

Análisis de necesidades de la introducción de tutoriales interactivos en la modalidad de Práctica Supervisada en el área educativa de la carrera de psicología en la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza¹

Álvaro Buenrostro Avilés
Patricia Bañuelos Lagunes
Lorena García Miranda

En este documento se describe el análisis que se llevó a cabo para identificar los aspectos a tomar en cuenta en el diseño y desarrollo de tutoriales interactivos en la modalidad de Práctica Supervisada en el área educativa de la carrera de psicología en la Facultad de Estudios Superiores Zaragoza (FES Zaragoza).

Se consideraron tres ejes de análisis. El primero considera el papel otorgado a los contenidos vinculados a las Tecnologías de la Comunicación e Información (TIC) dentro del plan de estudios, tanto en la carrera en general como en el área educativa en lo particular.

En el segundo eje se analizan las condiciones de infraestructura con las que cuentan profesores y estudiantes para incorporar aplicaciones digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El tercer eje se concentra en las características de la modalidad de Práctica Supervisada con la finalidad de detectar las acciones de formación de los estudiantes en las que los tutoriales podrían jugar un papel en el aprendizaje de estos.

Por último, se exponen diversas consideraciones a tomar en cuenta en el diseño y desarrollo de los tutoriales interactivos, como resultado de los análisis previos.

¹ Documento de trabajo correspondiente a la Meta 1 del primer año del Proyecto PAPIME PE301519.

El plan de estudios de la carrera de psicología y las TIC

El plan de estudios vigente de la carrera de psicología tiene una estructura modular. Está organizado por etapas y áreas que contienen diferentes módulos y unidades de aprendizaje agrupados en torno a temas específicos de la psicología. A continuación, se describe cada una de las tres etapas que conforman el plan de estudios.

Etapa de formación básica. Corresponde a los dos primeros semestres, contiene dos módulos (uno por semestre): Fundamentos teórico-metodológicos y Fundamentos metodológico-instrumentales. Cada uno contiene seis unidades de aprendizaje y las modalidades de enseñanza son Curso, Seminario, Seminario de investigación, Laboratorio, y Taller.

Etapa de formación profesional. Abarca del tercer al octavo semestre. Cuenta con cuatro áreas: 1) Psicología educativa; 2) Psicología del trabajo y las organizaciones; 3) Psicología clínica y de la salud, y 4) Psicología social. Cada área cuenta con dos módulos (uno por semestre) con sus respectivas unidades de aprendizaje referentes a los temas propios de cada área. Para la impartición de los contenidos se utilizan las modalidades de Curso, Seminario, Seminario de investigación, Taller y Práctica supervisada. Los estudiantes eligen tres de las cuatro áreas dado que la carrera se cursa en ocho semestres.

Etapa de formación complementaria. Incluye cuarenta y seis unidades de aprendizaje de tipo optativo de las cuales el estudiante elige ocho a lo largo de la carrera. Cada una tiene una duración de dos horas a la semana durante un semestre. Estas unidades, como su nombre lo indica, complementan la formación del estudiante a través del estudio de diversos temas vinculados a la psicología.

Al analizar la inclusión de contenidos vinculados con las TIC en el plan de estudios se observa lo siguiente: 1) En la etapa de formación básica, en el primer semestre, se incluye la unidad de aprendizaje *Aplicación Tecnológica en Psicología* que se imparte en la modalidad de Taller y cuenta con cuatro horas a la semana (dos horas

teóricas y dos horas prácticas); 2) En la etapa de formación profesional no se incluye ninguna unidad de aprendizaje vinculada con las TIC, y 3) En la etapa de formación complementaria se incluye la unidad de aprendizaje *Aplicaciones multimedia en la educación* la cual se imparte en la modalidad de Curso-taller dos horas por semana durante un semestre.

Como puede observarse, los contenidos del plan de estudios vinculados a las TIC se limitan a dos unidades de aprendizaje, una de ellas obligatoria con cuatro horas a la semana por un semestre y la otra, optativa con dos horas a la semana por un semestre.

De esta manera, puede afirmarse que en el plan de estudios no se aprecia la inclusión de contenidos suficientes para que los estudiantes incorporen en su formación los conocimientos y aplicaciones de las TIC en el ámbito de su disciplina. La adquisición de estos conocimientos queda a criterio de los profesores y estudiantes el cual es variable, tal y como se verá a continuación.

Infraestructura y habilidades digitales de profesores y estudiantes

Cualquier innovación que se haga en los escenarios educativos tiene que tomar en cuenta, al menos, las condiciones materiales y las habilidades necesarias de los usuarios para que tenga éxito.

En lo que toca a la disponibilidad de los equipos de cómputo, la FES Zaragoza ha llevado a cabo acciones que contribuyen a que profesores y estudiantes tengan acceso a los equipos que les permitan desarrollar actividades académicas. Uno de los primeros esfuerzos en ese sentido fue la puesta en marcha de un laboratorio de cómputo con cuatro salas equipadas con computadoras. Posteriormente, se creó un espacio adicional con computadoras que también funcionó como laboratorio de cómputo, el cual fue auspiciado por Fundación UNAM. Lamentablemente estos espacios fueron insuficientes para la demanda. En cuanto a las actividades desarrolladas en estos laboratorios destacan las relacionadas con la impartición de cursos sobre paquetería básica que incluía la suite Microsoft Office y el programa

de estadística SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), entre otros. De igual manera, en el tiempo en el que no estaba programado algún curso, se permitía a los estudiantes ocupar las computadoras para elaborar sus tareas escolares.

Un avance, tanto en el equipamiento como en el personal calificado y la oferta educativa, fue la creación en 2014 del Centro de Tecnologías para el Aprendizaje (CETA) el cual cuenta con un edificio de dos plantas donde se dispone del equipo necesario para desarrollar sus actividades: salones con computadores, salas de exposiciones con material audiovisual integrado, cubículos para el personal especializado, y espacios reducidos para el trabajo en equipos pequeños.

Esta infraestructura se complementa con la participación de personal especializado en diferentes áreas: educación en línea y a distancia; recursos didácticos digitales; medios audiovisuales; diseño gráfico, y soporte técnico.

El CETA organiza cursos, talleres y diplomados de diferentes temas vinculados con el uso de las TIC en el salón de clases. De igual manera proporciona asesoría a los profesores e investigadores responsables e integrantes de proyectos financiados por la Dirección General de Apoyo a la Docencia (DGAPA). La asesoría se extiende a aquellos estudiantes que realizan sus trabajos de titulación vinculados con las TIC.

Existen otras dos maneras en las que profesores y estudiantes tienen acceso a los equipos de cómputo. Los primeros lo hacen a través de las partidas presupuestales de los proyectos financiados ya sea a través de la DGAPA o del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT). Los segundos acuden a los negocios situados al exterior de la FES en los que se proporcionan servicios de computadoras e internet mediante el pago correspondiente.

En cuanto a las habilidades digitales de profesores y estudiantes, entendidas estas como “el conjunto de saberes...relacionados con el uso de herramientas de comunicación, acceso, procesamiento y producción de información” (DGTIC, 2014, p. 1), se incluye un amplio rango cuyo minucioso análisis escapa a los propósitos de este escrito. Sin embargo, a través de la observación directa del trabajo de los estudiantes en la unidad de aprendizaje *Aplicaciones multimedia en educación* y en

la modalidad de *Práctica Supervisada*, junto con entrevistas realizadas con un grupo de profesores del área educativa se observaron los siguientes patrones que proporcionan información relevante respecto a las habilidades digitales de estudiantes y maestros.

En primer lugar, es conveniente mencionar que en ambos grupos existe un conjunto de habilidades que, por la importancia que han adquirido en el ambiente cotidiano y educativo, se practican con frecuencia, lo que lleva a un grado de dominio que permite la ejecución de tareas de diversa índole. Tal es el caso del uso de navegadores, del correo electrónico, servicios de mensajería instantánea (WhatsApp), el manejo de dispositivos móviles tales como los teléfonos celulares y las tabletas electrónicas.

En cuanto a las habilidades de procesamiento de la información, un factor denominador es el manejo de programas de procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones electrónicas. Podría afirmarse que todos, estudiantes y profesores, dominan los conocimientos básicos de la suite Microsoft Office, particularmente los programas Word (procesador de textos); Excel (hoja de cálculo), y PowerPoint (presentación electrónica).

A partir de estas coincidencias es conveniente resaltar ciertos patrones en cada uno de los grupos. En el caso de los estudiantes es interesante advertir que un buen número de estos no considera necesario incursionar en el conocimiento y dominio de otros programas y hacen lo posible por desarrollar ciertas actividades con los programas que conocen. Un ejemplo característico es el uso intensivo y a veces desproporcionado que se hace del programa Word cuando con otros programas, incluso de la misma suite de Microsoft Office, se podrían realizar las actividades encomendadas.

Otro aspecto por considerar es que, a pesar de la importancia que han adquirido la imagen y el video en el ámbito educativo, el fomento de las habilidades para el manejo de estos medios no es suficiente. Lo cual es, hasta cierto punto paradójico, debido a que la proliferación de imágenes y videos ha sido amplia, no así la calidad de estos, desde el punto de vista técnico y de contenido.

En el caso de los profesores es importante considerar el hecho de que, en la mayoría de los casos, estos tienen que hacer un mayor esfuerzo para dominar las diversas habilidades digitales debido, en gran medida, a que no formó parte de su formación escolar. Esto implica un nuevo aprendizaje que, en algunos casos, no se está dispuesto a llevar a cabo o se hace a contracorriente y se considera como una carga adicional al trabajo académico cotidiano. Sin embargo, tanto los profesores que tienen esta visión como los que ven como un reto la incorporación de las TIC en el ámbito académico, manifiestan la voluntad y necesidad de una actualización permanente. Y la forma más solicitada y utilizada por las instituciones educativas es a través de los cursos de superación y actualización docente.

Respecto a la incidencia de estos cursos en el quehacer docente se encontraron dos posiciones contrapuestas. Por un lado, algunos profesores mencionaron su utilidad en el salón de clases y por otro lado varios profesores manifestaron que, debido a la manera en que se imparten, no hay una conexión directa con lo que ellos llevan a cabo en las aulas. Estas visiones hacen necesario una revisión más exhaustiva del papel de los cursos de actualización en la práctica docente.

La modalidad de Práctica supervisada en el área educativa

El área educativa es una de las cuatro que componen la etapa de formación profesional del plan de estudios de la carrera de psicología. Se compone de dos módulos: Psicología y desarrollo humano, y Psicología, educación y sociedad. El primero contiene las siguientes unidades de aprendizaje:

- Desarrollo psicológico y educación: Perspectivas teórico-metodológicas.
- Psicología y desarrollo humano.
- Investigación en desarrollo humano y su vinculación en el ámbito educativo.
- Intervención en desarrollo humano

Las unidades de aprendizaje del segundo módulo son:

- Teorías psicoeducativas.
- Psicología y educación: Dimensión psicosocial y sistema educativo en México.

- Investigación psicoeducativa
- Intervención psicoeducativa.

Las dos últimas unidades de aprendizaje de cada módulo se imparten en la modalidad de Práctica supervisada y cuentan con diez horas prácticas a la semana.

La importancia de la Práctica supervisada radica en la estrecha vinculación con el quehacer práctico del psicólogo educativo. Los estudiantes llevan a cabo diversas actividades semejantes a las que desarrollarán cuando ejerzan su profesión, bajo la preparación, asesoría y supervisión del profesor a cargo.

Es así como se han conformado diversos programas o áreas de atención en temas propios de la psicología educativa. Algunos de estos son el aprovechamiento escolar, la orientación educativa, la estimulación del desarrollo, la educación preescolar, y la educación especial, entre otros. En cada uno de estos, diez estudiantes a cargo de un profesor se encargan de proporcionar una intervención psicoeducativa a la población que asiste a las Clínicas Universitarias de Atención a la Salud que la FES tiene distribuidas en el municipio de Nezahualcoyotl y en la alcaldía de Iztapalapa.

Las actividades se centran en la contribución que se hace, desde la óptica del psicólogo educativo, a la resolución de las situaciones o problemáticas que presenta la población atendida. Para lograrlo, los estudiantes deben contar con una serie de conocimientos y habilidades que les permitan tener un conocimiento sólido de la problemática, realizar una valoración de esta problemática a través del conocimiento, diseño, aplicación y evaluación de diferentes instrumentos de evaluación, ser capaces de diseñar, aplicar y evaluar un plan de intervención que dé respuesta a la problemática planteada y, por último, elaborar los informes psicoeducativos correspondientes.

Tomando en cuenta los aspectos anteriores, la importancia de la Práctica supervisada en la formación de los estudiantes y el tipo de conocimientos y habilidades requeridos, el reto a considerar es encontrar las medidas adecuadas para la incorporación de recursos digitales, tales como los tutoriales interactivos, en

las actividades de Práctica supervisada, cuestión que se analizará en el siguiente apartado.

Consideraciones para el diseño y desarrollo de tutoriales interactivos

A continuación, se exponen algunas consideraciones que, como resultado de los aspectos revisados anteriormente, es necesario tomar en cuenta en el diseño y desarrollo de los tutoriales interactivos para la actividad de Práctica supervisada en el área educativa de la carrera de psicología.

1. Los tutoriales interactivos (TI) tienen que contribuir al fortalecimiento de los conocimientos y habilidades de los estudiantes, específicamente en los aspectos que se refieren a la adquisición de conocimientos teóricos, los conocimientos y habilidades para realizar los procesos de evaluación inicial, diseño, elaboración, aplicación y evaluación de programas de intervención, y de elaboración de informes psicoeducativos.
2. Es necesario que se proporcione a los profesores los medios para que ellos elaboren los TI que sirvan de apoyo a sus actividades académicas, de manera específica, a los propósitos de los programas que llevan a cabo en la modalidad de Práctica supervisada.
3. Tomando en cuenta las habilidades digitales de la mayoría de los profesores y estudiantes, es importante que los TI favorezcan y profundicen estas habilidades. De lo contrario, si se agrega o se impone una herramienta digital que desconocen habrá resistencias para su empleo y una mayor carga de aprendizaje.
4. Es recomendable que, tanto en la herramienta de autoría utilizada en la elaboración de los tutoriales como en los tutoriales mismos, se utilicen programas con los que los profesores y estudiantes estén familiarizados. En este sentido, el programa *PowerPoint* es la herramienta que se utilizará para la elaboración de los TI. Aquí es importante destacar que la visión común del programa se basa en considerarlo como un programa que sirve para realizar presentaciones electrónicas, visión consistente con los propósitos para los que fue creado. Sin embargo, con los

avances tecnológicos, se le han incorporado una serie de funcionalidades que han enriquecido al programa, lo que ha dado como resultado el que se le utilice para propósitos diferentes a los que fue creado. Particularmente, la inclusión de diversas funciones de grabación de audio y video lo han hecho un programa apropiado para la creación de aplicaciones multimedia. En el ámbito educativo esto se ha aprovechado en la elaboración de cursos de e-learning, portafolios electrónicos y como es el caso en este proyecto, en la elaboración de TI.

5. El contenido, estructura y dinámica de los cursos que se impartirán a los profesores con la finalidad de que sean ellos quienes elaboren sus TI tienen que estar estrechamente ligados a sus actividades docentes. Esto implica apartarse de un formato en el que se proporciona la información y queda pendiente la aplicación de los conocimientos adquiridos en la actividad que el profesor lleva a cabo en el salón de clases. Para evitar esto, se plantea como finalidad de los cursos, la elaboración de tutoriales que sean usados para favorecer el aprendizaje en unidades de aprendizaje específicas. De esta manera, el profesor no tendrá que elaborar el tutorial después del curso. Más bien, el producto final de este será el tutorial que el profesor usará en su actividad docente. La orientación denominada *Aprendizaje basado en proyectos* será la que guíe las actividades de los cursos.

Con estos lineamientos, basados en el análisis de los aspectos considerados anteriormente, se diseñará el prototipo de los tutoriales, con base en este se elaborarán tres tutoriales, y se diseñarán e impartirán los cursos dirigidos a los profesores.

Referencias

DGTIC, UNAM. (2014). Matriz de habilidades digitales. Recuperado de <http://www.educatic.unam.mx>

Facultad de Estudios Superiores Zaragoza. (2010). Plan de estudios de la licenciatura en Psicología. Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, UNAM.