

# INTERACCIÓN EN LOS FOROS VIRTUALES DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN

ELBA PATRICIA ALATORRE ROJO, CLAUDIA CAMACHO REAL

## **Problema de estudio**

El proceso enseñanza-aprendizaje en cualquier modalidad presencial o virtualidad, se basa en la comunicación, es en ella donde se procesa e intercambia información a través de actos comunicativos individuales o colectivos.

Para este estudio la comunicación es un acto de interacción donde la intersubjetividad media el entendimiento donde se revalorizan las relaciones y los roles de los participantes en y para el proceso de aprendizaje grupal. La interacción en la educación a distancia es mediada por dispositivos tecnológicos como la computadora, los ambientes virtuales de aprendizaje, la videoconferencia, la audioconferencia y la mensajería instantánea, posibilitando interacciones sincrónicas y asincrónicas.

En la investigación es relevante reconocer los tipos de interacciones que se generan en línea para tener elementos que fundamentan propuestas que las optimicen. El acercamiento es una alternativa para explorar los procesos de aprendizaje desde un enfoque comunicativo con éste es posible describir como se generan las interacciones en la virtualidad, así como elementos que las determinan.

## **Preguntas de Investigación:**

¿Qué tipo de interacciones se dan en los cursos que se desarrollan en el AVA?

¿Qué relación tiene el diseño de cursos para ambientes virtuales y la interacción que se logra al operarlos?

## **Objetivos**

- 1) Identificar el tipo de interacciones que se realizan en los foros virtuales en la LED
- 2) Reconocer la relación entre el diseño instruccional y las interacciones que se generan en los cursos de la LED

## **Supuestos**

Las interacciones de los alumnos son propiciadas por el diseño instruccional evidente en las actividades de la guía de aprendizaje, las necesidades individuales y las grupales de aprendizaje.

## **Interacción e Interactividad**

Al revisar la literatura se observan divergencias entre el concepto de interactividad y el de interacción. Para Ferreiro (2003) la primera hace alusión a las actividades individuales del estudiante, por ejemplo, cuando se confronta a los contenidos y recursos. Si bien el autor se refiere al aprendizaje presencial, este concepto es transferible a los procesos virtuales de aprendizaje al considerar que el alumno establece interactividad con el AVA, los objetos de aprendizaje y los recursos digitales.

Por su parte, Gutiérrez (2005) considera que las interacciones son producto de un conjunto acciones y actividades preterminadas por el diseño instruccional para que el aprendizaje ocurra. Hirumi a su vez (2002) plantea que estas pueden generarse en tres niveles:

- I. El aprendiz solo, consigo mismo
  - II. El aprendiz con los recursos humanos:
    - a) aprendiz-instructor
    - b) aprendiz-aprendiz
    - c) aprendiz- con otros participantes
- Aprendiz con recursos no humanos.

- a) aprendiz-contenidos
  - b) aprendiz- interfaz
  - c) aprendiz-entorno
- III. aprendiz-instrucción

Para este estudio se conciben las interacciones como un proceso social entre los sujetos cuando intercambian conocimientos, reflexiones, sentimientos y hallazgos a través de la mediación del espacio digital y el diseño instruccional.

### **Foro virtual**

El FV es una herramienta y espacio digital donde se establece la interacción en grupo en varios sentidos y con diversas intenciones, el intercambio comunicativo está basado en texto. La interacción en este contexto es una acción sociocultural situada, relacional y discursiva que se desarrolla en la virtualidad y que puede favorecer, o no el aprendizaje (Barbera, 2001). Para Moore y Anderson, (2003) la calidad y la cantidad de interacciones entre profesor y estudiante depende del diseño instruccional y del tipo de actividad que será desarrollada en el curso en línea.

### **Diseño instruccional para ambientes virtuales**

El diseño instruccional es una metodología de planificación pedagógica para asegurar la calidad del aprendizaje (Yukavetsky, 2003). De acuerdo con Guardia (2002), existen diversos modelos de diseño instruccional entre ellos:

- a) *El modelo basado en actividades*, este enfatiza la acción del alumno para el logro del objetivo de aprendizaje. Es un modelo práctico, lo esencial es el logro de un producto más allá que del uso de contenidos;

- b) *el basado en contenidos y recursos*, tiene como fin la adquisición de saberes referenciales y su aplicación, las actividades se diseñan para explotar estos al máximo;
- c) en *el discursivo*, igual que el anterior se centra en los contenidos, su estructura pormenorizada ya que es el principal medio para transmitir los conocimientos y su relación con la realidad.
- d) Lo relevante en *el modelo cuantitativo* es la secuencia y relación entre los contenidos, los recursos y las actividades o ejercicios para el logro de los objetivos de aprendizaje. Su finalidad es el desarrollo de desempeños medibles como elementos indisociables a la exposición, la demostración, la ejemplificación y la resolución de ejercicios;
- e) finalmente, en el *modelo a la medida* se integran los elementos de todos los modelos respondiendo a las necesidades de aprendizaje en un contexto específico.

### **Método**

La investigación es de diseño no experimental, es decir, se observan los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después ser analizados (Hernández, 2003). Para indagar las interacciones en los FV se utilizó el método análisis de contenido, para Álvarez-Gayou (2003) es una manera de análisis de cualquier forma de comunicación humana, busca descubrir la significación de un mensaje.

Para analizar los mensajes publicados en los FV en AVA se aplicó la técnica de observación con la intención de clasificar y categorizar los intercambios comunicativos a fin de dar sentido a lo observado. Al observar se pusieron en juego capacidades como la atención, la percepción, la sensación y la reflexión a fin de identificar similitudes y diferencias en los textos publicados.

## **Muestra**

Ésta fue integrada por 5 cursos seleccionados aleatoriamente del total que se ofrecieron en la LED el semestre 2005 B, en ellos participan 28 asesores que atendieron 813 estudiantes ubicados en 50 secciones.

## **Análisis de datos**

Para analizar los datos se recurrió a la categorización, herramienta que hizo posible la clasificación conceptual de unidades. Esta se estableció desde dos fuentes: la proveniente de campos de conocimiento específicos y las resultantes del análisis de los textos impresos de los mensajes publicados en AVA.

Para la primera fuente, se revisó el estado de la cuestión sobre interacciones, el diseño instruccional y ambiente virtuales de aprendizaje. Para esto, se consultaron trabajos de estudiosos como Moore (2003), Hirumi (2002), Guardia, (2002) y Chan, (2001). En relación a la segunda, las unidades se fueron construyendo sobre el proceso de revisión de los registros albergados en la plataforma y rescatados con intención de análisis. Estas categorías son: a) interacciones y b) tipos de diseño.

La primera categoría se orienta a ubicar los distintos tipos de interacciones observadas y contrastadas con el modelo propuesto por Hirumi (2002), de tal forma que la categoría quedó conformada por las siguientes subcategorías: Interacciones entre Aprendiz-Aprendiz (A-A), Aprendiz-Instructor (A-I), Aprendiz-Grupo (A-G); Instructor-Aprendiz (I-A) e Instructor-Grupo (I-G). Para representar las categorías se utilizaron códigos que se añadieron a las unidades de datos con el fin de organizar el proceso de clasificación en líneas temáticas.

A su vez, la categoría tipos de diseño se inicia a partir de la clasificación que presenta Guardia (2002); aunado a las subcategorías de Diseño hacia Productos (DP) y de Diseño con

Interacción (DI) construidas inductivamente. El análisis buscó identificar el estilo de diseño instruccional y la interacción que este produce en los FV.

### **Avances de resultados**

La discusión de los avances de investigación se presenta por categorías de indagación haciendo alusión a los hallazgos encontrados hasta el momento:

### **Interacciones**

Al revisar los foros de los cursos seleccionados, se encontraron diferentes motivos de interacción: a) presentaciones; b) intercambio social; c) acuse de recibo; d) resolución de dudas; e) solicitud de aclaraciones; f) negociación de significados; g) modificación de ideas por negociación; h) exhibición de productos; i) elaboración de conclusiones.

En el FD se presentan con mayor frecuencia interacciones de tipo A-G seguidas de las I-A y las A-A.

Las interacciones A-A se desarrollaron más cuando las actividades propuestas en la guía de actividades se proponen por trabajo en equipo. Las de A-G muestran más constancia en los FV basada en asociación libre, estos quedan abiertos y no siempre encuentran respuesta. En este sentido se considera que para propiciar la interacción en FV se requiere que el diseño privilegie estrategias didácticas de trabajo colaborativo, de discusión grupal.

La forma de configurar o programar el foro es otro aspecto que influyó en el nivel de interacción logrado, se observaron foros moderados, libres, personales, abiertos y cerrados. Los foros cerrados fueron los dedicados a los trabajos en equipo. Estos fueron muy poco utilizados. La mayoría de los foros fueron configurados como moderados quedando bajo la responsabilidad del asesor, lo que limitando la posibilidad de abrir temas por los alumnos.

Al contabilizar en tablas el número de asesores, foros, temas, envíos de mensajes y visitas de los participantes a los foros de cada sección de los 5 cursos. Se evidenció que el grado de interacción varía de un foro a otro, de un grupo a otro aún siendo asesorado por el mismo académico, lo que posibilita afirmar que intervienen diversos aspectos como: el estilo de diseño, las habilidades de comunicación escrita, de comprensión lectora; así como, los estados motivacionales, los modos y los ritmos de aprender de los estudiantes y las características de las aplicaciones de la herramienta tecnológica del foro.

El foro constituyó un espacio de comunicación y de aprendizaje para quien compartió o recibió ideas; llama la atención como el número de visitas registradas en AVA son considerablemente mayor que los mensajes publicados, esto denota un deseo de los participantes de leer las aportaciones de los compañeros y del asesor. Estas acciones de lector y escritor en los procesos de interacción apoyan la construcción social del conocimiento ya que median la afectación mutua, la significación y la resignificación de las ideas y el conocimiento.

Finalmente cabe mencionar, que las interacciones desarrolladas en los foros revisados no siempre alcanzaron cadenas de más de dos niveles, es decir, alguien quien inicia y quien comenta esa participación; ya sea, por uno o varios estudiantes. Esta situación responde a las características del foro de AVA, que por ser lineal no permite la participación en más de dos niveles, entonces es necesario crear tecnología que facilite la interacción y la construcción social del conocimiento.

### **Interacción que se propicia con el diseño instruccional**

Retomando la tipología de Guardia (2002) se logró clasificar el diseño instruccional de cada curso revisado en AVA (ver cuadro no.1). Estos estaban conformados en su mayoría por tres unidades y un caso integrador. El diseño instruccional de los cursos 1,2 y 5 es de tipo

discursivo, hace énfasis en el contenido y las actividades que facilitan su comprensión al reforzar las ideas relevantes. Así mismo, el curso 3 se diseñó con un modelo basado en el contenido y los recursos; el curso 4 bajo un modelo basado en actividades, por considerar a éstas como el hilo conductor para propiciar que el alumno desarrolle el producto de desempeño solicitado.

Así mismo, los cursos 1,4 y 5 contemplan un estilo de diseño con interacción (DI) a contemplar actividades en foro.

Finalmente, en el 3 y el 2 a través de la instrucción solo piden la entrega de productos (DP) sin contemplar la interacción en ningún espacio de AVA. Cabe mencionar que aún cuando en los cursos con un estilo de DP, los asesores habilitaron foros propiciando la interacción. En los cinco cursos revisados se presentó la interacción en foro, no se tiene claridad bajo qué medio se comunicaron los asesores con los alumnos para avisarles sobre la actividad de discusión, posiblemente se recurrió a otros espacios de interacción externos a la plataforma AVA como el correo electrónico, aunada a la posibilidad de que los alumnos con mayor experiencia de navegación y en el uso de herramientas AVA encontraran el espacio y hicieran uso de la oportunidad de discutir y compartir las ideas.

Partiendo del conocimiento que los cursos son atendidos por varios asesores, es posible afirmar que la interacción no solo es propiciada por el diseño instruccional aunque los cursos con DI la favorecen, se considera que influye la postura didáctica del asesor que participa activamente en el proceso de aprendizaje.

Así mismo, se pudo apreciar que cuando el diseño de las actividades propicia la interacción en el foro los alumnos publican respondiendo a la temática en discusión, comentan la participación de otros compañeros, en ocasiones aún sin que el asesor dirija la discusión y si el diseño del foro lo permite abren nuevos temas de discusión que encuentran respuestas en sus compañeros. Por tanto, se considera que si bien el diseño no es el único

factor que propicia la interacción si refleja la postura de aprendizaje del diseñador. Y este puede favorecer como obstaculizar la construcción social del conocimiento.

Si los cursos realizados en AVA tienen la intención que los alumnos desarrollen procesos de intra e interaprendizaje entonces el foro virtual constituye una herramienta con un gran potencial de comunicación y discusión de los conocimientos pero el estilo de diseño debe orientar la interacción hacia procesos de co-construcción.

### **Bibliografía**

- Alvarez, J, & Jurgenson G, (2003) *Cómo hacer investigación cualitativa*, Paidós, México.
- Barberá, E, Badia, A, Mominó, J.(2001) *La interacción es la clave de de los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos virtuales institucionales?* En: *La incógnita de la educación a distancia*. ICE, Universidad de Barcelona/Horsori. Barcelona.
- Chan, M, (2001) *Dime con qué medios y...¿te diré cómo educas?* en: Amador, Bautista, Rocío (coord) 2001, *Educación y formación a distancia. Prácticas, propuestas y reflexiones*, Universidad de Guadalajara, México.
- Ferreiro, R (s/f) *Nuevos ambientes de aprendizaje: Interacción e interactividad*. Revista Onteanqui, Página de la Universidad Lasalle, Recuperado en marzo 2004 en: <http://www.ulsu.edu.mx/public.html/publicaciones/onteanqui/b7/nuevos.html>
- Guardia, L, (2002), *Casos prácticos. Aplicación del diseño instruccional Multimedia*. UOC, Materiales de un seminario trabajado en la Universidad de Guadalajara.
- Gutiérrez, A. E. (2005), *La comunicación didáctica en los espacios electrónicos de aprendizaje de la educación a distancia*. CREFAL, México.
- Hernández, R., Fernández, Baptista, P, (2003), *Metodología de la investigación*, 3ª ed. McGraw Hill, México.
- Hirumi, A..(2002),*The design and sequencing of e-learning interactions: a grounded approach: Material del curso “Las interacciones en entornos virtuales y sus estándares de calidad (E-learning)” organizado por la Universidad de Guadalajara del 27 al 29 de noviembre del 2002*
- Moore,M.J.&Anderson, W. G. (2003). *Handbook of distance education*. Mahwah,NJ:Erlbaum

Yukavetsky, G.(2003). “La elaboración de un modulo instruccional, Centro de competencias de la comunicación”. Universidad de Puerto Rico en Humacao consultado el 22 de enero del 2006 en: [www.ccc.uprh.edu/download/modulos/CCC\\_LEDUMI.pdf](http://www.ccc.uprh.edu/download/modulos/CCC_LEDUMI.pdf)

## Anexos

Cuadro N° 1 Estilo de diseño de los cursos analizados

CURSO	UNIDADES	CASO INTEGRADOR	MODELO DE DISEÑO Lourdes Guardia	ESTILO DE DISEÑO Propias para la investigación
1	3	1	Modelo discursivo	DI
2	4	1	Modelo discursivo	DP
3	3	1	Modelo basado en el contenido y los recursos	DP
4	3	1	Modelo de diseño basado en las actividades	DI
5	3	1	Modelo discursivo	DI