

ARTÍCULO

LA PERCEPCIÓN DE LOS JÓVENES UNIVERSITARIOS SOBRE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

LDC. Diana Robinson Trápaga • diana.robinson@cetys.mx

Resumen

Los jóvenes dominan el ambiente virtual, aunque es intangible son capaces de aterrizarlo a su realidad de forma natural, su desarrollo psicológico en torno a la tecnología, conlleva oportunidades y riesgos. El uso cotidiano en la red permite un auge importante en el desarrollo de la educación a distancia.

Nos encontramos en un momento histórico de avances tecnológicos imparables, la manera de *aprehender* y enseñar ha cambiado y continúa en evolución. Tenemos acceso a la información y podemos encontrar datos sobre cualquier tema pero sin obligatoria edición, cotejamiento y corrección. La red es utilizada en todos los niveles de enseñanza y edades, los niños de primaria descargan imágenes, juegan y resuelven sus tareas, mientras jóvenes universitarios encuentran rápidamente temas a investigar.

La facilidad para encontrar información y la velocidad de transmisión de datos, también tiene implicaciones en la formación universitaria, el poder de recibir la información fácilmente ha hecho que los alumnos universitarios se esfuercen menos. Copiar datos de diferentes sitios digitales limita el conocimiento, los jóvenes deben revisar, cotejar, analizar y valorar la información. Los docentes debemos estar muy atentos sobre las fuentes que utilizan para investigar, es necesario conocer las Tecnologías de la Información y la Comunicación, Tic's, para asesorar y guiar a los alumnos en sus investigaciones,

la tecnología es el eje central de la interacción docentes con los alumnos y alumnos entre sí.

Los universitarios de hoy crecen a la par del desarrollo de la tecnología. La transmisión de mensajes por medio del correo electrónico, las pláticas por Internet, las comunidades virtuales que cobraron auge el siglo pasado, en los

90's, dieron lugar a las actuales redes sociales que son parte del lugar en el que se desarrollan los jóvenes, quienes dominan el ambiente virtual intangible, lo aterrizan a su realidad naturalmente, haciéndolo tangible, práctico, divertido, cotidiano e incluso indispensable para su vida social.

Es importante reflexionar sobre el desarrollo psicológico de los jóvenes en torno a la tecnología, además de representar oportunidades conlleva riesgos. Se encuentran en la construcción de su identidad. Buscan retroalimentación, son atrevidos, poco reflexivos, la pertenencia a un grupo y popularidad es muy relevante, no le temen a nada. Les gusta la edad que tienen; a diferencia de los adultos que añoran la juventud y los niños que buscan crecer, están gratamente ubicados en su momento.

Palabras clave

Realidad aumentada, tecnología de la información y comunicación, educación a distancia, universidad virtual, educación andragógica.

La pertenencia a un grupo es trascendente en el desarrollo de los adolescentes, las redes sociales cubren la necesidad de manera exitosa, aunque relativa, representan una amenaza durante la construcción de la identidad propia. Las relaciones humanas son diferentes, la distancia de la computadora permite más apertura en el desenvolvimiento de los sujetos y sus elecciones, a diferencia de los intercambios en cercanía física, los efectos de las palabras difieren en menor medida, es sencillo desinhibirse al apretar un botón, el cual quizás envíe datos de consecuencias problemáticas para el autor. La privacidad desaparece, la vida íntima es publicada con sencillez y recurrencia un doble lenguaje, los usuarios publican cómo quieren ser vistos, sin respeto u obligación a mostrar sus rasgos reales.

Los límites sociales son las reglas, leyes, normas o valores que existen en el entorno, regulan y delimitan el comportamiento. Las reglas de convivencia ayudan al individuo a sentirse seguro, al conocer las conductas socialmente aceptadas, se evitan problemas de inseguridad y aceptación. Existen patrones de reacción sobre la forma en que los jóvenes enfrentan situaciones en su vida cotidiana: Reacciones Conocidas (RC), Reacciones Preferidas (RP), Motivaciones M.

Las RC son las alternativas de acción que se presentan frente a diferentes situaciones, las RP representan lo que el joven haría, se relaciona con el aspecto afectivo. Las motivaciones consideran dos dimensiones, la social orientada hacia sí mismo o la sociedad y la temporal, orientadas hacia el presente.

El joven reacciona y es motivado en diferentes situaciones y tiene la opción de decidir: ajustarse a los límites, transgredirlos, negociar o retroceder.

Desde los ochentas la Universidad Holandesa de Ciorringen ha realizado investigaciones en torno a los Patrones de reacción. En la actualidad se convirtió en un Programa Internacional de Investigación en el que participan Universidades de nueve países, México, Estados Unidos, Eslovaquia, Nueva Zelanda, Estonia, Alemania, Bélgica, Canadá y Holanda, el objetivo es analizar las reacciones de los jóvenes de entre 12 y 20 años respecto de los límites sociales en diferentes contextos. Las investigaciones efectuadas revelan que en grupos de jóvenes sin problemas con la ley, existe un patrón estándar internacional en cuanto a los límites sociales, en el cual domina la acción de ajustarse tanto en reacciones conocidas como preferidas, seguida por el transgredir los límites. La negociación no es muy preferida, y retroceder es la que menos se aplica. Los jóvenes ajustan, y transforman este código ético mediado por la tecnología y lo transfieren a su entorno virtual.

En la educación

El uso cotidiano de la herramienta permite un auge importante en el desarrollo de la educación a distancia. Nos encontramos en un momento histórico de avances tecnológicos imparables, la manera de *aprehender* y enseñar ha cambiado y continúa en evolución. Tenemos acceso a la información y podemos encontrar datos sobre cualquier tema pero sin obligatoria edición, cotejamiento y corrección. La red es utilizada en todos los niveles de enseñanza y edades, los niños de primaria descargan imágenes, juegan y resuelven sus tareas, mientras jóvenes universitarios encuentran rápidamente temas a investigar. La facilidad para encontrar información y velocidad de transmisión de datos, también tiene implicaciones en la formación universitaria, el poder de recibir la información fácilmente ha hecho que

los alumnos universitarios se esfuercen menos. Copiar datos de diferentes sitios digitales limita el conocimiento, los jóvenes deben revisar, cotejar, analizar y valorar la información. Los docentes debemos estar muy atentos sobre las fuentes que utilizan para investigar, es necesario conocer las Tecnologías de la Información y la Comunicación, Tic's, para asesorar y guiar a los alumnos en sus investigaciones, la tecnología es el eje central de la interacción docentes con los alumnos y alumnos entre sí.

Además de aulas virtuales, plataformas que facilitan la impartición de cursos a distancia, videoconferencias, se continúan desarrollando tecnologías, tal es el caso de la Realidad Aumentada (RA), que asociada a una computadora complementa el mundo real del usuario con información virtual superpuesta a su entorno, es capaz de reproducir las funciones del cuerpo humano, recorrer monumentos, edificaciones ubicadas en áreas distantes en diferentes partes del mundo, entre otros. Su aplicación en productos del mercado como parte de campañas de mercadotecnia es implementada exitosamente, y en pocos años será de uso positivo en el mundo académico y la comunidad docente.

Una de las aplicaciones más conocidas de esta tecnología aplicada en la educación, es el proyecto *Magic Book*, del grupo HIT de Nueva Zelanda, el alumno utiliza un visualizador de mano para ver en las páginas reales del libro contenidos virtuales que prácticamente lo introducen al entorno que lee, se ha utilizado en temas como el Sistema Solar, y los volcanes. Alumnos del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) y *Harvard* están desarrollando proyectos en formato de juegos, para la educación a nivel secundaria, buscan involucrar al estudiante en situaciones que combinan el mundo real con información adicional por medio de dispositivos móviles. En Europa existen diversos proyectos educativos que involucran la tecnología de la RA, estas nuevas herramientas basadas en inmersiones del sujeto en 3D facilitan

la comprensión de temas científicos, los alumnos interactúan con objetos virtuales en su entorno, la realidad se aprecia aumentada, permite un aprendizaje experimentado. En un corto plazo veremos la tecnología RA cada vez más, aplicada en nuestra vida diaria.

Actualmente, las plataformas especializadas para impartir cursos a distancia se convierten en una herramienta básica en la educación. Encargadas de facilitar la impartición de cursos a distancia, permiten la organización de actividades, exámenes, presentaciones de información además del trabajo colaborativo y la comunicación con los alumnos mediante foros de discusión y video.

Un caso aplicado

Dentro del plan de estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico de CETYS Universidad en Ensenada, BC. México, los alumnos estudian la materia de Sistemas de Impresión en 4to semestre. En el 2006 se preparó el contenido para impartirse a partir del 2007 en modalidad híbrida, 50% a distancia y 50% presencial. En el material a distancia el alumno comprende los conceptos básicos relativos a la materia, efectúa actividades utilizando programas especializados para el diseño, también investiga, comparte conocimiento, y colabora en la solución de casos de estudio en foros de discusión. En las horas correspondientes a la parte presencial la retroalimentación del estudiante con su ámbito de trabajo permite la realización de visitas a imprentas regionales e internacionales, además de análisis de impresos y exposiciones en equipo.

La materia impartida durante cuatro ocasiones acompaña la aplicación de cuestionarios de evaluación por parte de los alumnos en busca de conocer sus inquietudes y opiniones acerca del curso, sin obviar los resultados del proceso aprendizaje a fin de hacerlo más efectivo. En la evaluación los rubros considerados son:

- **Accesibilidad y funcionamiento de la plataforma.** Facilitación del aprendizaje por parte del docente. Organización del material.
- **Contenido del curso.** Aprendizaje

Los resultados de la evaluación son satisfactorios en tres años consecutivos, sin embargo en el 2010, se obtuvo un resultado atípico, el curso no funcionó en modalidad híbrida, y fue necesario impartirlo de manera presencial (Tabla1).

	Bajo	Medio	Bueno	Atípico
2007			X	
2008			X	
2009			X	
2010				Presencial 100%

Tabla 1. Resultado de los cuestionarios de evaluación aplicado a los alumnos en el curso de Sistemas de Impresión en modalidad híbrida 2007- 2010, CETYS campus Ensenada.

Lo anterior nos lleva a cuestionar y analizar el motivo por el cual se obtuvo dicho resultado.

Primero es necesario considerar las circunstancias socioeconómicas, y culturales del alumnado. El curso se dirige a jóvenes universitarios de la escuela de Diseño de CETYS Universidad, jóvenes de ambos sexos, entre 19 y 22 años de edad, de nivel socioeconómico C+, y AB, (INEGI) utilizan las Tecnología de la Información y la Comunicación Tic's, con fines de entretenimiento y socialización, pertenecen a comunidades virtuales, invierten buena parte de su tiempo en la red, conocen las herramientas digitales y pueden utilizar la plataforma académica sin problemas. Los jóvenes poco han descubierto el verdadero potencial que tienen las Tecnologías de la Información y Comunicación en su desarrollo profesional, las utilizan cotidianamente para el juego, la socialización, resolver rápidamente cuestiones relacionadas con sus clases, investigación de términos y temas, sin embargo no son conscientes de la trascendencia y beneficio personal y profesional.

En un 70%, los jóvenes inscritos al curso no tenían la madurez para cursarlo en modalidad híbrida, caso atípico por su edad y condiciones socioeconómicas, como docente es importante considerar si debemos dejar al grupo madurar a lo largo del curso, o replantear las herramientas utilizadas para impartir el conocimiento. La educación a distancia tiene gran éxito en cursos especializados y de posgrado, se ha demostrado que la modalidad virtual es similar a la presencial en cuánto al desempeño del alumno, sin embargo exige mayor compromiso, automotivación y organización.

La educación andragógica, dirigida a jóvenes y adultos, debe caracterizarse por exhibir una respetuosa y clara confrontación de ideas, prevalece el diálogo, una participación activa, propicia el trabajo grupal y en equipos, fomenta actitudes de crítica constructiva y autocrítica, crea conciencia y responsabilidad en la práctica de la autoevaluación.

Los alumnos universitarios, dado a la formación educativa a lo largo de su vida, están acostumbrados a la presencia del docente dentro del aula, tienen la creencia aprendida de tener una mayor presión y compromiso si ven al profesor una o dos veces por semana monitoreando sus actividades. Parte de su formación personal y profesional es aprender a gestionar sus actividades y administrar su tiempo, organizarse para entregar proyectos, reportes, investigaciones, acceder a los foros de discusión en tiempo y forma, ser más autónomos. Si los estudiantes no tienen la madurez, el curso no tendrá éxito independientemente de su contenido y comunicación del docente con el alumno. La modalidad híbrida es una solución viable para implementar este cambio hacia la educación virtual. Eventualmente los jóvenes comprenden la riqueza que les ofrece la red en el ámbito educativo y profesional.

Cursos a distancia apoyados con realidad aumentada, dispositivos móviles que ejemplifican

el conocimiento virtualmente en el entorno real, herramientas cada vez más especializadas, facilitan la enseñanza en el ámbito universitario. Somos nosotros, quienes debemos alcanzar el avance y comprender su trascendencia para aplicarlo y crecer. Las universidades ampliarán sus herramientas tecnológicas y tendrán que apoyar a los jóvenes para concientizar en cuanto a la transición que viven, y sus alcances.

Conclusión

Los avances en las Tecnologías de la Información y la Comunicación TICs nos ofrecen enormes oportunidades de aplicación y desarrollo tanto en el campo profesional, como en el entorno académico. Tecnología digital que complementa el mundo real del usuario con información virtual sobrepuesta a su entorno, conocida como Realidad Aumentada, es una poderosa herramienta utilizada en publicidad y mercadotecnia, que también ofrece interesantes opciones en la educación, los estudiantes pueden visualizar por medio de dispositivos digitales sencillos, tales como la cámara digital de la computadora o teléfono celular, imágenes en tres dimensiones de prácticamente cualquier tema, arquitectura, escultura, anatomía, maquinaria, procesos industriales etc, de tal forma que vive en su realidad una cercana experiencia con el tema en cuestión, dicha tecnología empieza a aplicarse exitosamente en campañas publicitarias, se han desarrollado soluciones aplicadas en la enseñanza.

Estos avances también tienen implicaciones, recibir información ipso facto ha hecho que los estudiantes se esfuercen menos, copiar datos de diferentes sitios digitales sin una revisión responsable limita el conocimiento, es muy sencillo el acceso multitemático de la información y la comunicación ilimitada. Desde el punto de vista emocional, los jóvenes se encuentran en el desarrollo de su personalidad y buscan la pertenencia y aceptación de un grupo, en la red la privacidad

desaparece, la vida íntima es publicada con sencillez y recurrencia a un doble lenguaje.

Nos encontramos frente al reto de mostrar y recordar a los jóvenes el valor del análisis, la jerarquización de datos, la importancia de la lectura y comprensión de textos, saber discernir, pensar, y tomar decisiones comprometidas que les exigen más que un *click* para obtener un resultado enriquecedor.

Glosario

Educación andragógica

Se refiere a la educación y aprendizaje permanente del ser humano en edad adulta.

Modalidad híbrida

Dos variedades distintas de educación, dentro del aula y a distancia utilizando las Tecnologías de información y Comunicación.

Realidad aumentada

El entorno real se combina con elementos virtuales ofreciendo una realidad física con información adicional superpuesta.

Realidad virtual

Por medio de dispositivos se produce una realidad ficticia que modifica la percepción del usuario.

Tecnologías de la Información y Comunicación

TICs, tecnologías basadas en la informática, el Internet y las telecomunicaciones.

Fuentes de Consulta

Mingote J, Requena M. (2008) *El malestar de los jóvenes contextos, raíces, experiencias*. España: Díaz de Santos.

Basogain, X. Olabe, M. Espinosa, K. Roueche, C. Olabe, JC. *Realidad aumentada en la educación: una tecnología emergente*. España: Escuela Superior de Ingeniería de Bilbao.

Stutman A. (2010), *Seminario Jóvenes, medios y tecnologías de comunicación*. Chile: Organizado por la Universidad del desarrollo UDD.

Barrios A. (2009). *Los jóvenes y la red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación*. España: Signo y Pensamiento . 265-275.

Oudhof H., González N. Zarga S. (2010). *La actitud de los jóvenes mexicanos hacia los límites sociales: un análisis desde la perspectiva de género*. Revista intercontinental de psicología y educación. 85 – 100.

<http://www.augmented-reality.org>