lo hicieron.

Un aspecto negativo fue que quisimos hacer una colección en línea sobre momentos históricos de hechos argentinos y nos vimos limitadas por el sitio elegido al no haber muchas imágenes y videos de nuestro país (TL).

IV.3. Aspectos destacados positivamente de trabajar en un entorno virtual

Frente al ítem del cuestionario que solicitaba mencionar aspectos positivos del trabajo grupal en entorno virtual, los participantes dieron respuestas referidas a: la comodidad y practicidad del medio (28 sujetos), la responsabilidad y compromiso asumido por los integrantes del grupo (4 sujetos) y el uso académico de Facebook (4 sujetos). Solamente 2 sujetos no señalaron aspectos positivos de trabajar en un entorno virtual. En el **Gráfico 3** pueden observarse algunos aspectos destacados positivamente del trabajo en un entorno virtual.

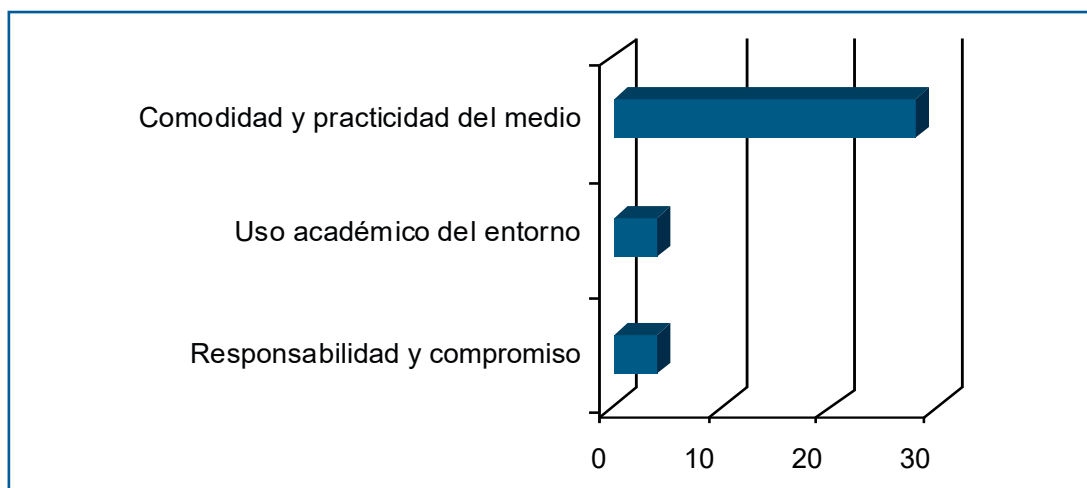


GRÁFICO 3. Aspectos destacados positivamente de trabajar en un entorno virtual

- Las respuestas que mencionan la *comodidad y practicidad* del medio virtual como soporte y escenario para la realización de la tarea fueron mayoritarias (28 de los 38 sujetos mencionaron este aspecto). Refieren en general a las posibilidades que ofrece el entorno virtual de conectarse en cualquier momento y lugar para dar resolución a la tarea, sin por ello perder

el rigor en los aportes. También refieren a las posibilidades de no tener que acordar espacios y horarios en los que juntarse. Presentamos un ejemplo de respuesta.

Considero positivo trabajar en entornos virtuales porque no hace falta que todas dispongamos de un lugar, un horario para juntarnos a realizar la tarea. Cada integrante del grupo puede hacer sus aportes desde su casa, cuando pueda y según sus tiempos (AU).

- Otro aspecto que destacaron, aunque en menor medida, fue el *compromiso y responsabilidad* asumido por cada integrante en la concreción de la tarea, así como la posibilidad de trabajar con compañeras con quienes nunca lo habían hecho; ambos aspectos favorecidos por el hecho de ser virtual el contexto propuesto para el trabajo y los intercambios. A continuación presentamos un ejemplo de respuesta.

El hecho de trabajar virtualmente, representa la colaboración, compromiso y aporte de todos los integrantes del grupo (PR).

- También mencionaron que fue interesante darle un *uso académico a la red social* Facebook y poder emplear herramientas que desconocían, como la de «crear documentos». Les pareció interesante emplear el entorno virtual ya que sostienen que cada vez es de uso más frecuente en sus vidas cotidianas y que son pocas las ocasiones que brinda la universidad para hacerlo.

(...) Además aprendí a usar herramientas del grupo de facebook que nunca había utilizado, como por ejemplo lo de subir un documento y que lo podamos editar, sin necesidad de enviar archivos adjuntos (RF).

IV.4. Aspectos valorados como negativos de trabajar en un entorno virtual

El cuestionario administrado solicitaba también señalar, en caso de haberlos, aspectos negativos del trabajo en un entorno virtual. Frente a ello, 20 estudiantes señalaron aspectos negativos de trabajar en un entorno virtual y 18 no mencionaron ningún aspecto negativo. En este sentido, se mencionaron aspectos tales como obstáculos en la comunicación por no poder observar la cara del otro ni su tono de voz (9 sujetos); falta de acceso a Internet (5 sujetos), las dificultades para acordar un modo de trabajo (2 sujetos), falta de compromiso de algunos participantes (2 sujetos) y falta de tiempo y recursos

(2 sujetos). El **Gráfico 4** presenta los aspectos valorados negativamente del trabajo en un entorno virtual.

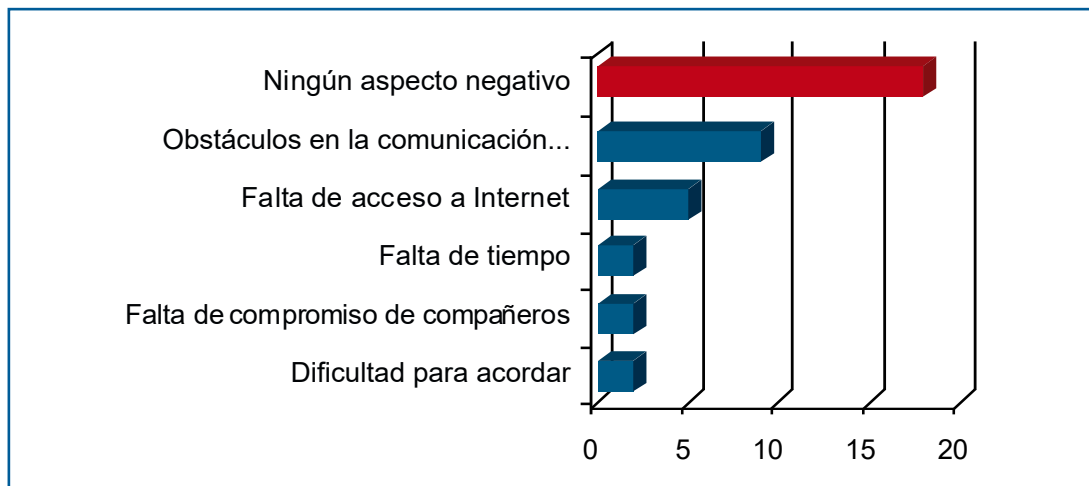


GRÁFICO 4. Aspectos valorados como negativos de trabajar en un entorno virtual

En cuanto a las dificultades de acceso a Internet si bien la mayoría de los estudiantes tienen, sigue habiendo una cantidad que no, lo que ocasiona cierto malestar ya que deben buscar la manera de poder dar resolución a la tarea.

Puede ser que por ahí no todos nos dedicamos el mismo tiempo, que no todos por ahí tenemos el mismo acceso y hoy por hoy se da por sentado que todos tenemos internet o face y demás cuando desconocemos esta información por más que hoy sea algo más accesible (...) (SP).

También fueron mencionadas ciertas dificultades en la comunicación a la hora de trabajar en un entorno virtual. Según los estudiantes surgen dificultades vinculadas con establecer un modo de trabajo en el que participen todos los integrantes, pero principalmente en poder interpretar de manera correcta lo que otros proponen o dicen. Algunos mencionaron que por esa razón prefieren trabajar de manera presencial, sobre todo, cuando no conocen a los otros integrantes.

Al no tener el contacto real, tal vez muchas cosas no las decimos o se interpretan en otro sentido de cómo cada cual lo dijo, y además si por algún motivo no tenés acceso a una computadora o internet, te demorás en conectarte y ver

la actividad a veces te podés quedar sin aportar nada, porque cuando llegás a ver lo realizado te das cuenta que está todo hecho (RF).

IV.5. Aprendizajes que aportó la realización de la actividad

Este ítem del cuestionario, referido a los aprendizajes que le aportó al sujeto la realización de la tarea, ofrecía la posibilidad de elegir entre las siguientes opciones: aprendizaje de contenidos de la materia, aprendizajes relacionados al manejo de la tecnología, aprendizajes relacionados con el trabajo en equipo, ninguno y otros. Los estudiantes podían elegir una o más de estas alternativas simultáneamente. De manera general, 35 estudiantes señalaron que la tarea les permitió aprender sobre manejo de tecnología, 27 estudiantes sobre habilidades vinculadas al trabajo en equipo y 18 estudiantes sobre contenidos de la materia. En el **Gráfico 5** se visualizan los aprendizajes que aportó la realización de la actividad.

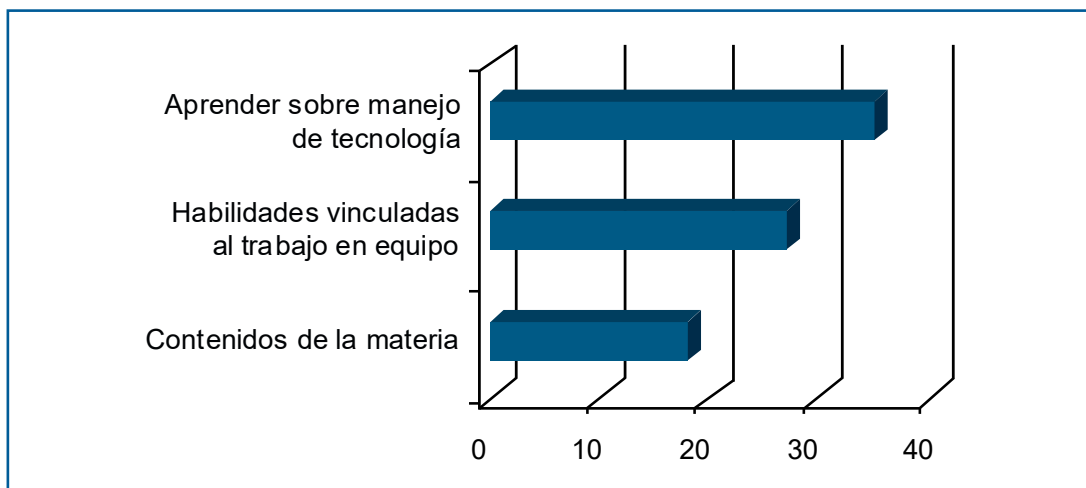


GRÁFICO 5. Aprendizajes que aportó la realización de la actividad

Una lectura amplia de este enunciado nos permite visualizar una valoración de la tarea desde las habilidades vinculadas tanto a la tecnología como al trabajo en equipo. También se reconoce el aporte en términos de contenidos pero en menor medida. La tarea se realizó en el contexto de una asignatura denominada Psicometría Educativa en la que los contenidos se vinculan con la creación de instrumentos de medición. En general, los estudiantes esperan como contenido de la materia trabajar con test psicológicos. Sin embargo, es una decisión pedagógica de la cátedra (fundamentada en teorías educativas), ofrecer una unidad introductoria vinculada a temas de

educación, aprendizaje, TIC, entre otros, que tiene por objetivo promover aprendizajes relacionados a procedimientos, habilidades, trabajo en equipo. En general, por más que a principio de la asignatura se especifique este aspecto, algunos estudiantes, cuando se solicitan valoraciones sobre actividades como las presentadas aquí, suelen mencionar que no tienen relación con los contenidos de la asignatura; entendiendo por contenido sólo aspectos conceptuales. Conforme a los resultados de esta experiencia, 18 estudiantes indicaron que sí aprendieron contenidos conceptuales de la materia; número que no es menor en el marco del contexto descrito. En términos porcentuales un 47 %, casi la mitad de personas que participaron en la tarea, encontraron relación con los contenidos de la materia. Más alentadoras resultan las valoraciones al considerar aspectos vinculados al uso de tecnología y trabajo en equipo, siendo indicadas por casi la totalidad de los participantes en el primer caso y por un 71 % en el segundo caso.

En las expresiones de los estudiantes se observan interesantes potencialidades educativas de las actividades desarrolladas. La tarea integra aprendizajes conceptuales, procedimentales y de trabajo en equipo, aprendizajes necesarios para la toma de decisiones respecto de las alternativas disponibles y la creación de un producto novedoso: colecciones en línea o propuestas de aprendizaje.

Los aspectos destacados se vinculan con las características de las actividades educativas que se han definido como propicias para el desarrollo de la creatividad: autonomía, posibilidades de elección de alternativas, integración de aspectos teóricos y procedimentales, componentes inesperados, inclusiones de tecnologías, trabajo grupal y construcción de un producto nuevo (Davies *et al.*, 2013; Elisondo y Donolo, 2014). Asimismo, es necesario considerar que los nuevos diseños instruccionales requieren que el estudiante se convierta a sí mismo en un diseñador del proceso educativo, a través de proyectos donde plasma intereses propios y muestra habilidades de análisis, reflexión y construcción de conocimiento (Díaz Barriga *et al.*, 2013).

V. Consideraciones finales

Los contextos poderosos promueven aprendizajes activos y constructivos en el marco de situaciones reales, estimulan la participación de los estudiantes por medio de experiencias que son sostenidas por apoyos que las enriquecen (Rinaudo, 2014; Rinaudo y Paoloni, 2013). Las tareas de ALFIN se presentan como oportunidades para generar contextos poderosos para aprender.

En el desarrollo del artículo presentamos una tarea académica realizada con estudiantes universitarios que implicó la exploración de museos virtuales por medio del trabajo grupal en un entorno virtual. La tarea fue valorada, en general, positivamente por los estudiantes.

Entre los aspectos positivos de la tarea los estudiantes mencionaron la posibilidad de trabajar en un entorno virtual, principalmente por la comodidad y practicidad que ofrece esta forma de trabajo. Asimismo se mencionaron aspectos vinculados al diseño de la tarea, como amplitud de la consigna, tiempos dedicados a la resolución y procesos de *feedback* realizados por los docentes en el desarrollo de la misma. También se reconoció como interesante y valioso conocer contextos educativos como los museos virtuales, que pueden ser empleados como herramienta de aprendizaje personal y también como herramienta didáctica.

Por otro lado, entre los aspectos negativos, se mencionaron algunos vinculados a aspectos personales como escasa participación y compromiso de algunos estudiantes, falta de tiempo y la preferencia por el trabajo presencial. Otros vinculados a aspectos organizacionales y grupales, como dificultad de encontrar un modo de trabajo. Y también aquellos más contextuales como falta de acceso a Internet, escasos contenidos publicados en español, falta de herramientas del sitio Web para poder realizar el trabajo deseado, entre otros.

La mayoría de los estudiantes consideraron que la tarea les permitió aprender sobre manejo de tecnología y habilidades vinculadas al trabajo en equipo. Se mencionó como interesante que desde la Universidad se promuevan experiencias de este tipo, que permitan el uso educativo de herramientas como Facebook.

Las valoraciones de los estudiantes sobre la tarea nos desafían a continuar con la línea de actividades de ALFIN. Si bien queda mucho por andar, las valoraciones se corresponden con nuestros objetivos de ampliar las destrezas y habilidades para aprender en entornos virtuales. Quedan para futuros análisis las apreciaciones sobre aspectos emocionales y motivacionales de los estudiantes, referidos a la tarea. Pensamos que resulta relevante para conocer qué emociones son identificadas por los estudiantes frente a tareas de ALFIN.

Aumentar la educación es una perspectiva novedosa para cualquier situación educativa (Elisondo, 2015). Las tareas de ALFIN trabajan con mediaciones tecnológicas, que se traducen en ilimitadas posibilidades de interactuar, acceder y construir conocimientos con otros en diferentes contextos. Las tecnologías habilitan espacios sin límites para aprender, difíciles de controlar y de circunscribir a ciertas fronteras, áreas y programas. Proponemos

aumentar las posibilidades educativas y también tratar de no poner topes a los aprendizajes, reconociendo que estos son ilimitados. Los procesos educativos no suceden solo en las aulas, sino que se expanden por múltiples y diversos espacios: presenciales y ahora también virtuales.

Notas

1. Otros aspectos de esta experiencia son presentados y analizados en un artículo denominado «De paseo por un museo virtual. Valoraciones y experiencias de estudiantes universitarios». *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*; 1, (11): 79-89. Su objetivo fue identificar concepciones sobre los museos virtuales en la perspectiva de los participantes así como identificar elementos que, desde el discurso de los participantes, permitan caracterizar el espacio como contexto para aprender. En el artículo *De paseo por un museo virtual* analizamos las experiencias de los estudiantes universitarios, considerando aspectos del Modelo Contextual del Aprendizaje para museos propuesto por Falk y Dierking. Empleamos un cuestionario de respuestas abiertas, en el que se indagan aspectos relativos a los contextos personales, físicos y sociales de las experiencias. [Volver al texto](#)
2. *Google Cultural Institute*. Disponible en <<https://www.google.com/culturalinstitute/home?hl=es-419>> [21 de abril de 2016]. [Volver al texto](#)
3. Una versión completa del «Cuestionario sobre la tarea grupal en Facebook» puede consultarse en <<https://docs.google.com/forms/d/1YAw8G2XiEPCITnooCG3Ntpe-jn--L2rwNinoEfnr5hcc/viewform>> [7 de julio de 2016]. [Volver al texto](#)

Referencias bibliográficas

- BAWDEN, D (2002). Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital, en: *Anales de documentación*. 5: 361-408. Disponible en: <<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/226>> [18 de abril de 2016]
- CABERO, J. y ROMÁN, P (2006) *E-actividades. Un referente básico para la formación en Internet*. Sevilla. Eduforma.
- CHIECHER, A. (2014a). Tres etapas en la inclusión de contextos virtuales en la enseñanza universitaria. (pp. 325-361). En Paoloni, P.; Rinaudo, M.C.; González Fernández, A. (comps.). *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas, metodológicas y estudios de campo* Cuadernos de Educación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Disponible en <<http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>> [18 de abril de 2016].
- CHIECHER, A. (2014b) Un entorno virtual, dos experiencias. Tareas académicas grupales

- les y socialización de emociones en Facebook, en: *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28 (1):129-143.
- DAVIES, D.; JINDAL-SNAPE, D.; COLLIER, C.; DIGBY, R.; HOWE, A. (2013). Creative , HAY, Plearning environments in education: A systematic literature review, en: *Thinking Skills and Creativity*, 8: 80-91. DOI: 10.1016/j.tsc.2012.07.004.
- DÍAZ BARRIGA, F; LÓPEZ, E; HEREDIA, A.; RODRÍGUEZ, Y. (2013). Una experiencia innovadora con estudiantes universitarios: la construcción colaborativa de monografías digitales en línea, en: *Perspectiva Educativa*. 53 (2): 35-5. DOI: 10.4151/07189729-Vol.52-Iss.1-Art.158.
- ELISONDO, R. (2015) La creatividad como perspectiva educativa, en: *Actualidades investigativas en educación*, 15(3): 1-23. Disponible en: <<http://revista.inie.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/855/913>> [18 de abril de 2016].
- ELISONDO, R. (2014). Creatividad y Alfabetización Informacional, en: *Revista Panorama*, 8 (15): 23-33. Disponible en: <<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5051594.pdf> > [18 de abril de 2016].
- GÓMEZ, M. T.; LÓPEZ, N. (2010) Uso de Facebook para actividades académicas colaborativas en educación media y universitaria. Disponible en: <http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/USO_DE_FACEBOOK.pdf > [13 de julio de 2016].
- GÓMEZ HERNÁNDEZ, J. A. (2007) Alfabetización informacional: cuestiones básicas, en: *Anuario ThinKEPI* 43-50. Disponible en: <<http://eprints.rclis.org/8743/>> [18 de abril de 2016].
- LICEA DE ARENAS, J; GÓMEZ HERNÁNDEZ, J. A ; VALLES VALENZUELA, J. (2009). *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*. 20 (6): 216-222. Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3168972>> [18 de abril de 2016].
- MELGAR, M. F., CHIECHER A. (2016) De paseo por un museo virtual. Aprendizajes y valoraciones de estudiantes universitarios. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*; 1, (11): 79-89.
- MORENO, J.; CHIECHER, A.; PAOLONI, P. (2015) El ingreso en Carreras de Ingeniería. Facebook y su potencial para favorecer el proceso de integración a la cultura universitaria, en: *Revista Argentina de Enseñanza de la Ingeniería*, 9:9-18. Disponible <http://www.ing.unrc.edu.ar/raei/archivos/img/arc_2015-12-21_02_49_28-02.pdf> [18 de julio de 2016].
- RAMA, M.; CHIECHER, A. (2015) Del aula SIAT al aula 2.0. Resultados de una actividad académica con grupos en Facebook. pp 43-45. En: Thuer, S. y C. Verde (coords.) *El ajedrez de la docencia: las TIC ¿un jaque a los esquemas?* Río Cuarto: Editorial UniRío, Disponible en: <https://www.unrc.edu.ar/unrc/comunicacion/editorial/repositorio/978-987-688-144-9.pdf>
- RINAUDO, M. C. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. (pp. 163-206). En: Paoloni, P.; Rinaudo, M.; González, C. *Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa* Cuadernos de Educación. La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Disponible en

- <<http://www.cuadernosartesanos.org/educacion.html>. Consultado 3/12/15> [18 de abril de 2016].
- RINAUDO, M.C.; PAOLONI, P. (2013). Feedback en los aprendizajes. Potencialidad en los contextos virtuales. (pp., 89- 126). En: Chiecher A; Donolo, D.: Corica, J.I. (Eds.) *Entornos Virtuales y aprendizaje. Nuevas perspectivas de estudio e investigaciones*. Mendoza: Editorial Virtual Argentina,
- SILVA PEÑA, I.; SALGADO LABRA, I. (2013). Uso de wikis como herramienta de trabajo colaborativo en un proceso de formación inicial docente, en: *Revista Ciencia, Docencia y Tecnología.*, 46 :165-179. Disponible en: <<http://www.revistacdyt.uner.edu.ar>> [18 de abril de 2016].
- UNESCO. Alfabetización mediática e informacional. Disponible en: <<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/media-development/media-literacy/mil-as-composite-concept/>> [18 de abril de 2016].