

EVALUACIÓN PARTICIPATIVA EN CURSOS *BLENDED*

Juan Oscar Rodiles Delgado*

David Alfaro Lemus

Ivett Naxzdielhi Gutiérrez Peimbert

ABSTRACT

La educación a distancia vía Internet ha tenido desarrollos desde los primeros cursos vía correo postal hasta los cursos en línea; pasando estos por una serie de generaciones a través del tiempo y de su avance. Un ejemplo de ello son los cursos mixtos que combinan elementos virtuales, síncronos, e incluso presenciales. A dichas modalidades se les conoce como *e-learning blended*. En dichas modalidades educativas, el alumno se ha convertido en el centro y al profesor se le ha dado el rol de facilitador, pero es importante evaluar dichos procesos que van desde el diseño instruccional y el contenido hasta la institución que brinda el servicio. La evaluación participativa nos brinda las visiones de los actores involucrados permitiendo así el diseño de cursos mejor adaptados a las necesidades de los grupos solicitantes o clientes.

TIPOS DE E-LEARNING

A mediados de la década de los noventa, aparece el Internet como una fuente de búsqueda, compilación y recuperación de información en tiempo récord lo cual cambia nuestra forma de investigar, estudiar, comercializar, comunicar, ofrecer bienes, servicios, productos y hasta de vivir.¹ Con el surgimiento de estas nuevas tecnologías y su incorporación en la educación surge el concepto de educación a distancia impartida por computadora, mejor conocida como *e-learning*.

El *e-learning* se ha desarrollado en tres generaciones². La primera generación son cursos *e-reading* y CBT (*Computer Based Training*), autoadministrables con diseños instruccionales conductistas, dirigidas generalmente a un público universitario. Estos cursos generalmente se encuentran en formatos html o pdf, de esta manera el nivel de deserción es alto ya que no toda la gente puede seguir un curso de lectura o CBT por falta de costumbre a este tipo de estudio y por falta de interactividad. Más adelante se desarrolló la segunda generación la cual es un CBT más atractivo que incorpora simulaciones y juegos que le permiten al estudiante un acercamiento más ameno a la educación electrónica, sin embargo, los índices de deserción siguen siendo muy altos ya que los participantes se sienten aislados, pues no tienen contacto con otras personas o con una persona que los guíe o asesore en el curso.

La última generación es la tercera en donde podemos observar sistemas CBT atractivos y autoadministrables, pero con soporte tutorial, en donde el alumno ya no se siente solo y la interacción y el aprender de los demás participantes, no solo de la experiencia directa sino también de observar lo que les ocurre a los otros³, así como de un guía o asesor, se hace posible en el curso. Dentro de esta generación encontramos los cursos llamados *Blended* o *Blended learning*,

*. Asesores pedagógicos en Diseño Instruccional de Ibero On Line, Universidad Iberoamericana.

¹ (s.f), *Historia de Internet*, <http://inicio.tiendapc.com/internet/SInicio?s=11432> recuperado marzo de 2005

² (s.f) Timelines: Usability and Instructional Technology

³ UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA. Neiva, *Aprendizaje Social*, <http://html.rincondelvago.com/aprendizaje-social.html>, recuperado marzo 2005

¿QUÉ ES *BLENDED LEARNING*?

Es un modelo que combina la formación cara a cara presencial y la virtual, implementando un conjunto de alternativas y métodos sincrónicos, asincrónicos, herramientas de autoaprendizaje, agrupados entre sí⁴ además de incorporar las teorías cognoscitivas y constructivistas y a través de la sociabilización en los foros de discusión y los chats, más el soporte tutorial permitiendo incorporar a los programas las teorías de Vygotsky y la cognición distribuida, la cual según Flor hay Hutchins dicen "...la cognición distribuida es un nuevo rama de la ciencia cognoscitiva que se dedica al estudio de cómo el conocimiento se representa dentro de las cabezas de individuos y en el mundo (medio ambiente, la cultura, las interacciones culturales), la transmisión del conocimiento entre diversos individuos y artefactos, y las estructuras externas de quienes a través de las transformaciones van cuando son actuadas por los individuos y los artefactos"⁵. Esta última generación, trata de proponer sistemas holísticos de enseñanza, incluyendo la tecnología para impartir el contenido y el ingrediente humano del cual no se puede prescindir. En la educación en línea el rol del profesor es el de un tutor on-line. Al igual que un profesor convencional, resuelve las dudas de los alumnos, corrige sus ejercicios, propone trabajos; la diferencia radica en que todas estas acciones las realiza utilizando Internet como herramienta de trabajo, como son la mensajería instantánea, correo electrónico, la videoconferencia y el Chat, principalmente.

En la modalidad *Blended* el formador asume de nuevo su rol tradicional, pero usa en beneficio propio el material didáctico que la informática e Internet le proporcionan, para ejercer su labor en dos vertientes: como tutor on-line (mediante tutorías a distancia) y como educador tradicional (cursos presenciales, si la instrucción puede ir complementada con sesiones presenciales). La forma en que combine ambas estrategias depende de las necesidades específicas de cada curso y organización, dotando así a la formación on-line de una gran flexibilidad.

CASO *BLENDED* DE IBERO ON LINE (IOL)

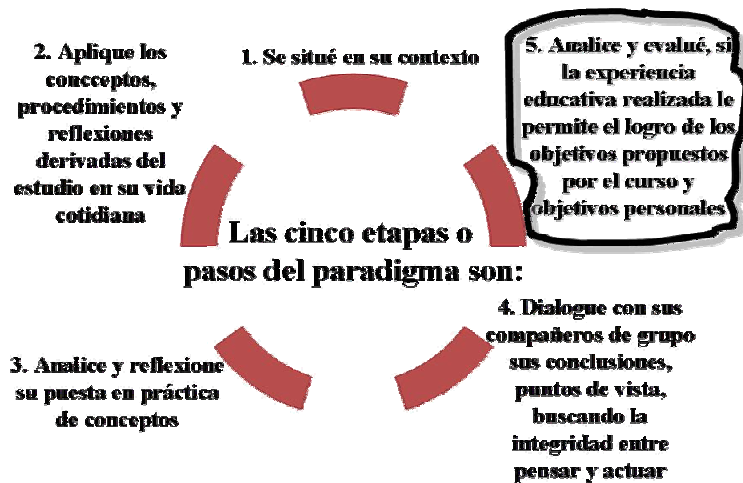
En IOL se realizó un curso bajo la modalidad *Blended* con base en las demandas de un cliente corporativo, ya que solicitaron un curso en donde se mezclara sesiones presenciales con expertos en la materia y desde luego las sesiones en línea. Es importante destacar que IOL basa su diseño instruccional, en la Pedagogía Ignaciana. El modelo educativo busca la formación integral del estudiante, "una mediación entre los sujetos y el mundo, además de ser un instrumento para la mejor interpretación de la realidad y para el cambio."⁶ Su objetivo central es *ayudar al desarrollo de todas las capacidades o talentos de cada persona, individualmente o como miembro de la comunidad*⁷, es así como en los cursos que se diseñan, prevén que el alumno:

⁴ Lolita Terol Rivas, (2001) <http://www.elearningworkshops.com/modules.php?name=News&file=article&sid=138> recuperado en febrero de 2005

⁵ Rossett, Allison (ed.) (2002). *The ASTD e-learning handbook; best practice, strategies, and case studies for an emerging field*, Mc GrawHill, Nueva York

⁶ INSTITUTO CULTURAL TAMPICO, *Pedagogía Ignaciana*, <http://www.ict.edu.mx/Pedagogia%20ignaciana.doc> recuperado en diciembre de 2004

⁷ Delegados de Educación de la Compañía de Jesús en América Latina, a partir de su XIV Reunión Regional Anual, celebrada en mayo de 1991 en Checa, Ecuador, y aprobado finalmente en la XVI Reunión Regional Anual celebrada en Cali, Colombia, en junio de 1993.



La quinta etapa del paradigma Ignaciano es muy importante porque es donde el participante analiza y evalúa si el programa que está tomando le deja algo más que simple información, así como también, si lo que aprendió lo puede hacer efectivo en su vida cotidiana.

EVALUACIÓN PARTICIPATIVA

¿QUÉ ES EVALUACIÓN PARTICIPATIVA?

La evaluación se ha convertido en los últimos tiempos en un tema recurrente, sin embargo, es un proceso que en general se ha detenido en diferentes instituciones educativas por temor a desvelar las debilidades de los programas. La evaluación, además de ser una herramienta que aporta información a la toma de decisiones en programas educativos, puede ser aprovechada como herramienta educativa en sí misma. La evaluación de programas va encaminada a cumplir dos funciones importantes. La primera orientada a los resultados de las evaluaciones que deben proporcionar información sobre la proporción alcanzada en cuanto a los objetivos planteados y cómo se han realizado las actividades planificadas; La segunda es que la evaluación debería asegurar la implementación de las lecciones aprendidas que ayudan al personal del programa a mejorar la implementación en el futuro. Sin embargo muchas evaluaciones proporcionan información para propósitos administrativos, pero no generan lecciones que puedan ser aplicadas en el futuro, como parte integral de la reingeniería de procesos o mejoramiento de la instrucción en forma continua. Tal es el caso de la Evaluación Participativa, en la que los actores de la experiencia se responsabilizan de su propio desarrollo, de la consolidación de habilidades para la construcción de aprendizajes, para su autoevaluación y desarrollo de procesos metacognitivos.⁸

¿POR QUÉ UTILIZAR EVALUACIÓN PARTICIPATIVA?

Las primeras experiencias de Evaluación Participativa datan de los años setenta. Sin embargo, no es hasta la década de los ochenta cuando comienza su sistematización y difusión a través de la realización de talleres, la presentación de estudios de caso y la publicación de todo

⁸ Miguel Ángel Viveros Hidalgo, *Proyecto de Investigación en Tecnologías de la Información y la Comunicación Educativas*, 20 de mayo de 2004, UIA-IOL-CREFAL

tipo de materiales.⁹ Así pues, la Evaluación Participativa plantea la inclusión activa de los diferentes actores en los procesos de evaluación y retroalimentación en programas con finalidades sociales, siendo relevante el crecimiento de estas experiencias participativas en el ámbito educativo. Es decir, la evaluación se convierte en una herramienta educativa en sí misma.

Existen grandes ventajas evidentes de la Evaluación Participativa sobre la Tradicional ya que, mientras en la tradicional la responsabilidad recae sobre un grupo determinado (casi siempre el grupo de docentes con poder hegemónico), en la evaluación participativa la toma de decisiones se comparte en forma más democrática entre todos los actores involucrados, logrando con esto que el nivel de conciencia de la evaluación y el aprendizaje no sea bajo una visión unidireccional. Asimismo, la evaluación justifica, valida y legitima acciones educativas y la participación de los sujetos en el proceso educativo, lo cual propicia el desarrollo de herramientas metacognitivas que puede conducir al individuo a apropiarse de los estímulos que le rodean en un ambiente virtual, a partir de sus propios intereses, capacidades y metas.¹⁰

⁹ Ignacio Gallego, *El enfoque del monitoreo y la evaluación participativa (mep): batería de herramientas metodológicas* [en línea], <http://www.ucm.es/info/IUDC/revista/redc34/gallego.pdf>, (revisado el 23 de febrero de 2005)

¹⁰ Flavell, J. H. (1976). "Metacognitive aspects of problem solving" en. L. B. Resnick (Ed.), *The nature of intelligence* p.232

DIFERENCIAS

Evaluación tradicional	Evaluación participativa
<ul style="list-style-type: none"> • Se fundamenta en la filosofía positivista y cuantitativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Esencialmente cualitativa sin dejar de lado lo cuantitativo
<ul style="list-style-type: none"> • Se fundamenta en la psicología conductista 	<ul style="list-style-type: none"> • Se fundamenta en una epistemología constructivista
<ul style="list-style-type: none"> • Su método es cuantitativo-experimental, mediante instrumentos como muestreo, encuestas de opinión, índices y escalas de opinión. Todos estos buscan la precisión 	<ul style="list-style-type: none"> • Su metodología es hermenéutica dialéctica enfocada a programas sociales. Utiliza técnicas antropológicas tales como la observación, la descripción, la entrevista abierta y encuestas; además de la posibilidad de integrar instrumentos diseñados por los actores
<ul style="list-style-type: none"> • Es llevada a cabo por expertos en evaluación, generalmente externos que no participan en el programa 	<ul style="list-style-type: none"> • Los actores se involucran en el proceso participan como colaboradores, so sólo como informantes y el rol del evaluador es de colaborador y/o facilitador, en vez de consultor o experto
<ul style="list-style-type: none"> • Se maneja una marcada orientación hacia los intereses de las políticas educativas y el uso de sus fondos 	<ul style="list-style-type: none"> • La metodología es hermenéutica dialéctica enfocada a programas sociales
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de programas, la instrumentación es jerárquica, mecanicista y de control 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un carácter global y holístico y se centra en los procesos

INSTRUMENTOS EN LOS QUE SE APOYA

Como ya hemos observado la evaluación participativa es una evaluación cualitativa que arroja resultados acerca de la calidad y de los procesos cognitivos del estudiante. La evaluación se concentra en los participantes; el alumno es el actor central del aprendizaje, quien decide cómo y qué aprender, opina acerca de los materiales, la impartición del curso por parte del tutor, el diseño de las actividades, opina en los foros, comparte sus puntos de vista en las charlas, etc. Con la evaluación participativa se detectan las brechas de aprendizaje y se delinear las estrategias que permitan a los participantes en los programas obtener mejores resultados.

Los instrumentos en los que se apoya son principalmente:

- **Instrumentos para la evaluación inicial o diagnóstica:** nos ayuda a conocer la población para saber su perfil académico, nivel de formación, motivaciones, beneficios de estudiar en línea, expectativas del programa, etcétera.
- **Instrumentos para la evaluación de procesos (institucional):** se da un proceso de negociación entre los actores involucrados. Se trabajan algunos aspectos importantes como los procesos que permiten al participante aprender, los obstáculos que se le presentan y sugerencias para mejorar la instrucción. En esta etapa el participante comienza a empoderarse (hacerse cargo o responsable) de sus procesos de aprendizaje. Decide qué y cómo quiere aprender.
- **Instrumentos para la evaluación final:** nos permiten sistematizar y evaluar la factibilidad del curso en general, así como, replantear los roles que juegan los actores durante el proceso de evaluación participativa. Son el punto de partida para reestructurar los contenidos y actividades, considerando las experiencias de los alumnos en un programa. Resultan esenciales para que el aprendizaje sea más práctico y significativo.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE EVALUACIÓN PARTICIPATIVA

Para realizar esta evaluación se trabajó en tres etapas con un grupo académico, en donde se plantearon cuatro objetivos que fueron:

1. Identificar experiencias de Evaluación Participativa en ambientes de educación en línea.
2. Experimentar el desarrollo de una estrategia de Evaluación Participativa en experiencias de educación en línea.
3. Reconocer la influencia de la Evaluación Participativa en procesos de construcción de aprendizajes de los alumnos en educación a distancia.
4. Identificar y definir los lineamientos generales para la implementación de estrategias de Evaluación Participativa en acciones educativas a distancia.

El proyecto se dividió en tres etapas que a continuación se muestran en la siguiente tabla. (Tabla 1.1)

Plan de trabajo para evaluación participativa	
Etapa inicial	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizaron sesiones de inducción para definir qué es evaluación participativa contra evaluación tradicional. • Se detectaron las necesidades de evaluación por área y las expectativas de los actores involucrados en el proceso. • Se procesó la información y a partir de esto se elaboró la Matriz del modelo de evaluación participante. • Se evaluaron las expectativas y perfiles de los participantes
Etapa media	<p>Establecimiento de prioridades de evaluación con base en la Matriz. Evaluar los siguientes aspectos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de conocimientos en sus actividades laborales. • Necesidades cubiertas por el tutor para mediar el aprendizaje. • Cumplimiento de objetivos de aprendizaje. • Relevancia del material bibliográfico. • Experiencia de los participantes expresada mediante un Foro de discusión.
Etapa final	<p>Sistematizar y evaluar la viabilidad de cada instrumento, de los momentos, replantear los roles que jugaron los actores durante el proceso de evaluación participativa.</p>

(Tabla 1.1)

Con las etapas anteriores pudimos detectar las necesidades a evaluar. (Tabla 1.2)

1. Definición de Grupos	Se identificaron y se agruparon a los actores para poder llevar a cabo un primer acercamiento con la finalidad de recabar información.
2. Dinámica de detección de necesidades de evaluación y expectativas	Se programó una reunión con cada uno de los grupos de actores. Se llevó a cabo una sesión de trabajo de 30 a 60 minutos con cada uno de ellos para aplicar una estrategia de detección de necesidades de evaluación, así como para explicar sobre su participación en la actividad educativa.
3. Procesamiento de información	La información recabada de cada uno de los grupos se sistematizó para la definición de momentos, responsables y actividades para llevar a cabo la evaluación de la experiencia educativa.
4. Definición y programación de la estrategia	A partir de la información recabada y sistematizada se llevó a cabo una propuesta para ser revisada por los diferentes actores, misma que se negoció para poder establecer el primer esquema o modelo de evaluación.
5. Modelo de Evaluación Participante (MEP)	El nombre de este modelo es definido por la participación de los diferentes actores en su construcción, así como por quedar explícitamente asentada la responsabilidad que cada grupo de actores tendrá a su cargo. Se definen los instrumentos, dinámicas y responsables de los aspectos a evaluar.
6. Negociación de ajustes al modelo	Se discutirá el MEP con los actores para llevar a cabo las modificaciones que sugieran y que sean pertinentes según los recursos y tiempo que se dispongan para la actividad de evaluar desde cada una de las realidades de los actores involucrados. Cabe señalar que de manera paralela al proceso hasta aquí descrito, las actividades programadas para la actividad educativa han transcurrido con las modificaciones sugeridas como parte de la misma estrategia de evaluación.
7. Establecimiento del MEP	Se procederá al cumplimiento del MEP por parte de los actores según los tiempos establecidos y bajo los instrumentos y dinámicas propuestas por el modelo.
8. Documentación y registro de la EP	Se recabarán los resultados que se vayan obteniendo de la experiencia educativa, con lo cual se procederá a la integración final de resultados.
9. Análisis de los resultados	Una vez integrados todos los resultados se analizan los mismos con los diferentes actores involucrados, pues los puntos de vista y reflexión de los grupos de participantes formarán parte del análisis de toda la experiencia.

(Tabla 1.2)

En cuanto a los actores:

Al área de diseño instruccional se les hizo llegar las recomendaciones para la reestructura del curso. El equipo de soporte técnico estuvo al tanto para asesorar a los participantes en cuanto a dudas o dificultades técnicas con la plataforma. Los tutores recibieron recomendaciones, comentarios sobre su rol durante el curso y se tomaron en cuenta para la mejora del mismo.

REFLEXIONES

Con base en lo anterior, concluimos que las evaluaciones participativas representan una oportunidad para examinar la calidad de los programas en el proceso mismo de su operación, permite que los participantes involucrados en el proceso sean tomados en cuenta, proporcionando una gama de posibilidades de mejorar el proceso de aprendizaje (actividades, contenidos, diseño instruccional, tutoría, servicios de soporte técnico y la tecnología en general) a nivel organizacional. En la medida en que los participantes, se apropian de la gestión del proceso educativo adquieren mayor compromiso en su estudio. Tales procedimientos, constituyen una alternativa para materializar el quinto principio de la Pedagogía Ignaciana al motivar constantemente al educando a evaluar el proceso educativo. La Evaluación Participativa comparte la misma filosofía del modelo educativo: el ser humano como ser social juega un papel central en la autogestión de su proceso de aprendizaje.

FUENTES CONSULTADAS

1. Rossett, Allison (ed.) (2002). *The ASTD e-learning handbook; best practice, strategies, and case studies for an emerging field*, Mc GrawHill, Nueva York
2. Delegados de Educación de la Compañía de Jesús en América Latina, a partir de su XIV Reunión Regional Anual, celebrada en mayo de 1991 en Checa, Ecuador, y aprobado finalmente en la XVI Reunión Regional Anual celebrada en Cali, Colombia, en junio de 1993.
3. Flavell, J. H. (1976). "Metacognitive aspects of problem solving" en. L. B. Resnick (Ed.), *The nature of intelligence*
4. Lolita Terol Rivas, (2001)
<http://www.elearningworkshops.com/modules.php?name=News&file=article&sid=138>
recuperado en febrero de 2005
5. Miguel Ángel Viveros Hidalgo, *Proyecto de Investigación en Tecnologías de la Información y la Comunicación Educativas*, 20 de mayo de 2004, UIA-IOL-CREFAL
6. Ignacio Gallego, *El enfoque del monitoreo y la evaluación participativa (mep): batería de herramientas metodológicas*, <http://www.ucm.es/info/IUDC/revista/redc34/gallego.pdf> , recuperado en febrero de 2005
7. INSTITUTO CULTURAL TAMPICO, Pedagogía Ignaciana,
<http://www.ict.edu.mx/Pedagogia%20ignaciana.doc> recuperado en diciembre de 2004
8. (s.f), Historia de Internet, <http://inicio.tiendapc.com/internet/SInicio?s=11432> recuperado marzo de 2005
9. UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA. Neiva, Aprendizaje Social,
<http://html.rincondelvago.com/aprendizaje-social.html>, recuperado marzo 2005