

## LOS E-FOROS, UNA VIVENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

---

yadhyra Rivero Guillén  
Universidad Pedagógica Experimental Libertador  
yc\_riveror@yahoo.es

### Resumen

La siguiente presentación es una experiencia desarrollada durante dos períodos académicos en la UPEL-Maracay, con el objetivo central de introducir las Tecnologías de Información y Comunicación en la educación superior. Por medio de la herramienta del e-foro, se logró que los estudiantes interactuaran de manera dinámica en sesiones a distancia, en donde el docente y algunos estudiantes desempeñaron el rol de moderadores con la finalidad de delegar responsabilidades; esta experiencia a distancia después se integró con las clases presenciales y los estudiantes expresaron su motivación al empleo de más estrategias de este tipo, para así integrarse al mundo de las tecnologías educativas. Los resultados obtenidos en cada uno de los períodos académicos se pueden expresar de la siguiente manera: primer periodo 60% de participación por parte de los estudiantes y un 40% se mantuvo pasivo ante la estrategia y en el segundo periodo un 75% de los estudiantes participaron y un 25% se mantuvo pasivo, siempre en los casos que los estudiantes fueron pasivos, demostraron rechazo al cambio y al uso de las tecnologías on line.

**Descriptoros:** *B-Learning*. E-Foros. Tecnologías de Información y Comunicación (TICs). Aula Virtual.

### e-Foros, a Higher Education Experience

#### Abstract

The present investigation represents an experience developed over two academic periods, at the UpeL-Maracay to intro-

duce Information and Communication Technologies (ICTs) in Higher Education. The e-forum tool got students to interact dynamically in long distance sessions, in which the instructor and some students played the role of moderators to delegate responsibilities. This experience was later integrated to face-to face classes where students express to be willing of having more strategies of this type to be able to join to the educational technological world. Results showed: In the first session, 60% of students were active and 40% remained passive; and in the second period, 75% of students were active and 25% remained passive. When students showed a passive attitude, they demonstrated rejection for the change and for the use of online technologies.

**Key words:** B-learning. E-forums. Information and Communication Technologies (ICTs). Virtual Classroom.

## 1. Introducción

En la actualidad en Venezuela, la mayoría de las universidades está incursionando en el mundo de las tecnologías de información y comunicación, tanto en el área administrativa como docente. Así, es notable que cada día son más las universidades que cuentan con aulas virtuales, dándole la oportunidad a sus estudiantes de participar en este nuevo enfoque educativo, en el cual se rompen las barreras espacio temporales, para dar paso al aprendizaje asíncrono-remoto, en el cual no hace falta que ni el estudiante ni el docente se encuentren en el mismo espacio y tiempo, para poder llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este nuevo enfoque educativo se mezcla la presencialidad con la virtualidad y entran en juego muchas estrategias en las cuales no es necesario que el proceso sea de forma síncrona-local, por el contrario, se puede trabajar tanto síncrona como asíncronamente, de manera remota, es decir a distancia, sin que sea necesario que el docente y el aprendiz compartan el mismo espacio al mismo tiempo. Esta mezcla de lo virtual y lo presencial ha dado cabida a una nueva modalidad del aprendizaje la cual se conoce hoy en día como *blended learning*, la cual presenta la oportunidad de trabajar combi-

nando, estrategias tradicionales y estrategias innovadoras con el uso de las TIC.

Con las TIC se abren nuevas puertas y es posible redimensionar estrategias como los debates, entre otras. Una de estas estrategias son los foros *on-line* o e-Foros, entendidos éstos como una página Web donde se coloca alguna pregunta sobre un tema en especial, esperando a que alguna persona que se pasea por los foros o que tiene una duda como la nuestra y pueda resolverla, lo haga (Brito, 2004). Cuando se resuelve la pregunta, la respuesta aparecerá en la línea siguiente de la duda, además de ello, los foros se pueden utilizar de manera educativa para discutir temas de interés, lo que, según Cabero (1999), “mejora la calidad y efectividad de la interacción, apoyando procesos de aprendizaje colaborativo, la participación activa y la interacción de todos frente a modelos más tradicionales de aprendizaje.” (p. 199).

## **2. Primera Experiencia, Período Académico 2008-I**

Inclusión de los e-foros, como estrategia innovadora en la asignatura *Elaboración y Evaluación de Software Educativo*, en la UPEL- Maracay.

### **2.1. Objetivos:**

- Incluir en el diseño instruccional de la asignatura estrategias innovadoras.
- Fomentar la interacción entre los estudiantes de forma remota, en la discusión del tema Diseño de Interfaces.
- Evaluar la interacción y participación de los estudiantes en el e-foro sobre diseño de interfaces.

Para comenzar la primera experiencia, el docente entregó a los estudiantes una guía con todas las instrucciones a seguir y los contenidos, vía correo electrónico y se realizó una sesión presencial en la cual se aclararon las dudas.

El docente realizó las invitaciones al grupo de estudiantes para iniciar el e-foro, el cual contó con la participación de 3 secciones de clase conformada cada una por 25 estudiantes para un total de 75 alumnos (grupos intactos puesto que las

secciones de clase ya estaban conformadas) más el docente quien jugó el rol de moderador.

La plataforma utilizada en este caso fue la proporcionada por Yahoo (*Yahoo groups*), el cual brinda la posibilidad de que los estudiantes interactúen desde sus correos electrónicos sin tener que acceder a otra plataforma, lo que facilitaría la participación de los mismos.

En la figura 1 se observa que el estudiante recibía los mensajes del grupo en su buzón de entrada y los debía responder desde allí mismo; de esta forma interactuaba con sus compañeros. Así mismo, el docente actuaba como moderador participando y supervisando las discusiones a lugar.

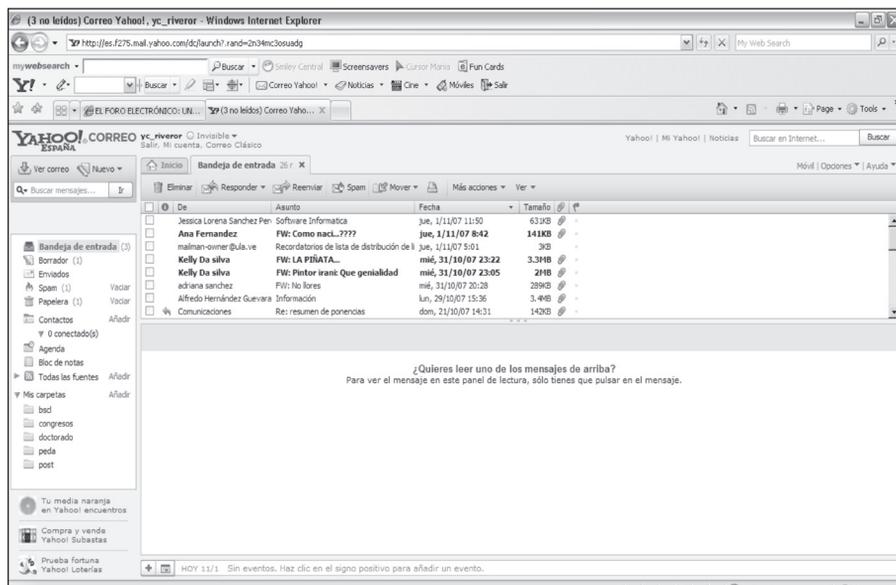


Figura 1. Buzón de Mensajes de Correo Electrónico  
Fuente: *Yahoo Inc.* (2008-I).

En esta experiencia se invitó a participar a los 75 estudiantes que cursaban la asignatura ya mencionada, pero en la estrategia del e-foro sobre el tema de diseño de interfaces sólo participaron 45 alumnos, el resto del grupo (30) alegó no haber

participado por no tener acceso a Internet, no estar interesado, no saber cómo hacerlo, entre otras; en este sentido se apreció el rechazo al cambio. El porcentaje de estudiantes activos y pasivos ante la estrategia planteada se observa en el gráfico siguiente:

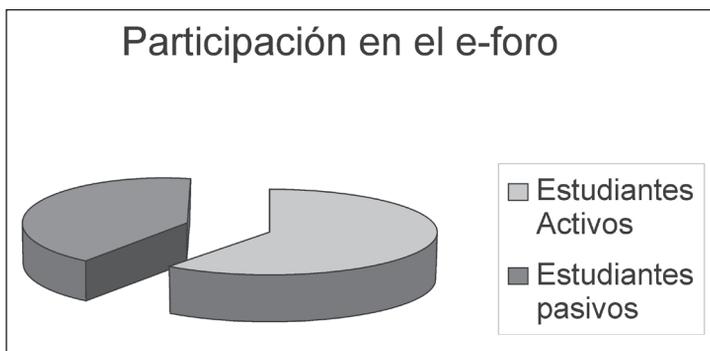


Figura 2. Participación en el e-foro. Fuente: Rivero (2008-I).

## 2.2. Fortalezas

- La mayoría de los estudiantes (60%) tuvo una participación activa en el desarrollo del e-Foro.
- La herramienta seleccionada para desarrollar el e-Foro fue sencilla y fácil de utilizar.
- La posibilidad que se le brindó al grupo de estudiantes para intercomunicarse entre ellos superando las limitaciones de las barreras del tiempo y del espacio fue una importante experiencia en su desarrollo como futuros docentes de Informática.
- La discusión grupal significó una gran riqueza para aclarar ciertos prejuicios e ideas pre-concebidas sobre medición y evaluación.

## 2.3. Debilidades

- Las instrucciones se deben dar de manera presencial para así poder aclarar las dudas en el momento en que surjan.

- Los estudiantes que no interactuaron, manifestaron que no sabían hacer uso correcto del *e-mail*, que se les debe dar una instrucción sobre el uso del correo antes de la actividad. Esto llama poderosamente la atención puesto que el grupo pertenece al 8º semestre de la especialidad de Informática, tienen dominio del *chat* y de otras herramientas. La situación presentada hace pensar en que existe resistencia al cambiar de una modalidad netamente presencial a otra.
- Se considera que existe una falta de madurez de los alumnos para la responsabilidad del trabajo a distancia.
- Los inconvenientes de carácter técnico afectaban el desarrollo normal del curso. Esto influía en una mayor dificultad en el acceso a la información.

## 2.4. Recomendaciones

- Para próximas experiencias se debe realizar un taller de inducción al uso de la herramienta, debido a que algunos de los estudiantes no poseen el conocimiento necesario para realizar la actividad.
- Mejorar la calidad del soporte técnico del sistema informático y de comunicaciones.
- El material para el e-foro debe entregarse tanto impreso como en digital, para asegurarse que todos tendrán acceso al mismo.

## 3. Segunda Experiencia, Período Académico 2008-II

Inclusión de los e-foros, como estrategia innovadora en la asignatura *Elaboración y Evaluación de Software Educativo*, en la UPEL- Maracay

### 3.1. Objetivos

- Insertar a todos los estudiantes de la asignatura *Elaboración y Evaluación de Software educativo* en el uso de la estrategia e-foros.

- Brindar un mejor apoyo tanto técnico como docente a los estudiantes que se sientan excluidos de la estrategia por falta de conocimiento.
- Realizar charlas de inducción antes de la aplicación de la estrategia para que los estudiantes aclaren sus dudas.
- Evaluar la interacción y participación de los estudiantes en el e-foro sobre diseño de interfaces

Dando cumplimiento a los objetivos señalados, el docente planificó un taller de inducción en dos sesiones, para que los estudiantes aclaren sus dudas acerca de la herramienta utilizada para el e-foro, en este caso, se volvió a emplear *Yahoo Groups*, para lo cual se solicitó a cada estudiante la apertura de una cuenta de correo electrónico en *Yahoo* para poder utilizar la herramienta en su potencialidad. (Ver figura 2).

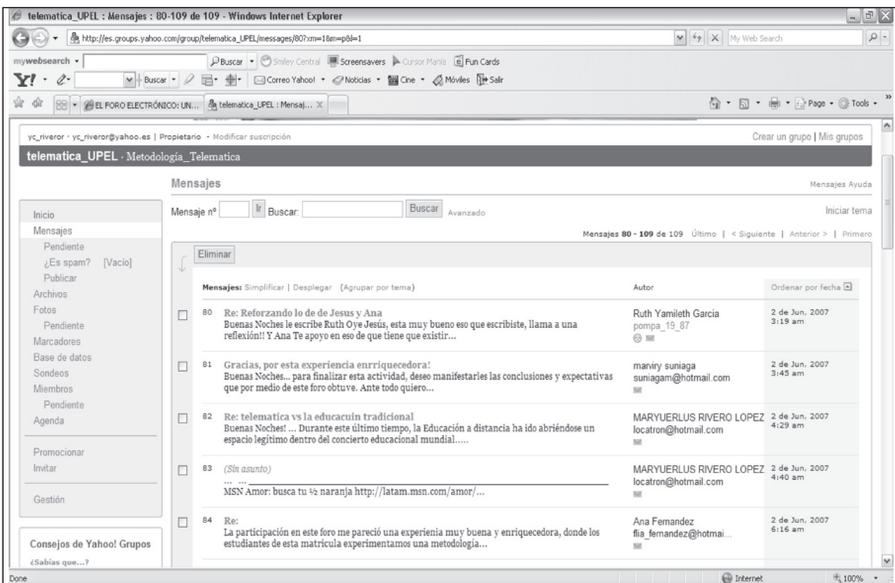


Figura 3: Grupo Yahoo. Fuente: *Yahoo Inc.* (2008-II).

Cabe señalar que, durante la realización del taller se hizo, como actividad inicial, el envío de la invitación a cada estudiante para que, al ser respondidas, quedaran suscritos a la

plataforma de *Yahoo Groups* y, de esta manera, fue posible solventar algunos problemas iniciales relacionados con el desconocimiento de la plataforma y la apertura de cuentas de correo electrónico.

Al finalizar el taller los estudiantes asistentes a las dos sesiones poseían los conocimientos para interactuar unos con otros dentro de la plataforma propuesta. Un cambio interesante es que con el taller para el uso del Yahoo Group se logró que los alumnos accedieran directo al grupo para realizar sus intervenciones.

En este caso particular, se trabajó con 2 sesiones de la asignatura *Elaboración y Evaluación de Software Educativo* (grupos intactos), cada una con 25 estudiantes lo que da un total de 50 alumnos y un docente.

En esta oportunidad se trabajó con dos estudiantes por sección para acompañar al docente en el rol de moderador, lo que hizo que la comunicación fuera más abierta.

Además, se fijaron los roles de secretario y evaluador, los cuales fueron elegidos durante el taller de inducción y fueron propuestos por iniciativa propia de los participantes.

El asignar los roles a los estudiantes, los motivó en el desarrollo del e-Foro y, con respecto a la experiencia anterior, se

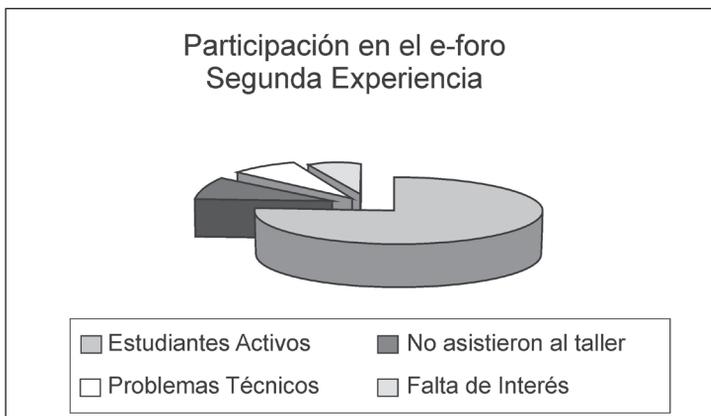


Figura 4. Participación en el e-Foro: Segunda experiencia.

Fuente: Rivero (2008-II).

pudo notar una mejoría significativa en cuanto a la participación de los estudiantes.

En esta experiencia se obtuvo una participación del 76% del grupo (38 estudiantes), los cuales expresaron su motivación ante este tipo de estrategias y dieron a conocer que se deben realizar más estrategias de este tipo, y el 24% (12) restante notificó no haber participado por varias razones: (a) un 10% (5) no asistieron al taller de inducción y no conocían las instrucciones, un 8% (4) se les presentaron problemas técnicos y no consiguieron realizar sus participaciones, un 6% (3) no tenían interés en la estrategia. (Ver Figura 4).

### **3.2 Fortalezas**

- Realización de un taller de inducción a los estudiantes para aclarar todo lo referente al uso de la herramienta de *Yahoo Groups*.
- Uso de la herramienta *Yahoo Groups* completa, es decir que los estudiantes crearon sus cuentas de correo electrónico en yahoo.
- Desempeño de diferentes roles por parte de los estudiantes.

### **3.3. Debilidades**

- Falta de motivación en los estudiantes para la asistencia al taller de inducción con respecto al uso de la herramienta *Yahoo groups*.
- Falta de asistencia técnica, en el momento de inscribirse en el foro.
- Se considera que existía una falta de madurez de los alumnos para la responsabilidad del trabajo a distancia.
- Resistencia al cambio.

### **3.4. Recomendaciones**

- Solicitar asistencia técnica a la unidad de informática de la universidad para que apoye a los estudiantes en el uso de la herramienta cuando la actividad implique el empleo de las instalaciones universitarias.

- Motivar a los estudiantes a que asistan al taller de inducción, haciéndoles hincapié en que si no asisten no podrán intercambiar opiniones con sus compañeros sobre el tema propuesto.
- Realizar el taller de inducción en horarios diferentes para facilitar la asistencia al mismo por parte de los estudiantes.
- El uso de los roles por parte de los estudiantes es un elemento netamente motivador y siempre debe ser utilizado.
- Considerar la incorporación de esta estrategia en otras asignaturas de la especialidad.

Es relevante mencionar que en ambas experiencias existía un factor de motivación externa a la participación de los estudiantes en la estrategia de los e-foros, ya que dicha estrategia forma parte de la evaluación de la asignatura, es decir, esta cuenta con una ponderación en el plan de evaluación. Otro factor que forma parte de la motivación del estudiante es que en los días en que se fija la estrategia los estudiantes no deben asistir a clase ya que las sesiones se trabajan a distancia.

#### **4. Conclusiones**

- La participación estudiantil en este tipo de nuevas estrategias como el e-foro, va a depender del factor motivación en un gran porcentaje, debido a que es una actividad fuera del aula.
- Es importante formar a los estudiantes en el uso de la herramienta a utilizar previo a la aplicación de la estrategia debido a que esto afectará su participación.
- Los estudiantes deben estar dispuestos a cambiar a nuevos modelos de enseñanza.
- Se debe contar con un grupo de asistencia técnica que sirva de apoyo a los estudiantes, en caso de que ocurra algún inconveniente o surjan dudas.

#### **5. Referencias**

Cormenzana, F. (1999). Informes estratégicos aplicaciones educativas de Internet, Ediciones AHCINET, Madrid.

Diniz, T. (1991). Universidad Abierta / Educación a Distancia una alternativa de educación superior, Ediciones Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.

Martínez, C. (1988). los sistemas de educación a distancia. La practica tutorial de la Uned, Ediciones Universidad de Educación a Distancia, Madrid.

Giannetti, C. (1998). Ars telemática telecomunicaciones, Internet y Ciberespacio, Ediciones ACC L' Angelot, España.

Cabero, J. (1999). Tecnología Educativa. Editorial Síntesis. Madrid.

Cirigliano, G. (s/f). Dinámicas de Grupos y Educación. Décima edición. Editorial Hvmánitas. Buenos Aires.

Carlier, M. (s/f). Ambientes de aprendizaje colaborativos apoyados con Tecnologías de la Información y la Comunicación como instrumentos mediadores en la relación pedagógica. DOI= <http://edwin.virtualave.net/html/informatica/2.html>.

Zea, C. (1996). Un ambiente de aprendizaje colaborativo basado en tecnologías de Información y Comunicaciones. *Revista Sistemas* N° 68. Julio-Septiembre 1996 DOI=. <http://contexto-educativos.com.ar>.