

## Interacción y Comunicación en Línea: ¿Qué nos dicen los investigadores?

Dra. Madeline Ortiz Rodríguez  
Departamento de Ciencias y Tecnología  
UIPR en Fajardo

Presentación en el Recinto de Ponce, UIPR  
16 de abril de 2010

## Agenda

- Tipos de Interacción
- Tipos de Comunicación en Línea
- Los Foros Electrónicos ...

## Agenda

- Los Foros Electrónicos
  - Filosofía educativa
  - Tipos de discusiones
  - Tipos de preguntas
  - Diseño y desarrollo
  - Estilo del texto
  - Roles
  - Evaluación

3

## Tipos de Interacción (Moore, 1989; Hillman, Willis, & Gunawardena, 1994)

- Entre estudiante y profesor
- Entre dos o más estudiantes
- Entre estudiante y materiales de estudio
- Entre estudiante y equipo de computación

4

## Tipos de Comunicación en Línea

- **Sincrónica**
  - Ocurre a la misma vez
- **Asincrónica**
  - Ocurre en distintos momentos



5

## Comunicación Sincrónica

- **Teléfono – voz - Skype.com**
  - Dos o más participantes
- **Chat – texto**
  - “White board” – pizarra
  - Conversación escrita
- **Audio y video-conferencia**
  - Grupos de participantes
  - Interacción virtual



6

## Comunicación Asincrónica - 1

### ■ Correo electrónico

- ❑ De uno a uno
- ❑ De uno a muchos
- ❑ Antes: correo postal

### ■ Foros de discusión

- ❑ De uno a muchos
- ❑ Antes: listas de mensajes en Internet



7

## Comunicación Asincrónica - 2

### ■ Blogs – diarios electrónicos

- ❑ De uno a muchos
- ❑ Con o sin comentarios – interactividad
- ❑ <http://www.blogspot.com>

### ■ Wikis – espacios de colaboración electrónica

- ❑ De muchos para muchos
- ❑ Cualquier persona puede editar su contenido, producto del grupo y no de un solo individuo.
- ❑ <http://www.wikipedia.org>

8

## Comunicación Asincrónica - 3

- **Redes Sociales** – espacios públicos, semi-privados o privados en la Web
  - De uno a muchos
  - Con o sin comentarios – interactividad
  - Ejemplos:
    - Facebook: <http://www.facebook.com>
    - Twitter: <http://www.twitter.com>
    - My Space: <http://www.myspace.com>
    - Otras

9

## Filosofía Educativa

- **Constructivismo Social** – promueve el desarrollo de:
  - Comunidades de aprendizaje que generan conocimientos colectivos (Li, 2004)
  - Destrezas cognitivas y afectivas, necesarias para resolver problemas en grupo (Li, 2004)

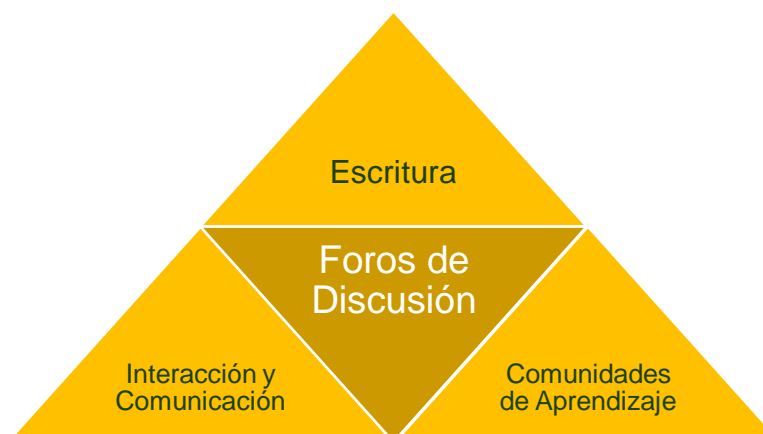
10

## Filosofía Educativa - 2

- **Constructivismo Social** – promueve el desarrollo de:
  - Destrezas cognitivas de alto nivel: análisis, síntesis y evaluación (Tu & Corry, 2003)
  - Destrezas afectivas (Ortiz-Rodríguez, 2008)
  - Destrezas de pensamiento crítico (Jonassen, 2000; Savage, 1998)

11

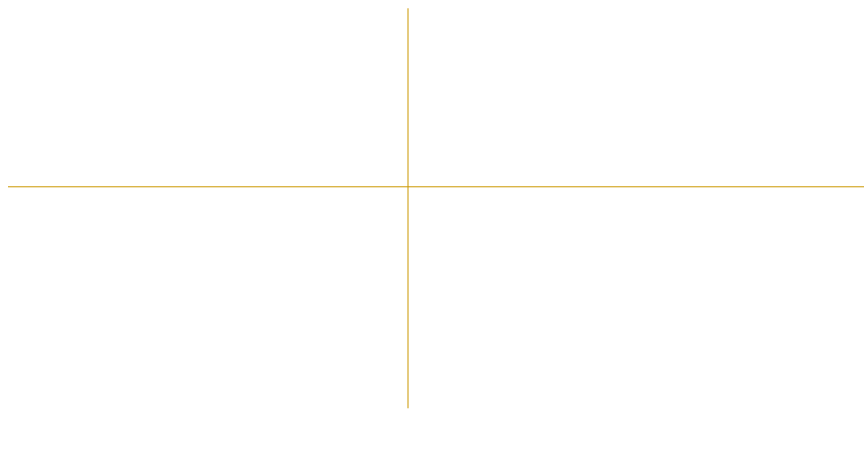
## Áreas Relacionadas



12

## Tipos de discusiones

(Tu & Corry, 2003)



13

## Tipos de discusiones

(Tu & Corry, 2003)

- Leer y contestar



14

## Tipos de discusiones

(Tu & Corry, 2003)

- Leer y contestar preguntas
- Controversias
- Paneles de discusión
- Debates

15

## Tipos de discusiones

(Tu & Corry, 2003)

- Leer y contestar
- Controversias
- Paneles de discusión
- Debates
- Escenarios
- Estudios de caso
- Entrevistas

16



## Tipos de discusiones

(Tu & Corry, 2003)

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Leer y contestar</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Controversias</li> <li>■ Paneles de discusión</li> <li>■ Debates</li> </ul>       |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Escenarios</li> <li>■ Estudios de caso</li> <li>■ Entrevistas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Investigar y criticar</li> <li>■ Publicar y defender un punto de vista</li> </ul> |

17

## Tipos de preguntas

(Tu & Corry, 2003)

Tipo	Objetivo
<b>Definición</b>	Explicar en qué consiste un término, problema o concepto
<b>Empíricas</b>	Compartir ideas basadas en experiencias personales
<b>Comparación</b>	Relacionar hechos o ideas
<b>Evaluación</b>	Determinar el valor de una idea
<b>Justificación</b>	Expresar opiniones basadas en hechos

18

## Diseño y Desarrollo - 1

Característica	Sugerencias
<b>Ciclo de discusión</b>	Comenzar miércoles y terminar martes
<b>Duración</b>	Una semana cuando se cubren términos básicos que conllevan poca participación Dos semanas cuando se promueven destrezas de alto nivel que conlleven mayor interacción
<b>Tamaño del grupo</b>	Li (2004) – 5 a 15 estudiantes Tu & Corry (2003) – 10 a 15 estudiantes -- Los estudiantes deben leer todos los mensajes de su grupo y los resúmenes de los demás

19

## Diseño y Desarrollo -2

Característica	Sugerencias
<b>Frecuencia de participación</b>	Dos a tres mensajes por semana – el primer mensaje contesta la pregunta dada; el segundo y tercero comenta la participación de un compañero de clases
<b>Largo del mensaje</b>	Li (2004) – de una a una y media pantalla  Tu & Corry (2003) – una pantalla  Otros – establecer número de palabras; por ejemplo, de 100 a 150 palabras
<b>Tono</b>	Semi-informal

20

## Diseño y Desarrollo - 3

Característica	Sugerencias
<b>Ejemplos de mensajes</b>	Proveer ejemplos que se consideran excelentes y pobres antes de que comiencen las discusiones
<b>Mensaje con contenido inaceptable</b>	Li (2003) – eliminar mensaje inmediatamente, contactar al estudiante en privado y aplicar sanciones si es necesario  Tu & Corry (2004) – contactar al estudiante en privado y pedirle permiso para eliminarlo

21

## Estilo del Texto

- Uso de claves visuales para indicar cómo se siente:
  - Color del texto
  - Texto ennegrecido (“bold”)
  - Texto en bastardillas (“italics”)
  - Símbolos (“emoticons”)

22

## Estilo del Texto

- Aplican reglas de correo electrónico
  - Letras mayúsculas – implican gritos
  - Letras minúsculas – implican susurros

23

## Roles o Funciones para el Estudiante

- Moderador o facilitador
  - Hace preguntas de seguimiento
  - Aclara conceptos
  - Hace preguntas de reflexión
- El (la) que lo cuestiona todo
  - “Le busca las cinco patas al gato.”
- El (la) que resume la conversación

24

## Roles o Funciones para el Estudiante

- **Rotar los roles** de tal manera que todos puedan participar asumiendo distintos roles o funciones.

25

## Roles para el Profesor

- **Durante la discusión**
  - Participa como cualquier otro estudiante, para que sus ideas puedan ser evaluadas por los estudiantes
- **Una vez termina el periodo de discusión**
  - Aclara dudas y conceptos erróneos
  - Se comunica con los estudiantes individualmente, si es necesario
  - Evalúa la participación de los estudiantes.

26

## Evaluación

- **Uso de rúbricas**
  - Disponibles antes de que comience la discusión
  - Pueden re-escribirse por los mismos estudiantes y negociar los cambios con el/la profesor(a)
  - Deben seguirse al pié de la letra

27

## Ejercicios

- Establecer los criterios (requisitos) básicos para completar un ejercicio en un foro de discusión incluyendo una rúbrica genérica de evaluación.
- Escoger un tipo de discusión y crear la rúbrica de evaluación correspondiente.
- Escribir una pregunta de discusión y modificarla de tal manera que ejemplifiquen los cinco tipos de preguntas.

28

---

¿Comentarios?

¿Preguntas?

---

---

## Referencias

- Comentar Anejos

---

**Correo electrónico:**

**[madeline.ortiz@fajardo.inter.edu](mailto:madeline.ortiz@fajardo.inter.edu)**

**Portal:**

**<http://fajardo.inter.edu/mortiz>**

---

## Destrezas Cognoscitivas

Taxonomía de Bloom (1956)



31

## Destrezas Afectivas

Taxonomía de Krathwohl (1964)



32



## Pensamiento Crítico

(Jonassen, 2000)

- Reorganizar las ideas de manera significativa de tal forma que puedan utilizarse para un propósito determinado
- Incluye el desarrollo de las siguientes destrezas:
  - Conexión de ideas
  - Análisis
  - Evaluación

33

## Cómo Desarrollar el Pensamiento Crítico - 1

(Savage, 1998)

1. ¿Qué razones tienes para decir eso?
2. ¿Por qué estás de acuerdo (o en desacuerdo) con ese punto?
3. ¿Cómo defines el término que acabas de utilizar?
4. ¿A qué te refieres con esa expresión?
5. Lo que dices ahora, ¿será consistente con tu posición anterior?

34

## Cómo Desarrollar el Pensamiento Crítico - 2 (Savage, 1998)

6. ¿Podrías clarificar ese comentario?
7. ¿Qué implica lo que acabas de decir?
8. ¿Cuáles son las consecuencias de lo que acabas de decir?
9. ¿De qué otra manera puede contestarse la pregunta?
10. ¿Qué otro método puede utilizarse?

