

UN MODELO DE GESTIÓN DE ITINERARIOS PERSONALES DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS



Buitrago, Rubén,

orcid.org/0000-0002-4893-9880 Universidad de Islas Baleares, ruben.buitrago@uib.cat;

Salinas, Jesús,

orcid.org/0000-0002-3043-8455 Universidad de Islas Baleares, jesus.salinas@uib.es;

Boude, Rafael,

orcid.org/0000-0002-7414-2664 Universidad de la Sabana, oscar.boude@unisabana.edu.co;

Palabras clave: Itinerario personal de aprendizaje, Validación por juicio de expertos, Investigación basada en diseño, Modelo educacional

RESUMEN

Las tendencias en educación centradas en el alumno, en términos generales, están diseñadas para que el alumno pueda elegir cuando, de qué modo aprender, y a su vez, construir su propia definición de aprendizaje. Una estrategia que favorece esta tendencia son los itinerarios personales de aprendizaje. Los itinerarios son potentes organizadores de los temas/conceptos a aprender, los objetos de aprendizaje a utilizar y la evaluación a desarrollar. Están conformados por secuencias de aprendizaje que el propio alumno elige según sus características individuales (necesidades, estilo de aprendizaje, etc.). Esta contribución tiene por objetivo reportar los resultados preliminares de un estudio de validación por juicio de expertos aplicado a un modelo para gestionar itinerarios personales de aprendizaje, en el marco de la tesis doctoral DISEÑO DE UN MODELO PARA LA FORMALIZACIÓN DE ITINERARIOS PERSONALES DE APRENDIZAJE.

1. INTRODUCCIÓN

Las tendencias en educación centradas en el alumno, en términos generales, están diseñadas para que el actor principal del proceso de enseñanza-aprendizaje pueda elegir cuando, de qué modo aprender, y a su vez, construir su propia definición de aprendizaje (Salinas et al., 2022). En este contexto, surgen los itinerarios personales de aprendizaje como metodologías pedagógicas centradas en el alumno.

Los itinerarios son potentes organizadores de los temas/conceptos a aprender, los objetos de aprendizaje a utilizar y la evaluación a desarrollar. Están conformados por secuencias de aprendizaje que el propio alumno elige según sus características individuales (necesidades, estilo de aprendizaje, etc.) (Salinas & De Benito, 2020).

La revisión de la literatura sobre itinerarios personales de aprendizaje identifica metodologías para su diseño, destacándose los sistemas inteligentes de aprendizaje adaptativo (algoritmos, IA) y los esquemas de representación (mapas conceptuales, mapas mentales, esquemas, etc.) (Buitrago et al., 2021). Otros estudios abordan la cocreación y codiseño (alumno-tutor, alumno-alumno) de itinerarios personales de aprendizaje (Villatoro & De Benito, 2022). Los hallazgos permiten identificar una relación significativa entre la percepción del alumnado y la flexibilización, la personalización, la colaboración, la participación, la autorregulación o la agencia académica (De Benito et al., 2020).

Esta contribución tiene por objetivo reportar los resultados preliminares de un estudio de validación por juicio de expertos aplicado a un modelo para formalizar itinerarios personales de aprendizaje dirigido a estudiantes de educación superior.

2. MÉTODO

Este estudio fue desarrollado desde el paradigma/metodología de DBR (Design Based Research) (De Benito & Salinas, 2016), en vista que el modelo persigue añadir al diseño de itinerarios personales de aprendizaje, elementos nuevos para su formalización.

La validación por juicio de expertos fue llevada a cabo en dos iteraciones, iniciando con el envío de la guía de implementación del modelo ACDGE (disponible en <https://tinyurl.com/ybm8w5lb>), denominado así porque su estructura está compuesta por atributos, componentes, documentos, grupos de proceso y entregables.

La validación de contenido, en la primera iteración fue realizada con un grupo conformado por 12 expertos (mujeres=8, hombres=4). Aquí fue evaluada la pertinencia, relevancia y claridad de cada fase del modelo, mediante el suministro de un cuestionario en línea con la aplicación de software libre “Lime Survey”.

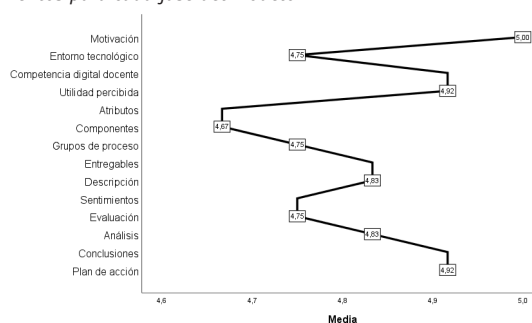
La segunda iteración buscó evaluar la consistencia del modelo. Participaron 8 docentes (mujeres=4, hombres=4), con conocimiento en el campo de itinerarios personales de aprendizaje, y que no fueron convocados en la primera iteración. Estos examinaron los supuestos que estaban proponiéndose en cada etapa del modelo y como estaban alineados. Lo anterior, fue ejecutado mediante una actividad sincrónica de generación de lluvia de ideas con la aplicación “Lucidchart” en versión de prueba.

3. RESULTADOS

3.1. Validación de contenido

Cada experto asignó un juicio en una escala de 1 a 5 a los elementos de las fases inicial (motivación, entorno tecnológico, competencia digital docente y utilidad percibida), implementación (atributos, componentes, grupos de proceso y entregables) y reflexión (descripción, sentimientos, evaluación, análisis, conclusiones y plan de acción) del modelo ACDGE (ver figura 1). A nivel global, el resultado muestra que las valoraciones atribuidas son muy positivas.

Figura 1:
Resumen de medias por elementos para cada fase del modelo



3.2. Validación con grupo nominal

El grupo nominal contestó 5 preguntas abiertas de forma individual y garantizando el anonimato. Luego, cada respuesta/idea fue registrada mediante “post-it digital” en un tablero de Lucidchart. Posteriormente, fue realizada lectura en voz alta para clarificar, fusionar, añadir o borrar ideas. El resultado de este proceso puede verse en la figura 2.

Figura 2:
Tablero de lluvia de ideas

Pregunta 1	R1.1 Cons=7,25 Prio=26	R1.2 Cons=8,00 Prio=22	R1.3 Cons=8,25 Prio=20	R1.4 Cons=6,88 Prio=8	R1.5 Cons=7,25 Prio=9	R1.6 Cons=8,38 Prio=17	R1.7 Cons=6,63 Prio=13	R1.8 Cons=5,00 Prio=4	R1.9 Cons=5,38 Prio=0
Pregunta 2	R2.1 Cons=7,25 Prio=15	R2.2 Cons=5,75 Prio=7	R2.3 Cons=6,63 Prio=11	R2.4 Cons=5,75 Prio=13	R2.5 Cons=8,25 Prio=24	R2.6 Cons=8,5 Prio=14	R2.7 Cons=7,00 Prio=14	R2.8 Cons=6,88 Prio=8	R2.9 Cons=8,38 Prio=14
Pregunta 3	R3.1 Cons=6,75 Prio=28	R3.2 Cons=7,88 Prio=22	R3.3 Cons=7,88 Prio=25	R3.4 Cons=7,25 Prio=19	R3.5 Cons=8,75 Prio=26				
Pregunta 4	R4.1 Cons=6,25 Prio=18	R4.2 Cons=8,00 Prio=28	R4.3 Cons=8,25 Prio=27	R4.4 Cons=7,00 Prio=21	R4.5 Cons=7,25 Prio=26				
Pregunta 5	R5.1 Cons=6,75 Prio=16	R5.2 Cons=6,00 Prio=16	R5.3 Cons=5,38 Prio=22	R5.4 Cons=8,38 Prio=23	R5.5 Cons=7,38 Prio=20	R5.6 Cons=8,13 Prio=23			

Esta iteración finalizó con el suministro de un formulario para evaluar el consenso y la jerarquización de cada respuesta/idea. El consenso fue evaluado en una escala de 1 a 9; y en la jerarquización fue solicitado escoger las cinco respuestas/ideas más relevantes de cada pregunta y emitir un juicio en una escala de 1 a 5, según su importancia.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados cuantitativos de la primera iteración revelan correspondencia entre el contenido del elemento y la función para la cual va a ser utilizado en el modelo, una importancia en la inclusión de cada elemento dentro del modelo, así como una redacción clara y precisa de las fases. Sin embargo, es necesario hacer un análisis ítem por ítem, de tal forma que puedan ejecutarse cambios más profundos reportados en las preguntas abiertas del cuestionario de la primera iteración.

En cuanto a la segunda iteración las puntuaciones de la jerarquización y el consenso identificaron situaciones como: a) Desarrollar una versión de usuario simplificada; b) Incorporar estrategias que flexibilicen propiamente el diseño de itinerarios personales de aprendizaje; c) Identificar las características del equipo de trabajo; d) Establecer estrategias para concretar el codiseño de itinerarios.

AGRADECIMIENTOS. Este trabajo se enmarca en el proyecto Codiseño de itinerarios personales de aprendizaje en entornos conectados en educación superior (COPLI-TELE) (PID2020-113101RB-I00), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación y la Agencia Estatal de Investigación en el programa estatal de I+D+i orientada a los Retos de la Sociedad, del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación (2021-2023).

5. REFERENCIAS

- Buitrago, R., Salinas, J., & Boude, O. (2021). Designing and Representing Learning Itineraries: A Systematic Review of the Literature. *Interaction Design and Architecture(S)*, 47, 94–122. <https://doi.org/10.55612/s-5002-047-005>
- De Benito, B., Moreno, J., & Villatoro, S. (2020). Entornos tecnológicos en el codiseño de itinerarios personalizados de aprendizaje en la enseñanza superior. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 74, 72–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1843>
- De Benito, B., & Salinas, J. (2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 0, 44–59. <https://doi.org/10.6018/riite2016/260631>

Salinas, J., De Benito, B., Moreno-García, J., & Lizana, A. (2022). Nuevos diseños y formas organizativas flexibles en educación superior: construcción de itinerarios personales de aprendizaje. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 63, 65–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/pixelbit.91739>

Villatoro, S., & De Benito, B. (2022). La inclusión del uso de itinerarios de aprendizaje en Educación Superior. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 79, 95–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2365>