

ISBN: 970-27-0770-6

EVALUACIÓN DE LAS HABILIDADES REQUERIDAS POR LOS CURSOS EN LÍNEA

Idania Zepeda, Julio Varela, Carlos Martínez, María Luisa Avalos y Sucel Morán
Universidad de Guadalajara – CEIC

En la actualidad la educación universitaria esta haciendo uso de herramientas tecnológicas como la computadora y el Internet, para llegar a un mayor número de personas (Tirado, 1996). Los cursos en línea, son una de las opciones que se ofrecen para estudiar o continuar estudiando, con lo que se pretende incrementar el nivel académico de la población. Los cursos o programas que se ofrecen en la red a través de alguna Universidad o institución, son diversos como fotografía, gestión, etc. El objetivo de este trabajo es evaluar las habilidades que son necesarias para que el estudiante aprenda los contenidos de un curso en línea.

Método

Participantes: 20 estudiantes universitarios, 10 con experiencia en cursos on-line y 10 sin experiencia en cursos on-line.

Procedimiento: Análisis de medios: 1) Habilidades necesarias para interactuar con el medio, (habilidades tecnológicas) y 2) habilidades que conductualmente se requieren para el aprendizaje de los contenidos de los cursos en línea (habilidades académicas).

Prueba diagnóstica: Consistió de una simulación de una página de Internet, mediante el Instructor (PC) y permitió evaluar si el estudiante contaba con las habilidades necesarias para interactuar con los cursos on-line.

Tarea: Se pidió a los estudiantes que realizaran las actividades del curso on-line (simulación). Las actividades tenían que realizarse en la PC o bien en papel.

Las habilidades evaluadas fueron: a) habilidades tecnológicas: manejo del mouse, identificación de íconos, encontrar secciones mediante hiperlinks, realizar impresión de documentos, enviar mensajes. b) habilidades académicas: elaborar resumen, esquema y cuadro sinóptico, identificación de elementos, definir términos, dar opiniones, responder a preguntas del contenido y aplicación de problemas en situaciones imaginarias.

Resultados

Los participantes realizaron las tareas que se les pidieron pero, no respetaron los criterios dados para su elaboración, esto se observó en la elaboración de resúmenes, como se muestra en las Figuras 1 y 2. Los resúmenes fueron elaborados copiando oraciones del texto, sólo dos participantes cumplieron con los criterios.

La mayoría de los participantes obtuvieron menos del 60% de aciertos en la identificación de conceptos. El porcentaje de errores por palabras escritas en el resumen y en general en todas las actividades que realizaron fue de 15 a 25%. Ver Figura 3. En la elaboración del cuadro sinóptico se obtuvieron ejecuciones aceptables como se presenta en la Tabla 1. En las actividades que se requirió aplicar el conocimiento adquirido a

situaciones imaginarias se observó que los estudiantes realizan esta actividad de manera literal, es decir, siguiendo los ejemplos de la lección y en menor medida realizan una elaboración propia y diferente del texto. Ver Tabla 2.

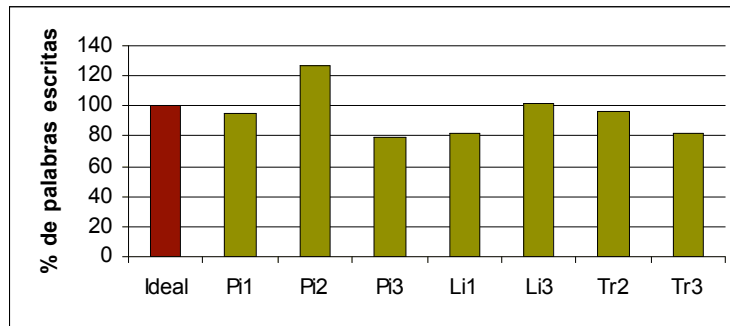


Fig. 1 Muestra el porcentaje total de palabras comparadas con una ejecución ideal.

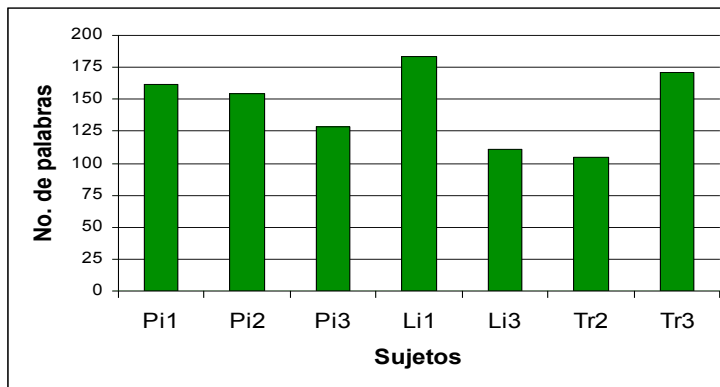


Fig. 2 Muestra el número de palabras empleadas en el resumen. El criterio fue máximo 100 palabras.

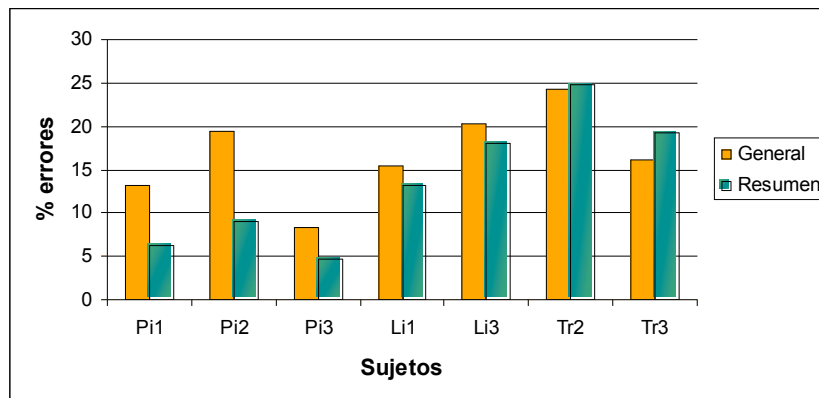


Fig. 3 Presenta el porcentaje de errores de palabras escritas en el resumen y el resto de las actividades.

		# pal.	# simb.	# abrevia	# errores	%
Pi1	confuso	77	19	12	10	13
Pi2	aceptable	106	12	0	5	5
Pi3	confuso	28	9	0	2	7
Li1	aceptable	49	0	0	7	14
Li3	aceptable	34	0	1	5	15
Tr2	aceptable	91	0	1	12	13
Tr3	aceptable	113	0	0	9	8

Tabla 1. Muestra la evaluación del cuadro sinóptico.

	Problemas (aplicaciones) 2 de elaboración y 1 literal			
	Elabora	Literal	% Elabora	% Literal
Pi1	0	1	0	100
Pi2	0	1	0	100
Pi3	1	1	50	100
Li1	1	0	50	0
Li3	0,5	1	25	100
Tr2	0	0	0	0
Tr3	1,5	1	75	100
n	2	1		

Tabla 2. Presenta los resultados de la actividad de aplicación del conocimiento a problemas imaginarios.

Conclusiones

Se observó una gran experiencia tecnológica en todos los participantes, sin embargo, los resultados de las habilidades académicas sugieren un pobre desempeño. Por otro lado, el estudio de los participantes pareció estar dirigido exclusivamente por el contenido de las evaluaciones, ya que su lectura estuvo encaminada por las actividades y preguntas de la evaluación.

Referencias

Tirado Morueta R. (1996). El diseño de sistemas interactivos multimedia de aprendizaje: aspectos básicos. N° 7 revista pixel-bit. Revista de medios y educación. Junio 1996. <http://www.sav.us.es/pixelbit/sumarios.htm#indice1>