

Programa smile y aprendizaje colaborativo en la Educación Virtual

Smile Program and Collaborative Learning in Virtual Education

Linda Ketty Cerrón Piñas

Universidad Nacional del Centro del Perú

Ketelyn_19@hotmail.com

Kosset Nélida Santos Bonilla

Universidad Nacional del Centro del Perú

Ksantos@uncp.edu.pe

Resumen

La investigación realizada fue aplicada con un diseño experimental, cuyo objetivo general fue determinar la influencia del programa “Smile” en el aprendizaje colaborativo en la educación virtual, se utilizó la rúbrica del aprendizaje colaborativo en el post test, la población fue de 350 estudiantes, y para la muestra se consideró a 79 estudiantes de la UAEG para el grupo experimental y 79 estudiantes para el grupo control. Los resultados de ambos grupos muestran que el p-valor es menor que 0,05 por lo que podemos decir que existe una diferencia significativa, estadísticamente, entre las medias de los grupos control y experimental, concluyendo que: El programa “Smile” influye significativamente en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en la modalidad virtual.

Palabras clave: Aprendizaje colaborativo, educación virtual.

Abstract

The research carried out was applied with an experimental design, whose general objective was to determine the influence of the “Smile” program on collaborative learning in virtual education, the collaborative learning rubric was used in the post test, the population was 350 students, and for the sample, 79 students from the UAEG were considered for the experimental group and 79 students for the control group. The results of both groups show that the p-value is less than 0.05, so we can say that there is a statistically significant difference between the means of the control and experimental groups, concluding that: The “Smile” program significantly influences in the collaborative learning of students in the virtual modality.

Key words: Collaborative learning, virtual education.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento 4.0 Internacional

Revista Científica de Educación Inicial

Introducción

El Programa Smile se planteó como recurso pedagógico para mejorar el aprendizaje colaborativo en los estudiantes en la educación virtual para que puedan interactuar con sus compañeros y lograr mejores resultados en el logro de sus competencias, a su vez contribuir a la mejora de la realización de sus tareas y proyectos llegando a una autonomía más completa para dar paso a que los estudiantes trabajen en equipo desarrollando interacción social y participación activa mediante la mediación del docente en el desarrollo del proceso pedagógico.

En el aprendizaje colaborativo, sin embargo, se prescinde de la asignación de papeles o funcionalidades y todos los equipamientos interactúa para que el equipo pueda conseguir la finalidad de aprendizaje que guía la actividad (Kirschner y Erkens, 2013). Para estas características de aprendizaje colaborativo se encuentra el aporte de la escuela de Vigotsky que, desde una perspectiva sociocultural, plantea el aprendizaje como la interacción social en un medio sociohistórico en que el estudiante alcanza su realización personal. Es un proceso que implica la construcción y reconstrucción de una comprensión sobre sí, su entorno social y el mundo en general. A la vez, los estudiantes adquieren conocimientos, formas de expresión, habilidades y valores (Rivera, 2016).

Los docentes han identificado, en diversas investigaciones, ventajas de la aplicación del enfoque de aprendizaje colaborativo. En ellas se destaca positivamente su aplicación para potenciar competencias transversales, interacciones colaborativas, la contextualización del currículo, la construcción social del conocimiento, la motivación y estímulo en estudiantes con dificultades (García, Basilita y López, 2014). En cuanto a sus implicancias, se debe agregar que, como resultado de la interacción colaborativa, se prevé la generación de un conocimiento más profundo, un mayor volumen de información, así como competencias de trabajo en equipo (Sagol, 2015). Igualmente, los proyectos de aprendizaje colaborativo fomentan la interacción social entre los estudiantes, lo cual facilita el aprendizaje de unos a otros y la posibilidad de apoyo entre compañeros. (Keh-Wen & Kuan-Chou, 2016). Todo lo anterior fortalece el interés de abordar la investigación en este campo.

En el valioso contexto que ofrece la integración de las TIC para la innovación en el campo de la educación, en la que los recursos digitales favorecen el trabajo en equipo en la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación (Hernández, 2017), el aprendizaje colaborativo se aprecia también como un fenómeno educativo que se ve favorecido con el desarrollo del Internet, el intercambio de archivos, las plataformas colaborativas y los sistemas de comunicación virtual, lo cual tiene implicancias en la construcción e intercambio de conocimientos (García, 2017). Por ello, actualmente, las habilidades colaborativas dirigidas a la solución de problemas resultan muy apreciadas en el mundo laboral y, por supuesto, en las escuelas.

Para la investigación propuesta, al hacer referencia al aprendizaje colaborativo y sus dimensiones en el desarrollo en entornos virtuales, se asumió como aquel aprendizaje que se realiza entre pares o en pequeños equipos en el que sus integrantes intervienen de manera conjunta en la realización de una tarea guiada por un objetivo común dirigido a estimular las interacciones colaborativas tanto como la integración de grupo.

Descripción del programa smile

El programa se planteó como recurso pedagógico colaborativo virtual para que sea utilizado en el aula teniendo un conjunto de actividades, por parte del docente es conveniente que tenga a su disposición estrategias activas y creativas que ayuden y mejoren el aprendizaje de los estudiantes. Se tuvo en cuenta tres dimensiones:

- Estrategias de formación de equipos: La formación de equipos es al azar de acuerdo a la aplicación de salas de la herramienta virtual que se utilice para que así los estudiantes puedan interactuar en cada clase con diferentes compañeros y compañeras de esta manera se tendría heterogeneidad de estudiantes.

Respecto de los conjuntos y su estructura como unidad de estudio, para facilitar el análisis se ha planteado un conjunto limitado de entre 3 a 4 miembros, como aconsejable para promover la negociación intersubjetiva de los significados y la obra de nuevos conocimientos (Stahl, 2006).

Al final, debería considerarse el número y calidad de las relaciones grupales, así como los conflictos socio cognitivos causados en aquellas interrelaciones. Según Terroni (2014), se asume de modo general que, en las situaciones de aprendizaje colaborativo, la cohesión del conjunto se constituye en impulsor de un mejor rendimiento del equipo tanto como disponer de instancias de entrenamiento en dinámicas grupales o destrezas sociales. Todo resulta en un desarrollo relevante. Ante una actividad de aprendizaje colaborativo llevado a cabo de forma instantánea e inexperta.

- Creación de foros: Se dio para que los estudiantes participen de la discusión en foros virtuales. De este modo se pudieron generar interacciones que favorezcan una mayor profundidad de los conocimientos. En nuestro caso, se empleó los foros en teams para que el trabajo colaborativo y la opción de comentarios para registrar las discusiones sincrónicas

o asincrónicas.

- Clases invertidas: Desde este modelo se invierten las actividades y los espacios: los estudiantes son instruidos fuera del aula y completan las actividades de aprendizaje dentro de ella. El aprendizaje invertido es un modelo alternativo de enseñanza en el que las tecnologías digitales se utilizan para presentar las clases explicativas en formato de video con la finalidad de introducir nuevos conceptos (Santiago, 2015). De ese modo, los estudiantes potenciarán el pensamiento crítico en las clases presenciales.

En pocas palabras, el núcleo del aprendizaje invertido es proporcionar un aprendizaje en comunidad donde los estudiantes desarrollan sus conocimientos a través de experiencias constructivas, interacción entre compañeros y colaboración. (Wu, Hsieh y Yang, 2017).

El aprendizaje colaborativo

La colaboración en una clase virtual es esencial tanto para el aspecto afectivo como en lo social González (2004), “el trabajo fructífero en equipo, en el cual cada miembro se esfuerza para que el equipo obtenga el mejor rendimiento colectivo posible, puede reducir la presión social negativa, mejorar las destrezas sociales y de comunicación, zanjar diferencias lingüísticas y culturales, e incrementar la cohesión del grupo, resultando esto en un aprendizaje más efectivo” (p. 13).

Las dimensiones trabajadas fueron:

- **Control de la eficacia del equipo**, siendo sus indicadores que los integrantes del equipo se involucren en el trabajo.
- **Calidad del trabajo**, en donde el cumplimiento de los requisitos exigidos fue cumplidos.
- **Contribuciones**, la participación activa de todos los integrantes del equipo.
- **Manejo del tiempo**, utilizan efectivamente el tiempo en la elaboración y exposición de sus trabajos.
- **Resolución de problemas**, resuelven problemas presentadas en la elaboración del trabajo.
- **Esfuerzo**, demuestran el mayor esfuerzo en la elaboración de sus trabajos.

Resultados de la investigación

Resultados del Pos test del grupo control:

Respuestas al cuestionario del Post test del Aprendizaje Colaborativo

Tabla 1

Control de la eficacia del equipo

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	10	13%
BUENO	42	54%
SUFICIENTE	23	30%.
DEFICIENTE	2	3%

En la tabla 1 se observa que el 54 % en la dimensión control de la eficacia del grupo es bueno y deficiente 3%

Tabla 2**Calidad de trabajo**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	9	12%
BUENO	45	58%
SUFICIENTE	20	26%.
DEFICIENTE	3	4%

En la tabla 2 se observa que el 58 % en la dimensión calidad de trabajo es bueno y deficiente es el 4%.

Tabla 3**Contribuciones**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	9	12%
BUENO	40	52%
SUFICIENTE	25	32%.
DEFICIENTE	3	3%

En la tabla 3 se observa que el 52 % en la dimensión contribuciones es bueno y 3% deficiente.

Tabla 4**Manejo del tiempo**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	13	17%
BUENO	36	47%
SUFICIENTE	25	32%.
DEFICIENTE	3	4%

En la tabla 4 se observa que el 47 % en la dimensión manejo del tiempo es bueno y el 4% es deficiente.

Tabla 5**Resolución de problemas**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	11	14%
BUENO	29	38%
SUFICIENTE	33	43%
DEFICIENTE	4	5%

En la tabla 5 se observa que el 43 % en la dimensión resolución de problemas es suficiente y el 5% deficiente.



Tabla 6**Esfuerzo**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	5	7%
BUENO	23	30%
SUFICIENTE	44	57%
DEFICIENTE	5	6%

En la tabla 6 se observa que el 57 % en la dimensión esfuerzo es suficiente y 6% deficiente.

Resultados del Pos test del grupo experimental:**Tabla 1****Control de la eficacia del equipo**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	19	24.%
BUENO	47	59.%
SUFICIENTE	13	16%.
DEFICIENTE	1	1%

En la tabla 1 se observa que el 59 % en la dimensión control de la eficacia del grupo es bueno.

Tabla 2**Calidad de trabajo**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	11	13.9%
BUENO	53	67.1%
SUFICIENTE	15	19%.
DEFICIENTE	0	0%

En la tabla 2 se observa que el 67.1 % en la dimensión calidad de trabajo es bueno.

Tabla 3**Contribuciones**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	13	16%
BUENO	49	91%
SUFICIENTE	16	21%.
DEFICIENTE	1	1%

En la tabla 3 se observa que el 91 % en la dimensión contribuciones es bueno.

Tabla 4**Manejo del tiempo**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	20	25%
BUENO	46	58%
SUFICIENTE	13	17%.
DEFICIENTE	0	0%

En la tabla 4 se observa que el 58 % en la dimensión manejo del tiempo es bueno.

Tabla 5**Resolución de problemas**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	33	42%
BUENO	44	56%
SUFICIENTE	2	2%.
DEFICIENTE	0	0%

En la tabla 5 se observa que el 42 % en la dimensión resolución de problemas es muy bueno.

Tabla 6**Esfuerzo**

NIVEL	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
MUY BUENO	20	25%
BUENO	53	67%
SUFICIENTE	6	8%.
DEFICIENTE	0	0%

En la tabla 6 se observa que el 67 % en la dimensión esfuerzo es bueno.

En cuanto a los resultados obtenidos en el post test del grupo experimental es positivo porque confirma que el programa “Smile” influye en el aprendizaje colaborativo. Sin embargo, la sola aplicación del programa no asegura que los equipos alcancen todas las dimensiones del aprendizaje colaborativo. Se hará necesario, ajustar otras condiciones de la propuesta como el papel del docente, la experiencia previa y la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje colaborativo.

Conclusiones

- El programa Smile influye significativamente en el aprendizaje colaborativo en la educación virtual en estudiantes.
- En los resultados del post test del grupo control se encontró que el nivel de aprendizaje colaborativo es regular teniendo un 60% y en el grupo experimental obtuvo el 81% en un nivel muy alto.
- Se confirma que el trabajo colaborativo en un entorno virtual se constituye en sí mismo en un desafío estimulante para los estudiantes y en el modo de aprovechar el máximo potencial educativo de las TIC. Las ventajas de este enfoque respecto de las habilidades de colaboración están asociadas con una mayor motivación y una repercusión positiva en los estudiantes con dificultades 69 (García, Basilitta y López, 2014), así como su capacidad para fomentar la interacción social (Ken-Wen & Kuan-Chou, 2016).



Referencias bibliográficas

- García, A., Basilotta, V. y López, C. (2014). 2. Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria, Ana García-Valcárcel, Verónica Basilotta y Camino López. *Comunicar* 42, 65-74.
- García, C. (2017). Aprendizaje cooperativo y entornos virtuales de aprendizaje. Presentación, Lima: PUCP.
- González-Davies, M. (2004). Multiple voices in the translation classroom: Activities, tasks and projects. Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- Hernandez, R. (2017) Impacto de las TIC en la educación. Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*. <http://orcid.org/0000-0003-1263-2454>
- Keh-Wen, C., & Kuan-Chou, C. (2016). Building a cooperative learning enviroment in a flipped classroom [Construyendo un entorno de aprendizaje cooperativo en un aula invertida] . *Academy of Educational Leadership Journal*, 20(2), 8-15. <https://cutt.ly/4CVuecD>
- Kirschner, P. & Erkens, G. (2013). Toward a framework for CSCL research. *Educational Psychologist*, 48(1), 1-8.
- Rivera, N. (2016). Una óptica constructivista en la búsqueda de soluciones pertinentes a los problemas de la enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana De Educación Medica Superior*, 30(3), 609-614.
- Sagol, C. (2015). ¿Qué es el aprendizaje colaborativo? Obtenido de Educ.ar : <https://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=12719>
- Santiago, R. (2015). ¿Modelo? ¿Enfoque? ¿Método? ¿Metodología? ¿Técnica? ¿Estrategia? ¿Recurso? ¿cuándo debemos emplear cada uno de estos términos? Obtenido de The Flipped Classroom: <http://www.theflippedclassroom.es/modelo-enfoque-metodo-metodologiatecnica-estrategia-recurso-cuando-debemos-emplear-cada-uno-de-estosterminos/>
- Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. In R. K. Sawyer (Ed.), Cambridge handbook of the learning sciences (pp. 409-426).
- Terroni, N. (2014). Rendimiento y calidad de las interacciones sociocognitivas en diádas que trabajan colaborativamente en forma presencial y por chat The performance and quality of the interactions in collaborative work dyads in face and chat channels. *Revista de Psicología*, 10(19), 31-50.
- Wu, V., Hsieh, J. & Yang J. (2017). Creating an Online Learning Community in a Flipped Classroom to Enhance EFL Learners' Oral Proficiency. *Journal Of Educational Technology & Society*, 20(2), 142-157