

Estudio comparativo sobre la percepción del estudiante de ULACIT acerca de la aplicación del Proyecto Moxie como herramienta del proceso de aprendizaje: Enero-Diciembre 2020

COMPARATIVE STUDY ON THE PERCEPTION OF ULACIT STUDENT ON THE APPLICATION OF THE MOXIE PROJECT AS A TOOL OF THE LEARNING PROCESS: JANUARY-DECEMBER 2020

Wilson Rojas Herrera ¹

Fecha de recepción: 31 de agosto de 2021 | Fecha de aprobación: 05 de diciembre de 2021

Resumen

Es innegable la importancia que reviste hoy en día, la conjunción que existe entre el uso y aplicación de la tecnología y la digitalización en el campo educativo. Existen muchos proyectos novedosos e interesantes desarrollados por universidades alrededor del mundo, los cuales se aprovechan el advenimiento de la comunicación 2.0 y redes sociales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es interesante ver como estos proyectos desarrollan la elaboración de productos digitales disponibles para el mundo, así como la apertura de espacios donde se puede compartir este contenido multimedia. Durante el año 2020, la Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (ULACIT) ha puesto en marcha un proyecto denominado Moxie, el cual consiste en que los estudiantes de diferentes cursos, carreras y niveles elaboren contenido por medio de un ensayo científico, una pieza audiovisual relacionada y una imagen ilustrativa sobre un tema de actualidad, para ser compartido en medios digitales. El objetivo principal del presente estudio es poder determinar la percepción de los estudiantes de ULACIT sobre la aplicación del Proyecto Moxie como herramienta del proceso enseñanza-aprendizaje. Como conclusión principal, este proyecto ha tenido una evolución bastante interesante en su período inicial de implementación, el cual denota ciertos inconvenientes que han sido salvados a medida que la herramienta ha sido aplicada en el tiempo.

Palabras clave:

Moxie, multimedia, educación, aprendizaje, percepción.

Abstract

The importance that exists today, on the conjunction between the use and application of technology and digitization in the educational field is undeniable. There are many

¹ Doctorando en Educación. Docente – investigador de la Escuela de Comunicación de ULACIT. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3986-7061>. wirojas@hotmail.com

innovative and interesting projects developed by universities around the world where they take advantage of the advent of communication 2.0 and social networks in the teaching-learning processes, through the development of digital products available to the world, as well as the opening of spaces where this multimedia content can be shared. During 2020, the Latin American University of Science and Technology (ULACIT) launched a project called Moxie, which consists of students of different courses, careers and levels preparing content through a scientific essay, an audiovisual piece related and an illustrative image on a current topic, to be shared on digital media. The main objective of this study is to determine the perception of ULACIT students about the application of the Moxie Project as a tool in the teaching-learning process. As a main conclusion, this project has had a quite interesting evolution in its initial implementation period, which denotes certain drawbacks that have been overcome as the tool has been applied over time.

Keywords:

Moxie, multimedia, education, learning, perception.

Introducción

En estos días, la innovación tecnológica se ha convertido en un aspecto fundamental para las instituciones de cualquier índole; Unir la innovación con el campo educativo presenta una mezcla interesante, la cual gestiona una serie de productos valiosos que vienen a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. De igual forma, estos productos deben ser monitoreados, medidos y controlados, con el fin de poder valorar aún más su aporte, desde la óptica de los usuarios, los protagonistas, los actores que tienen en sus manos, tanto el desarrollo como el uso de estos productos innovadores.

¿Existe una evaluación de los proyectos tecnológicos digitales educativos que vaya más allá de la simple medición de indicadores los cuales, sin bien es cierto, contribuyen a medir resultados, se centran más en meros conteos que en “alma” del proyecto? ¿Se pueden denotar espacios donde los actores pueden plasmar su sentir a la hora de utilizar las herramientas tecnológicas educativas disponibles, con el fin de poder llevar un pulso más certero del desarrollo de estas e introducir mejoras significativas que permitan una adaptación más correcta de dichos proyectos?

Para responder a estas preguntas se busca, como objetivo principal, determinar la percepción de los estudiantes de la Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (ULACIT) sobre la aplicación del Proyecto Moxie como herramienta del proceso enseñanza-aprendizaje.

Este estudio se centra en abrir un espacio de reflexión, permitiendo que los protagonistas del proyecto Moxie de ULACIT, es decir, los estudiantes, puedan brindar su parecer sobre dicho proyecto, con miras

a evaluar el desenvolvimiento que este ha tenido, durante su primer año de implementación. Para ello, se buscará su opinión, la cual exprese su sentir, su percepción, sobre dicho proyecto.

Es importante conocer la evolución que esta interesante y excelente iniciativa ha tenido, ya que esto permitirá a los decisores tener un panorama más claro del proyecto y tomar las decisiones pertinentes que se requieran con miras a que la iniciativa mejore y se mantenga e incorpore, como uno de los proyectos estrella de ULACIT.

Por lo tanto, se pretende primero, realizar un recorrido teórico que sirva de fundamento e introducción sobre la aplicación de la tecnología y la digitalización en los procesos educativos. Luego, se explicará brevemente en qué consiste el proyecto Moxie de ULACIT. Posteriormente, se presentarán y analizarán los datos arrojados a partir de la consulta realizada a los estudiantes sobre la implementación de dicho proyecto, para así poder establecer conclusiones cuyo único fin será el de brindar luz sobre el proyecto, su desarrollo, su concepción como herramienta metodológica didáctica, y las oportunidades de mejora que se puedan vislumbrar a partir de esta investigación.

Hoy en día, la educación y la tecnología han tenido un encuentro significativo e importante, mucho más trascendental a partir de la pandemia del COVID-19, lo que ha venido a generar una necesidad imperiosa en que los procesos de enseñanza-aprendizaje migraran rápidamente a la virtualidad. No obstante, la pandemia solo fue un detonante más de un proceso que ya se venía dando en la educación alrededor del mundo, el cual es, precisamente, el uso de las tecnologías y su incursión en el campo de la pedagogía, en donde “La integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación es considerada como un fenómeno estructural en el marco de la educación del siglo XXI” (Siddiq, Scherer, & Tondeur mencionados por Chiappé, 2016, p. 5).

Dicha incursión se dio a partir de la elaboración de materiales disponibles online y de múltiples aplicaciones que forman partes de los Recursos Educativos Abiertos (REA) y de los cuales, docentes y estudiantes alrededor del mundo podían servirse. La UNESCO (2019) define los REA como:

Materiales para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación que residen en el dominio público o que han sido liberados con una licencia de propiedad intelectual que permite su uso libre, adaptación y distribución. Es interesante anotar que esta definición marca un paso adelante de lo propuesto en el Foro de la UNESCO del 2002 en el cual se acuñó el término REA concebido como: [...] materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier soporte, digital o de otro tipo, que sean de dominio público o que hayan sido publicados con una licencia abierta que permita el acceso gratuito a esos material es, así como su uso, adaptación y redistribución por otros sin ninguna restricción o con restricciones limitadas.

Se puede apreciar cómo, la incursión de la pedagogía en la tecnología, o viceversa, ha traído multiplicidad de productos capaces de ayudar en la labor educativa y brindar la posibilidad de formar parte activa del

mundo de la internet, el cual no es para nada ajeno a los jóvenes en la actualidad, sirviendo como plataforma para mejorar su educación. Tal como describen González, Contreras y Rincón (2013) el modo en el que la web 2.0 se establece en un proceso más interactivo en donde se conjuntan “tecnologías participativas encaminadas a delegar al usuario un rol más activo y coherente con las acciones vislumbradas en las wikis, las redes sociales y los blogs” (p. 56).

Es así como los docentes aprovechan la oportunidad que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el fin de que los discentes, quienes ya están acostumbrados a ellas, se sirvan de las mismas para poder divulgar sus propias producciones y logren trascender al divulgar el conocimiento generado. Así como lo menciona González et al. (2013) al afirmar que:

El perfil del prosumidor posee la capacidad de entrar y salir del papel de consumidor, esto siempre y cuando sea desde una postura reflexiva, pues la difusión de contenidos en la internet: documentos, imágenes, videos o podcast no lo hacen un prosumidor, es más bien una contribución significativa para otros pares o personas que están actuando como usuarios. (p. 62).

Y lo liga con los procesos de enseñanza-aprendizaje cuando menciona que:

Esta visión del docente se traduce en estudiantes prosumidores, más que receptores y consumidores de información, se vuelven personas productoras de significados en razón de vincular intereses, problemas e inquietudes representativas de la realidad construida por las mediaciones culturales, cognitivas y actitudinales vividas en la cotidianidad. (González et al., 2013, p. 63)

Resulta interesante ver entonces, cómo el cambio en los paradigmas de la enseñanza en la actualidad genera esa necesidad de que los docentes y estudiantes puedan apropiarse de estas herramientas tecnológicas y que sirvan de difusor de los materiales, productos, opiniones y conocimiento nuevo generado en los ambientes de aprendizaje. Así como lo denota Mero, Merchán y Mackenzie (2018) al decir que:

En este sentido, es necesario que los actuales modelos pedagógicos den paso a otros más innovadores, en los cuales se utilicen las herramientas sociales en la docencia y que al mismo tiempo les permita crear, organizar y compartir contenidos, al gestionar su propio aprendizaje en los estudiantes (p. 143).

Este mismo autor favorece también que sean las universidades, las encargadas de aprovechar, con mayor celeridad, estas herramientas, ya que sus estudiantes, debido a las características tan particulares que revisten, son los que pueden aprovechar más y mejor las plataformas tecnológicas.

De este modo, se concluye que las universidades, como instituciones claves en la sociedad de la información y del conocimiento, deben propiciar la generación de ambientes para la creatividad y la gestión del conocimiento. Las redes sociales son herramientas bien acogidas por los educandos, constituyen un apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalecen la autonomía, el trabajo cooperativo, el intercambio y se convierten en espacios inclusivos e innovadores que favorecen nuevas formas de enseñar y aprender en la Educación Superior (Mero et al., 2018, pp. 148-149)

Asimismo, otros autores hacen énfasis en que la incursión en los procesos de enseñanza-aprendizaje de las TIC acarrea la necesidad de ajustar las mediaciones, de actualizar los currículos y de cambiar el paradigma de enseñanza-aprendizaje en los docentes, con el fin de lograr legitimar el proceso en su amplia magnitud; entre ellos Menéndez y Sánchez (2013) quienes afirman:

Esta producción de conocimiento logra incorporarse de manera significativa en los procesos formativos, factor que involucra desarrollar habilidades digitales e informacionales para constituir sujetos reflexivos, que logren incrementar su competencia crítica, capaces de abordar multiplicidad de fuentes y redes de información no solo de carácter instrumental, sino con la facultad de afrontar las estrategias globales que plantea el “nuevo orden mundial” para pretender un acceso equitativo a la información, y así promover la democratización del conocimiento. Al llegar a este punto se confirma la exigencia de repensar los currículos e incorporar estas necesidades digitales e informacionales en las asignaturas como una nueva forma de práctica pedagógica, lo cual permitiría a los estudiantes ser interactivos, y a los docentes, orientadores (p. 155).

Solamente a partir de ajuste en los currículos y la incursión significativa de los procesos tecnológicos en el quehacer educativo, es que se logra generar las competencias necesarias en los estudiantes, con el fin de afrontar los nuevos retos que la nueva sociedad digital impone.

Por consiguiente, el desarrollo de competencias digitales es un componente esencial en esta realidad, forjando a los alumnos como sujetos con aprendizajes colaborativos, sociales (2.0) y mediatizados, los cuales son cimentados en la generación de

conocimiento, viabilizando la constitución y solidificación de la inteligencia colectiva, por medio de la participación y la interacción, elementos indispensables para compartir en los medios sociales contenidos endógenos y exógenos, y a su vez, experiencias tanto de estudiantes como de profesores. (Menéndez y Sánchez, 2013, p. 165).

Cabe resaltar que los estudiantes y docentes tienen algo que decir, algo que aportar, ya que la producción de contenido multimedia es una forma ideal para lograr esa exposición que se necesita, no solo de productos pedagógicos que sirvan para el aprendizaje, sino también, que traten de dejar su impacto en la sociedad actual, generen reflexión, opinión, debate y transformen el proceso educativo en algo más vivencial, más profundo, más productivo. No hay que obviar el papel que tienen los docentes y estudiantes como productores de contenido significativo y que puede aportar a mejorar las condiciones del mundo en el que viven; Menéndez y Sánchez (2013) señalan a los actores del proceso pedagógico como:

Protagonistas en el escenario de la sociedad de la información y la sociedad del conocimiento, al transformarse no solo en consumidores de información y conocimiento, sino en productores de este; es decir, lo que Toffler (1981) denominaba como “prosumidores”, o lo que Martín-Barbero (1991) referencia a modo de “productor de significaciones y no de mera circulación de informaciones y por tanto, en el que el receptor no es un mero decodificador de lo que en el mensaje puso el emisor, sino un productor también” (p. 228).

Además, se enfatiza en la construcción de verdaderas comunidades de aprendizaje, que no solo dejen su huella con sus participantes, sino también que sirvan de portavoces, generando verdaderos cambios e impactos en la sociedad, aprovechando para sí todas las oportunidades que el mundo digital ofrece y tendrá para ofrecer en el futuro inmediato. Así como lo apuntan Muñoz y Ramió (2014) al mencionar diversas aplicaciones y la forma en que pueden ayudar a la educación tal y como se expuso anteriormente:

Una comunidad virtual es un concepto abstracto que debe materializarse en aplicaciones. En los últimos años han surgido distintas aplicaciones orientadas a la creación de este tipo de comunidades. Entre las más recientes y exitosas, especialmente desde un punto de vista académico y docente, se pueden destacar los servicios basados en las redes sociales, los blogs, foros, wikis, cursos online y las redes temáticas.

Blogs, foros y wikis. Estas herramientas están siendo usadas activamente para cuestiones relacionadas con la educación. Permiten resolver cuestiones, desarrollar conceptos de forma colaborativa, facilitar una estructura de separación de distintos conceptos, etc.

Redes temáticas. Tradicionalmente las redes temáticas son asociaciones de grupos de investigación de entidades públicas o privadas, cuyas actividades científicas o tecnológicas están relacionadas dentro de un ámbito común de interés, con la intención de establecer interacciones científicas estables y continuadas, intercambio de conocimiento científico y técnico de mutuo interés, potenciación sinérgica y coordinación de sus líneas de I+D+i, etc. (pp. 428-429)

Durante el año 2020, la Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (ULACIT) introdujo un proyecto de tal tipo, sostenido y meditado, consistente en la elaboración, por parte de los estudiantes de cursos seleccionados, de un ensayo científico académico, sobre diversos tópicos en campos de la opinión, estilo de vida y política, acompañado de un audiovisual y una imagen que sirvan de complemento e ilustración. Este proyecto se denominó “Proyecto Moxie”.

En la rúbrica, suministrada a los docentes por ULACIT (2020) y utilizada para evaluar este desempeño se especifica lo siguiente:

Se llama Moxie - que en inglés urbano significa tener la capacidad de enfrentar las dificultades con inteligencia, audacia y valentía - en honor a nuestros alumnos, cuyo “moxie” los caracteriza.

Como todo ejercicio evaluativo en ULACIT, los “moxie” tienen como finalidad desarrollar las competencias disciplinarias y generales de los alumnos, visualizadas como ejecuciones públicas creativas y flexibles, en lugar de exámenes escritos tradicionales. Los estudiantes demuestran su competencia cuando son capaces de ir más allá de la acumulación de información y realizan desempeños que son valorados por las comunidades en que viven, en este caso, con publicaciones en un medio periodístico real.

A partir de la implementación del proyecto Moxie a partir de enero del 2020, y durante el desarrollo inicial del mismo, se planteó la inquietud de conocer cómo los estudiantes de ULACIT tomaron la iniciativa, así como poder determinar si estos estudiantes comprenden la importancia del proyecto y como él puede servir de herramienta para el desarrollo de sus habilidades como productores de contenido

multimedia. Desde entonces, se estableció como objetivo del presente estudio, el determinar la percepción del estudiante, comparada durante los tres cuatrimestres lectivos del año 2020, acerca del Moxie como herramienta pedagógica, su aporte o no en el proceso de enseñanza-aprendizaje, recogiendo el sentir de los estudiantes al respecto.

Metodología

Para el presente estudio, se utilizó un diseño mixto de investigación, por cuanto se aplicó un cuestionario auto-administrado con incentivo, estructurado a partir de una escala de Likert, junto con un espacio para una pregunta abierta, con el propósito de clarificar los aspectos cuantificables del estudio (ver anexo 1).

También, se procuró establecer un método DITRIAC que permitió recoger la información de manera simultánea. Además, el estudio es concebido desde el alcance exploratorio, por cuanto no se tienen estudios anteriores sobre el tema ya que el proyecto se encuentra en su etapa inicial de implementación; descriptivo ya que se presentaron los resultados llanos de la percepción que el proyecto tiene en los estudiantes, y correlacional por cuanto se sondearán variables ligando el proyecto Moxie con la percepción como mejora de habilidades y conocimientos en la parte multimedia, como instrumento del proceso enseñanza-aprendizaje y su implementación durante el período estudiado, el cual abarca, como se mencionó, tres períodos cuatrimestrales consecutivos.

Los informantes encuestados se conforman por una población de hombres y mujeres a partir de los 18 años, estudiantes de ULACIT de las carreras de Publicidad y Administración de cursos seleccionados. Para ello, se encuestó a toda la población matriculada en los cursos Principios de relaciones públicas y Comportamiento del consumidor, de la carrera del Bachillerato en Publicidad con énfasis en Producción Multimedia, y el curso de Comunicación Intercultural y Protocolo, de la carrera de Bachillerato en Administración de Negocios. Se eligieron dichos cursos por la facilidad de acceso a los estudiantes. Con respecto a la validez, la muestra seleccionada se tomó a conveniencia, sin embargo, se entrevistó a la totalidad de la población de los cursos en mención. Durante el primer cuatrimestre del 2020 se encuestaron a 72 estudiantes, en el segundo cuatrimestre del 2020 a 84 estudiantes y para el tercer cuatrimestre la cantidad de estudiantes fue de 64, lo que da un total para la muestra de 220 estudiantes.

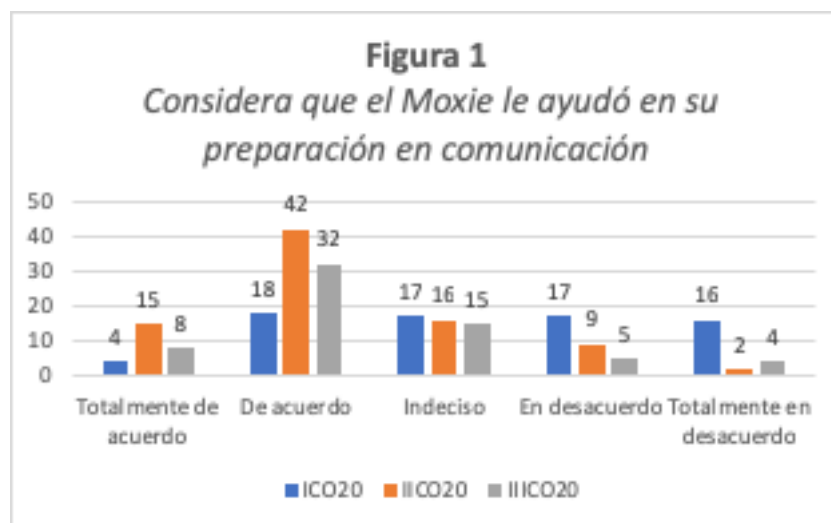
Es importante destacar que los gráficos desarrollados se presentan con los valores absolutos, de manera que la muestra no es representativa de la población de estudiantes de ULACIT

Resultados

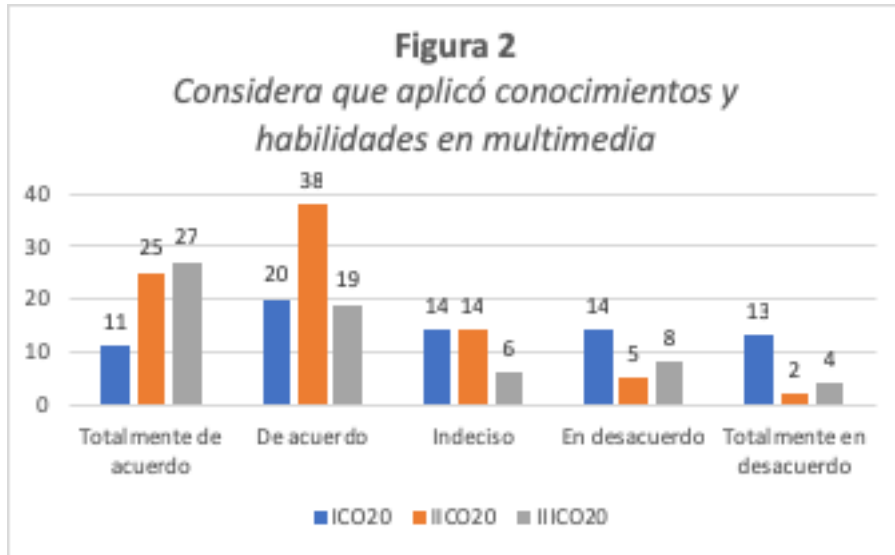
A pesar de que la data fue recogida período por período y tabulada con el fin de ir analizando la progresión entre los cuatrimestres, en este estudio, debido a que se trata de una comparación, solo se presentan los

datos condensados en gráficos comparativos, con el propósito de resumir y llegar directamente al objeto principal del estudio, el cual es conocer el desarrollo que ha tenido la iniciativa a lo largo de su primer año de implementación.

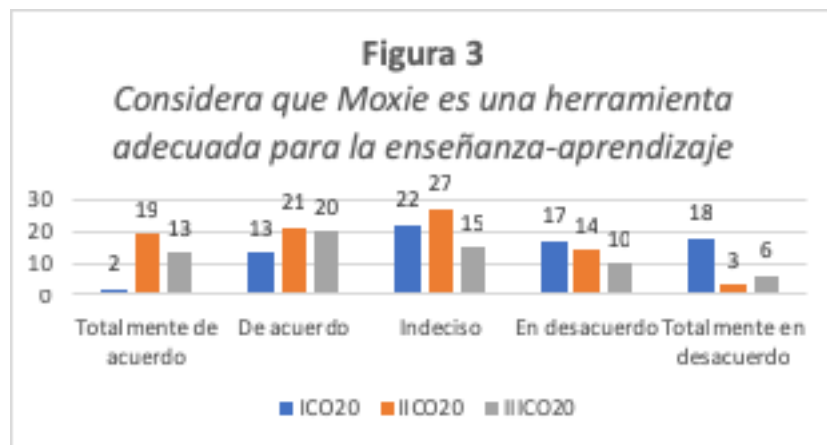
También es importante mencionar que, el hecho de presentar los gráficos a partir de números absolutos y no relativos permitirá visualizar mejor la data con respecto a las inclinaciones y tendencias mostradas de acuerdo con los reactivos de la escala.



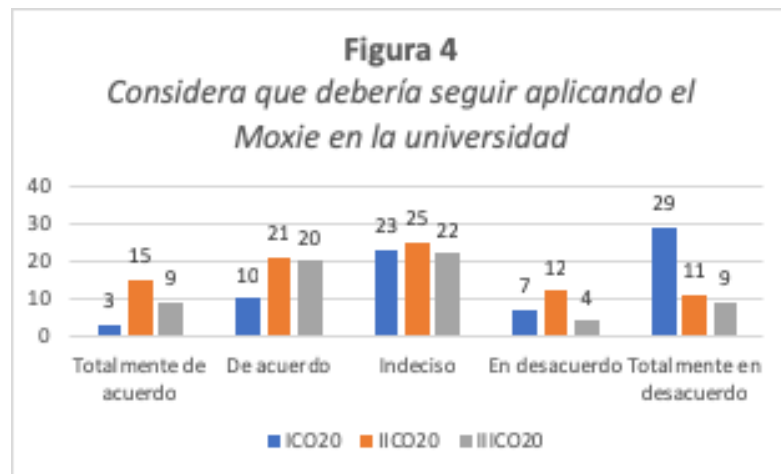
Resulta interesante analizar que hubo varios cambios con respecto al primer cuatrimestre, en comparación con las respuestas obtenidas en el tercer cuatrimestre. Esto resulta lógico por cuanto el proyecto tuvo un tiempo de maduración y hubo también un proceso de adaptación de los estudiantes al mismo. Tal y como lo demuestra la figura 1, se pueden apreciar dichos cambios. Aunque la mayoría está de acuerdo con la afirmación de que el Moxie colaboró en su preparación en el área de la comunicación, también se puede ver cierto nivel de duda en los resultados anotados para la opción de “Indeciso”. No obstante, los niveles de desacuerdo bajaron sustancialmente en los últimos cuatrimestres estudiados



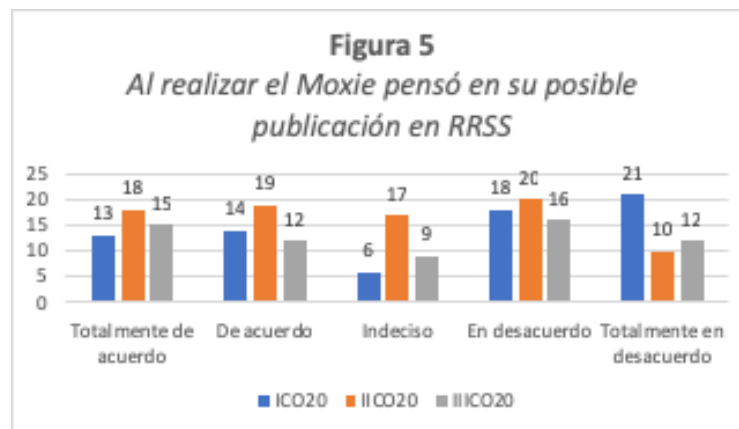
La figura 2 muestra una tendencia marcada a considerar que el Moxie en efecto sirvió para que los estudiantes aplicaran sus conocimientos y habilidades multimedia, dicha tendencia se mantiene en todos los cuatrimestres y el cómo aumentó a partir del tercer cuatrimestre. Se puede ver cómo los estudiantes llegaron a darse cuenta de que la parte multimedia del proyecto en verdad ayudaba a mejorar sus destrezas en el campo. Se puede apreciar, además, la asimilación de la herramienta al comparar como bajó la percepción del primer cuatrimestre con los otros restantes en la opción de estar “Totalmente en desacuerdo” con la proposición.



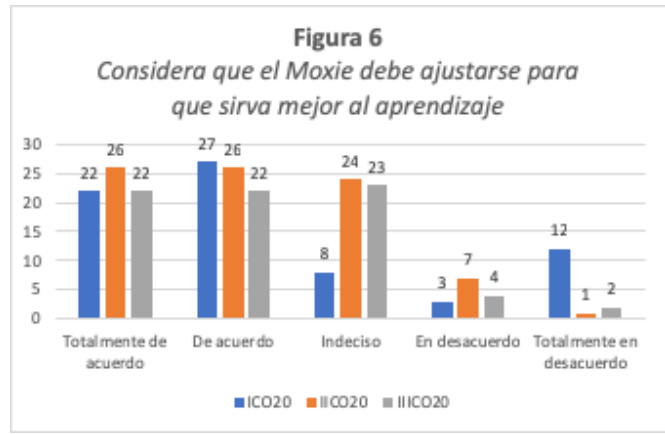
Con respecto a la figura 3, es claramente visible como se pasó de no estar muy convencidos de que el Moxie era una herramienta adecuada para la enseñanza-aprendizaje, durante los primeros dos cuatrimestres del año, a tener una marcada diferencia a favor de la aseveración en el tercer cuatrimestre, en los niveles de total o parcial acuerdo con ello.



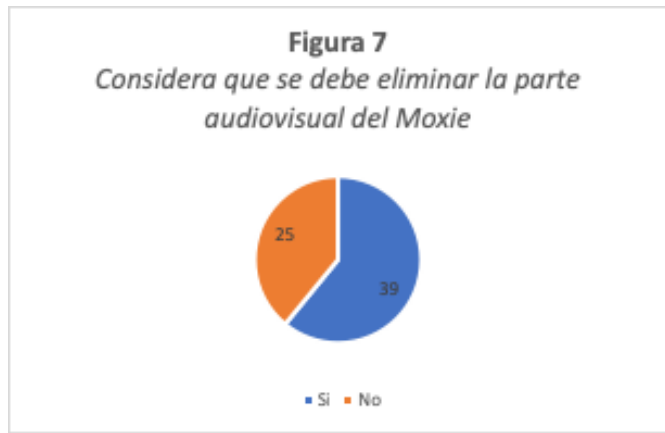
Nuevamente en la figura 4 se puede visualizar la tendencia inversa entre los primeros cuatrimestres en contraste con el tercer cuatrimestre. Es posible apreciar el acuerdo a seguir aplicando el proyecto, comparado con la reticencia de los primeros cuatrimestres. Aunque no hay un total acuerdo, los valores más significativos se encuentran en la última opción de estar “Totalmente en desacuerdo” donde se puede apreciar esa relación inversa que se menciona. Es digno de mencionar como los valores de indecisión se mantienen entre los períodos, con apenas ligeras variaciones apenas, quizás porque siempre va a haber un sector de los estudiantes que no están muy de acuerdo en hacer más trabajos para sus cursos.



La controversia con respecto a las respuestas de los estudiantes, se puede visualizar en la figura 5, ya que no se puede apreciar claramente alguna tendencia marcada hacia las opciones de la escala. Esto se debe a que la publicación de los Moxies y su divulgación no ha sido lo bastante agresiva para que los estudiantes se dieran cuenta de la posibilidad de ser publicados, al menos durante el período estudiado. También, los estudiantes consideran el proyecto Moxie como una asignación más dentro de los cursos y se preocupan más por el puntaje y cumplimiento de la tarea, que por su posible publicación.



A continuación, en la figura 6 se puede apreciar una marcadísima tendencia a considerar que el Moxie, si bien es cierto es una herramienta valiosa y pertinente, no deja de tener aspectos de mejora. En la pregunta abierta se analizarán esos aspectos anotados, por cuanto los estudiantes brindaron vastas recomendaciones de cómo poder sacarle mejor provecho a la herramienta. Además, es innegable que, como proyecto inicial, el mismo ha sido objeto de prueba, y a lo largo del tiempo, se ha podido evaluar con el objeto de introducir mejoras, de las cuales se hablará en la parte de la discusión y conclusiones.



La figura 7 muestra los resultados de una pregunta cerrada bimodal que se colocó para el último sondeo aplicado durante el tercer cuatrimestre del 2020; fue la única variación introducida en el instrumento, ya que, durante este período, ULACIT anunció que, para el año 2021, se iba a retirar del proyecto la parte audiovisual, es decir, la imagen y el audiovisual y solamente se iba a elaborar el ensayo científico. Surgió ahí la inquietud de preguntar a los estudiantes si estaban de acuerdo o no con el cambio, contrario a lo que se podría pensar, es decir, que los estudiantes estarían al cien por ciento complacidos con dicho cambio, se puede ver cómo, aunque la mayoría sí lo está, hubo un porcentaje interesante que defiende la parte audiovisual del Moxie. Dentro de las razones que dieron los estudiantes que no estaban de acuerdo con la supresión de la parte audiovisual estaban las siguientes, a manera de ejemplo:

“Me parece importante porque nos damos la oportunidad tanto estudiantes como profesores de aprender más (sic) sobre los temas a hablar. Además, es una oportunidad para ir aprendiendo a usar diferentes herramientas que ha (sic) un futuro nos ayudará para compartir información con los demás y de esta manera poder ir afianzando actitudes que nos van a permitir comunicarnos con los demás, ya sea a una audiencia pequeña o grande.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020)

“En mi parecer, es la parte más (sic) interactiva del moxie ya que en mi caso elijo las entrevistas para hacer la participación más interactiva.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020)

En términos generales, los estudiantes defienden la creatividad, la posibilidad de explorar habilidades y conocimientos que no tendrían la oportunidad de hacerlo en circunstancias normales y que debería impulsarse el poder aportar más al ser más exigentes con sus trabajos.

De igual forma, los que si abogaron por estar de acuerdo con la supresión de la parte audiovisual mencionaron lo siguiente:

“Siento que la parte audiovisual del proyecto puede llegar a ser repetitiva ya que se basa mucho en el documento, además de que no muchas personas tiene (sic) las herramientas para poder crear estos proyectos” (sondeo III cuatrimestre, 2020)

“Realmente no aporta mucho para el trabajo y ni es publicado en Delfino por lo que no le veo relevancia ni utilidad.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020)

“No aporta y ni agrega valor en lo absoluto a nivel profesional en la carrera de administración, si quisiéramos aprender a editar videos, hacer imágenes, podcast, etc,

hay millones de video tutoriales y cursos online dedicados y especializados en eso... No creo que por hacer un video del proyecto moxie alguien aprenda a usar bien alguno de los programas anteriormente mencionados.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020)

En general, los estudiantes ven en la parte audiovisual mucho trabajo extra el cual, al final no es de muy buena calidad para publicarlo. También sienten que les faltan herramientas para poder elaborar mejor esa parte y que no tiene gran impacto por cuanto, al final, no lo ven publicado.

Con respecto a la pregunta abierta de la encuesta, en la cual se le solicitaba al estudiante brindar su opinión sobre el proyecto Moxie, durante el primer cuatrimestre hubo tanto respuestas positivas como negativas.

“Me parece que actualmente las personas lidian con muchos problemas a la hora de redactar y esto es una buena herramienta para poner a prueba sus habilidades.” (Sondeo I cuatrimestre, 2020).

“Lo considero innecesario... Toma demasiados puntos de la nota y desearía que se eliminara por completo.” (Sondeo I cuatrimestre, 2020).

Como se pudo observar, existe anuencia a continuar con el Moxie por cuanto se aprecia su valor como herramienta de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, también se puede observar un malestar en cuanto al puntaje asignado en el peso total de la calificación del curso y se tiende a verlo como una obligación o una asignación más dentro de los trabajos del curso, éste durante el primer cuatrimestre del 2020. Las opiniones, en este caso, estuvieron muy polarizadas. Se mencionó el alto valor que tiene dentro del puntaje total del curso, el hecho de que los docentes no estaban de acuerdo con respecto a la forma de aplicarlo y los temas elegidos para hacerlo.

Resulta interesante que, con respecto a las respuestas obtenidas durante la aplicación de la encuesta en el segundo cuatrimestre del 2020, se mantiene una tendencia a considerar mejor la herramienta, por cuanto fueron casi nulas las observaciones negativas.

“Me parece que el moxie me ha ayudado a poder escribir un artículo u opinión personal de manera más (sic) sencilla. Antes veía muy complicado escribir más (sic) de 500 palabras sobre un tema pero realmente la práctica al hacer varios moxies por cuatrimestre me ha beneficiado.” (Sondeo II cuatrimestre, 2020)

“Realizar el Moxie me ayudó a mejorar mis habilidades para redactar, buscar información y educarme en los temas de discusión, como estudiante recién egresada

del colegio me costó adaptarme a la modalidad, pero ahora me parece un trabajo fácil y me gusta.” (Sondeo II cuatrimestre, 2020)

Tal parece que las opiniones vertidas por los estudiantes han madurado para el segundo cuatrimestre, y ello se nota también en las respuestas que dieron con respecto a su opinión sobre el Proyecto Moxie con alguna recomendación para mejorar.

“Considero que el moxie es una opción buena de aplicar, pero no en todas las clases, llega a ser muy repetitivo y por ende aburrido. Pienso que casi que con solo una vez que se aplique es suficiente para enseñarnos como elaborar un trabajo de esa forma. Al menos a mí, me ha tocado hacerlo aproximadamente 7 veces, en casi todas las clases que he llevado, al principio era chiva pero ya luego llega a cansar hacer siempre lo mismo.” (Sondeo II cuatrimestre, 2020)

“Considero que el proyecto audiovisual Moxie es una excelente herramienta para los estudiantes que deseen tener puntos por publicaciones en sus currículums, sin embargo, hay estudiantes que no buscan esto, por lo que a la hora de tener que realizar este proyecto de manera obligatoria terminan entregando un trabajo escueto. Por otro lado, como herramienta para fomentar la investigación de los estudiantes tiene resultados bastante positivos, al igual que en fomentar el análisis crítico. De igual manera, considero que el valor porcentual que tiene en cada curso debería ser el mismo. Por último, creo que debería considerarse la opción de dejar el Moxie como una actividad extracurricular, independiente a lo que se establece en las rubricas de calificación de los cursos, este debería ser un proyecto que lo puedan realizar los estudiantes que así lo deseen para obtener la “recompensa” de tener una publicación con su nombre; de esta forma los estudiantes que lo deseen realizarán un trabajo impecable y no solo para salir del paso, mientras que los profesores solo tendrán que revisar trabajos que serán realizados bajo ciertos estándares de calidad.” (Sondeo II cuatrimestre, 2020).

Para el tercer cuatrimestre, las respuestas positivas aumentaron sustancialmente, dejando casi desapercibidas algunas pocas con argumentos negativos. Lo anterior denota que el proyecto ha llegado a una madurez adecuada y que los estudiantes han sabido acostumbrarse y sacar el mejor provecho de él, valorizándolo como herramienta adecuada dentro de su educación universitaria.

“El moxie ha sido una experiencia muy buena ya que tengo más conocimiento sobre otros temas y además tengo el espacio de opinar sobre dicho tema, al inicio da como pereza pero cuando ya uno lo termina se siente orgulloso.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020).

“Desde mi punto de vista el moxie me ha ayudado bastante en mi forma de pensar, de ver desde otra perspectiva las cosas y de expresar con mis propias palabras lo que pienso sobre temas generales a desarrollar. La verdad que la herramienta moxie me ha ayudado a salir de mi zona de confort para expandir mis conocimientos en palabras, de además que eso me sirve bastante en mi vida personal.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020).

“De manera resumida, me permite aprender de temas relevantes en donde puedo brindar una opinión informada sobre X tema. Esto me parece muy enriquecedor, ya que uno puede conocer un tema a profundidad, entenderlo y brindar una opinión que podría hasta ser publicada en un medio digital.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020).

“Personalmente, escribir el texto del Moxie, me parece que es un buen ejercicio, de la misma manera como me parece que el tener trabajos publicado es una excelente oportunidad de mejora y de que las personas conozcan su trabajo. Me parece que es una buena manera de aplicar ciertos temas o teorías que se le enseñan a los estudiantes en los cursos para poder aportar una idea mucho más academica (sic) y no solo una opinión.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020).

“Mi experiencia con el Moxie ha sido bastante buena, he tenido resultados gratificantes, además de que me ha gustado mucho la parte de poder editar y realizar videos, ya que es una de mis partes favoritas de mi carrera. Por otra parte, me ha brindado la oportunidad de conocer información que antes no tenía y poder compartir con todos mi opinión.” (Sondeo III cuatrimestre, 2020).

Claramente, se puede apreciar cómo los estudiantes han ido asimilando el valor del proyecto y se han dado cuenta de la importancia que tiene, de cómo les ayuda a conocer sobre temas variados, cómo contribuye en sus procesos de investigación y tienen una noción más precisa de que su opinión es válida y puede ser publicada para que otros la conozcan.

Discusión

De acuerdo con los datos presentados, se puede observar un proceso evolutivo claro en el cual el proyecto Moxie ha pasado de ser considerado algo sin razón, a descubrir el valor que tiene como herramienta para mejorar destrezas y habilidades en el campo de la comunicación, el multimedia y el aprendizaje.

Habitualmente, los proyectos en su etapa de inicio no sean recibidos con el beneplácito por todos, debe existir un período de aclimatación, de fijación y asimilación normal. Aún más cuando se trata de poner una tarea más en los cursos a realizar por los estudiantes. Existe cierto nivel de reticencia, por parte de los estudiantes, cuando, de manera algo impuesta, se les encomienda una nueva tarea, dentro de la carga académica que consideran normal en un curso.

Esta ambivalencia entre aceptar o no el proyecto se ve también ratificada cuando los estudiantes contestan no estar ni a favor ni en contra, es decir, estar indecisos, entre si el proyecto debería continuar o no. Por un lado, se puede ver la importancia y aceptación paulatina al Moxie y por otro lado se ven tentados a considerar mejor la terminación de este. Aunque, de igual forma, se ve una aceptación mayor a medida que el proyecto camina.

Se puede también vislumbrar que faltó comunicación al mencionar que el Moxie podría ser publicado en las redes sociales y en la web, de igual manera, las publicaciones fueron dándose en forma paulatina, de manera tímida al inicio. Esto lo que trajo es que los estudiantes no tenían claro que sus trabajos podrían ser publicados y terminaron considerándolos como parte más de la carga académica de los cursos, es decir, como una asignación más. Resulta interesante mencionar que, hoy en día, los moxies son publicados, tanto en la página de Delfino.cr como en la web y redes sociales de ULACIT, en forma regular; y solo sería cuestión de tiempo lograr que los mismos estudiantes se den cuenta que la posibilidad de ser publicados es real.

Quizás, a manera de recomendación, sería adecuado comunicar, a la fecha, cuántos moxies se han publicado, de qué carreras, y que se lleven métricas e indicadores sobre la citación, consulta y visualización de estos. Probablemente sí se cuenten con dichos datos, pero falta visibilizarlos hacia la comunidad académica.

Es un hecho que los estudiantes consideran que el proyecto Moxie puede mejorarse. Al inicio del estudio mencionaban sentirse confundidos con la implementación y aplicación de la herramienta, y mencionaban aspectos de mejora como el que los docentes unificaran su discurso al comentar sobre la asignación Moxie en el curso y que los temas les parecían distantes de acuerdo con la temática de las asignaturas. Estas mejoras, al final de la investigación, van más en el sentido de darle una aplicación más personalizada al proyecto, es decir, que se convierta en un incentivo para los estudiantes que desean ver sus ensayos publicados.

Resulta interesante el ver cómo, a partir de la decisión de la universidad de eliminar la elaboración de la parte audiovisual y la ilustración que acompañaban el ensayo, hubo un porcentaje que defendieron esos elementos, por cuanto consideran que es parte fundamental en cuanto a generación de contenidos multimedia se trata, además de considerar que en dichos elementos era dónde ellos podían expresar su creatividad y consolidar un producto mejor terminado para las redes sociales. Con respecto a este asunto, es importante recalcar que, si bien los argumentos de defensa que esgrimen los estudiantes son válidos, la decisión de las autoridades universitarias se basó en que, para poder brindar productos de calidad multimedia, es necesario brindarle las herramientas adecuadas con antelación a los estudiantes. En dicho caso, vale la rectificación y la decisión tomada.

Es necesario hacer hincapié en que el proyecto Moxie ha tenido una evolución normal y va encaminado, hasta el momento, a convertirse en una característica diferenciadora, oportuna y muy válida, como herramienta clave en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ULACIT, a pesar de los altibajos que ha sufrido. Los estudiantes son conscientes de ello al considerarlo como una oportunidad importante para mejorar sus habilidades en redacción, su capacidad investigativa y la posibilidad de dar voz a sus opiniones y sentimientos, por medio de un producto digital digno de ser publicado, escuchado, leído, consultado y utilizado por cualquiera que desea hacerlo, alrededor del mundo. Es importante recalcar que la evolución normal de un proyecto contempla obstáculos, retrocesos, adaptaciones y flujos que son parte vital de cualquier iniciativa en su inicio y están involucrados seres humanos complejos que desean sacar el mejor provecho de las herramientas disponibles para su enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

De acuerdo con los autores mencionados al inicio, es innegable la ventaja en el uso de las tecnologías en el campo de la educación, como una herramienta valiosa para que los estudiantes y docentes puedan incursionar y aprovechar las oportunidades que brinda.

Utilizar esta herramienta puede resguardar y poner a disposición del mundo entero un sinnúmero de materiales, productos y conocimiento elaborado en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sirviendo de escaparate para dichos elementos y difundiendo su aplicación y uso en general. También es valioso, ya que permite ofrecer espacios de interacción, discusión y reflexión, así como divulgación de opiniones, estados, sentimientos y declaraciones de los actores compartidos a gran escala. Es un hecho que la educación se ha visto grandemente beneficiada con el advenimiento de las TIC en su quehacer y que es un imperativo de los tiempos actuales el poder sacar provecho de ellas.

Resulta interesante que ULACIT, a partir de la puesta en práctica del Proyecto Moxie, ha dado un salto cualitativo, aprovechando las ventajas de la tecnología para mejorar, de algún modo, la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Precisamente, aprovechar que los discentes elaboren contenido de calidad,

sobre temas actuales, guiados por los docentes a cargo y ofrecer espacios para publicar dicho contenido 2.0 y en redes sociales, va acorde con el propósito y la forma de aplicar la tecnología en la educación.

No obstante, el proyecto ha transitado un camino interesante, el cual no ha estado exento de críticas, animadversiones y sentimientos encontrados por parte de los actores, quienes han tenido que ir adaptándose a su dinámica y entender el cometido con el que fue concebido al principio. También, el proyecto en sí, ha sufrido cambios en el proceso, los cuales en el mejor ánimo han tratado de hacer más adaptable y simpático el proyecto hacia los protagonistas del mismo, sin sacrificar su propósito, y probablemente, todavía queden muchos cambios por hacer.

Dentro de esos cambios cabe destacar la supresión de la parte audiovisual en el proyecto Moxie para el año 2021, lo cual ha traído el beneplácito de la mayoría de los estudiantes, quienes no veían un aporte significativo en ello, además de no poder elaborar un producto de calidad en esa área debido al poco dominio de las herramientas multimedia.

Sin embargo, es interesante también destacar el porcentaje, no tan alto pero importante de estudiantes quienes no están de acuerdo en que se suprima, ya que la consideran una parte fundamental si del mundo digital se trata; es un hecho que la gran mayoría del contenido 2.0 y en redes sociales aprovecha lo audiovisual para poder llegar de mejor manera a más audiencia en el mundo. También, es meritorio considerar el hecho de que se coarte una competencia indispensable hoy en día, como lo es la capacidad creativa, aspecto además de valioso en el mundo digital, necesario en los futuros profesionales. De igual forma, es necesario poder dotar al estudiante de las herramientas y recursos necesarios para ello, razón por la cual se justifica la eliminación de dicho elemento dentro del proyecto. En este caso, la universidad ha sido consciente, mesurada y consecuente al tomar dicha decisión.

Resulta, por demás, notoria y lógica, la evolución que ha tenido el proyecto en la percepción de los estudiantes, como se pasa de un cuatrimestre inicial donde se repudia la iniciativa y se presentan una serie de incomodidades y críticas en su aplicación, hasta un cuatrimestre final de estudio donde las opiniones varían razonablemente hacia un proyecto con mucho más sentido y valor para los estudiantes.

Esta evolución, que puede ser vista correcta en la aplicación de cualquier iniciativa novedosa que se desee implementar en el ámbito académico, ya que, permitido un tiempo de reflexión y ajustes con resultados aceptables, da paso a una mejor comprensión y asimilación de este. Dicho lo anterior, sería importante para ULACIT, el poder seguir reflexionando sobre el proyecto e introduciendo los cambios pertinentes para mejorar, así como dar el tiempo necesario para que dichos cambios se fijen y empiecen a generar el efecto esperado.

El hecho de que se considere el Moxie como una asignación de la que se obtiene una calificación y no como una posible publicación, es un estigma bastante difundido en el sistema educativo actual, no se piensa en el goce de hacer una tarea por el simple hecho de hacerla y disfrutar el proceso, sino que se

ve como una imposición por cumplir. Sería adecuado analizar si, con la rigurosidad a la hora de hacer el ensayo Moxie se está perdiendo la libertad y el disfrute de investigar y generar un producto que sea un orgullo para el estudiante. Una recomendación en este sentido podría ser el reconocer aún más el esfuerzo e incentivar a los estudiantes que han podido encontrar en el Moxie un valor más allá de una ponderación numérica para aprobar un curso. De igual forma, como ya se ha venido realizando, divulgar de manera más activa las publicaciones de los Moxies, así los estudiantes podrán darse cuenta de que su trabajo puede ser elegible y llegar a publicarse a través de los medios digitales.

Muchos de los indicadores negativos de esta investigación podrían solventarse también, en la necesidad, por parte de ULACIT, de elaborar una campaña de comunicación que haga hincapié en los valores del Proyecto Moxie, que destaque esos aspectos valorizables del mismo y vaya limando asperezas y consolidando, en la mente del estudiante, una percepción más abierta, más libre e instruida sobre el verdadero sentido del Moxie.

Según las preguntas planteadas al inicio de este artículo, se puede constatar que, en efecto, se puede ir más allá de establecer la valoración de un proyecto, a partir de lo que los involucrados directos tienen que decir sobre este. El examinar a fondo las opiniones vertidas por los estudiantes lleva a escudriñar esos efectos profundos que una iniciativa como el Moxie ha dejado en la mente y el corazón de sus principales protagonistas, los estudiantes. Se puede medir el proyecto a partir de cuántos ensayos se entregan por cuatrimestre, cuántas publicaciones se han hecho de ellos en redes sociales, que tipo de interacción, alcance e impacto han tenido entre los lectores, pero no hay que olvidar que, al final, son los prosumidores los que llevan la batuta del proyecto, y son los que más van a aprovechar la experiencia en lo que respecta a su propio aprendizaje.

De igual forma, deben abrirse espacios de escucha, foros de discusión y reflexión para que se puedan recoger los sentires de estos actores. Una institución que se niega a escuchar a sus públicos vitales está condenada a vivir en un monólogo perpetuo, limitando su visión y reduciendo un proyecto a una buena e interesante iniciativa solamente. Solo escuchando y reflexionando, se puede arrojar luz sobre los procesos y ayudar en la toma de decisiones futuras, con miras a la mejora continua, la cual es la base de la calidad en la educación

Cabe destacar el papel que los docentes juegan en el proyecto, ya que ULACIT ha sabido convencer y capacitar a los profesores a cargo para que ellos sirvan de portavoces del Moxie y logren incentivar en los estudiantes su aplicación exitosa. Este proceso no ha estado tampoco exento de obstáculos, sin embargo, los docentes han sabido entender la importancia que reviste el proyecto y transmitirlo a los discentes. Sería recomendable, también, brindar alguna especie de incentivo a los docentes y a las asignaturas de donde han emanado más y mejores ensayos, con el fin de visibilizar la labor oculta de los profesores en el proyecto.

Como futuras líneas de investigación, recomienda realizar sondeos constantes al azar con el fin de medir y evaluar mejor la percepción de los docentes y estudiantes a medida que el proyecto avanza en las etapas subsecuentes, además de abarcar otros cursos y muestras con las demás carreras de la universidad. Se desconocen los indicadores utilizados en este momento para evaluar el proyecto, o si éstos tienen que ver más con número de Moxies realizados y publicados solamente, entre otros.

No debe dejarse de lado la opinión que un proyecto de esta envergadura genera en los actores principales del proceso. Una investigación interesante sería conocer la percepción de los docentes, quienes, como se apuntó anteriormente, son una parte crucial en el éxito o fracaso del proyecto, por ser los portavoces, motivadores y catalizadores de los ensayos presentados por los estudiantes.

Finalmente, sería recomendable, a la luz de los cambios presentados para el año 2021 en Moxie, y los subsecuentes que se den, poder llevar el pulso de dichas variaciones en la percepción de los estudiantes, con el propósito de poder comprender como dichos cambios han sido asimilados, comprendidos y puestos en práctica por los discentes en el proyecto. Así se podrían prever situaciones polémicas, falta de información y reticencia, así como poder administrar el cambio de una mejor manera.

Referencias

- Chiappe, A. (2016) Tendencias sobre contenidos educativos digitales en América Latina. Cuadernos Siteal – UNESCO: España. <http://www.siteal.iipe-oei.org>
- González, K., Contreras, L. y Rincón, D. (2013). Caracterización y ejemplificación del docente-prosumidor desde la web 2.0 en educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (40), 53-67. ISSN: 0124-5821. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194229200004.pdf>
- Menéndez, A. y Sánchez, C. (2013). Uso de plataformas social media en la práctica docente universitaria: investigación biográfico-narrativa en un estudio de caso. *Signo y Pensamiento*, 32(63), 152-168. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232013000200009&lng=en&tlng=.
- Mero, K., Merchán, E. y Mackenzie, A. (2018). LAS REDES SOCIALES Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Opuntia Brava*, 9(4), 284-298. <https://doi.org/https://doi.org/10.35195/ob.v9i4.230>

- Muñoz, A. y Ramió, J. (2014) Criptored y las redes temáticas orientadas a la educación global. REDU Revista de docencia universitaria 12 (1), 427-441. <https://10.4995/redu.2014.6424>
- UNESCO (2019). Recomendación sobre los Recursos Educativos Abiertos (REA). http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=49556&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- ULACIT (13 de enero del 2020). Moxie. <https://www.ulacit.ac.cr/moxie/>