

LA FAMILIA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

S. Padilla, E. Rodríguez, M. Álvarez, M.J. Rodrigo

Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación. Facultad de Psicología. Universidad de La Laguna

spadilla@ull.es; erodgut@ull.es; malore@ull.es; mjrodri@ull.es

Resumo

Atualmente, eles são grandes avanços tecnológicos no campo da informação e comunicação (TIC), que levaram a mudanças no modelo social e comunicação da sociedade. A maioria dos jovens estão imersos neste novo modelo de sociedade e é por isso que, para que pais e educadores são necessários para que possam beneficiar das novas tecnologias e limitar os seus riscos (Carbonell, Graner e Quintero, 2010)

Assim foi criado o projeto "Educar positivo". Este projecto responde ao desafio de aplicar novas tecnologias da informação e comunicação para o campo da educação parental. Este programa é baseado em aplicações multimídia e web (2,0), e tem como objetivo fornecer suporte online para os pais na sua tarefa educativa, contando com a aprendizagem experimental realizado em ambientes virtuais (e-paternidade).

Ambientes digitais de aprendizagem têm demonstrado sua utilidade como estratégias alternativas de ensino nas escolas. No entanto, seu uso em casa é raro, já que a maioria dos sites para os pais não incluem programas que sistematicamente promover mudança de atitudes nos pais e suas práticas educativas. Embora, dada a crescente alfabetização digital da população, cada vez mais pais que usam a Internet para aprender e buscar respostas às suas preocupações educacionais. A inclusão de programas educativos para os pais em portais é uma estratégia útil e inovadora que pode fornecer suporte on-line para as famílias para promover a parentalidade positiva.

Palavras-chave: multimídia, ambientes virtuais, educação parental, e-parentais

Abstract

Actualmente, se están produciendo importantes avances tecnológicos en el ámbito de la información y de la comunicación (TIC), que han generado cambios en el modelo social y de comunicación de la sociedad actual. Los más jóvenes están inmersos en este nuevo modelo de sociedad y es por ello, por lo que los padres y educadores son necesarios para que éstos se puedan beneficiar de las nuevas tecnologías y limitar sus riesgos (Carbonell, Graner y Quintero, 2010).

Por ello se ha creado el proyecto "Educar en Positivo". Este proyecto responde al reto de aplicar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación al ámbito de la educación parental. Este programa se basa en recursos multimedia y en aplicaciones web (2.0), y tiene como objetivo ofrecer apoyo on-line a los padres y madres en su labor educativa, basándose para ello en el aprendizaje experiencial llevado a cabo en entornos virtuales (e-parenting).

Los entornos de aprendizaje digital han venido demostrando su utilidad como estrategias

educativas alternativas en el ámbito escolar. Sin embargo, su uso en el ámbito familiar no es frecuente, ya que la mayoría de los sitios web destinados a padres y madres no incluyen programas que, de forma sistemática, promuevan el cambio de mentalidades en los padres y en sus prácticas educativas. A pesar de que, dada la creciente alfabetización digital de la población, cada vez son más los padres que utilizan internet para informarse y buscar respuestas a sus preocupaciones educativas. La inclusión de programas educativos para padres y madres en portales web es una estrategia útil y novedosa que permite proporcionar apoyos on-line a las familias para el fomento de la parentalidad positiva.

Palabras clave: recursos multimedia, entornos virtuales, educación parental, e-parenting

1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

Educar en positivo es un programa educativo online que tiene como objetivo fomentar el ejercicio positivo del rol parental basándose en el aprendizaje experiencial y en el uso de estrategias e-learning, es decir, el uso de las nuevas tecnologías para mejorar la calidad del aprendizaje y permitir el acceso del usuario a recursos, servicios y objetos de aprendizaje remotos.

De este modo, se ha planteado el desarrollo de una plataforma multimedia Web 2.0, que no sólo permite la información sino también la formación y el apoyo on-line mediante la comunicación e interacción entre padres, madres y educadores. Más concretamente, el programa pretende crear un *entorno de aprendizaje digital* entendiendo por éste un espacio educativo on-line, más o menos formal y planificado que facilita el desarrollo de experiencias valiosas de aprendizaje empleando los múltiples recursos de la web (Area, Gros y Marzal, 2008).

Como aspecto innovador de este proyecto, se incorpora el enfoque de los *Entornos Personales de Aprendizaje (PLE)*, el cual centra su atención en la persona que aprende, a diferencia de los sistemas tradicionales de gestión de contenidos virtuales, los cuales se basan en un enfoque del aprendizaje desde el punto de vista institucional o centrado en los cursos. Su utilización es relevante en el programa *Educar en Positivo*, ya que representan una oportunidad de enriquecer las estrategias educativas, al permitir una construcción colaborativa del conocimiento y de las experiencias, facilitada por el uso del software social (o aquellos programas basados en la web que permiten a los usuarios interactuar y compartir información con otros usuarios).

En el enfoque del PLE los contenidos están en manos de las personas, de las comunidades de personas interesadas en las mismas cosas, o con el deseo de formar parte de una comunidad. (Attwell, G. , 2007; Attwell et al.,2009).

2. OBJETIVO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El programa “Educar en Positivo” responde a una doble necesidad: la de fomentar la parentalidad positiva y la de introducir el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en un entorno de aprendizaje informal para padres.

Nuestro propósito de innovar en el ámbito de la formación parental cobra relevancia práctica cuando consideramos que los padres actuales son conscientes de la enorme dificultad que conlleva la tarea educativa y del poco tiempo con que cuentan para formarse como tales. El programa “Educar en positivo” puede ser una buena respuesta ante estas necesidades y demandas formativas de las familias.

Con este programa se ha pretendido confluir la parentalidad positiva con el uso de las TIC, en lo que se ha denominado *E-parenting*. Se pueden encontrar algunos recursos para padres (v.g., portales, plataformas digitales, páginas web) que intentan cubrir las necesidades de información y orientación de los padres, pero que no incluyen programas de educación parental cuya eficacia se haya puesto a prueba y que se presenten en soporte virtual (algunos programas de padres presenciales se anuncian en páginas web pero no se basan en dicha tecnología). En suma, en la mayoría de estos recursos se confunde el E-parenting con la mera lectura de páginas web, de ficheros en pdf y con un aprendizaje de bajo coste, sin formadores y en aislamiento social (Rothbaum, Martland, y Beswick, 2008).

Así, entre las ventajas del e-learning se mencionan el desarrollo de la autonomía y organización personal, capacidad de integración del conocimiento, flexibilidad en el análisis de los problemas, planificación y toma de decisiones basada en evidencias. Se destacan asimismo las ventajas de los formatos interactivos que permiten la comunicación, la colaboración, la reflexión y autoconfianza, así como la exploración de nuevas oportunidades y la transferencia del conocimiento a la vida cotidiana (Aguaded y Cabero, 2002; Are, 2004; Area, Gros y Marzal, 2008; Bustamante, 2002; Castaño y

otros, 2008; Coll y Monereo, 2008; Gackenbach, 2007; Martínez, 2003; Pérez Tornero, 2000; Salinas, Pérez y De Benito, 2008).

Gracias a la pluralidad de realidades virtuales que nos ofrecen las nuevas tecnologías, con su gran capacidad de simular realidades, producir y compartir contenidos, podemos enriquecer y ampliar el punto de vista de los padres sobre la realidad educativa que les rodea. Además, las herramientas multimedia ofrecen diversas formas de presentar la información en varios formatos simbólicos, combinando microtextos, vídeos, animaciones, y materiales interactivos. Por ello son buenas candidatas para insertarse en el modelo de aprendizaje experiencial.

3. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa “Educar en positivo” se inserta en un soporte web que no sólo realiza una labor de hospedaje del programa educativo sino que sirve de apoyo al aprendizaje y de punto de encuentro para las familias en su labor educativa.

De esta forma, la web cuenta con diversos recursos de interés para las familias:

- Píldoras multimedia con charlas de expertos basadas en pequeñas unidades de información independiente que facilitan el aprendizaje digital al desarrollar el contenido de una forma práctica, visual y gráfica.
- Links de juegos en internet, evaluados por educadores.
- Contenidos descargables con información relevante de diferentes temas.
- Espacios dónde compartir con otras familias las experiencias de ocio propias.
- Espacios de noticias, agenda y eventos.

Asimismo, el programa se encuentra inmerso en la plataforma de enseñanza virtual

“Moodle” donde se utilizan una gran variedad de recursos:

- Actividades animadas Flash
 - Webquest para integrar información de varias fuentes sobre el tema.
 - Podcast para presentaciones de expertos y testimonios de padres y madres.
 - Vídeos y animaciones con microescenas educativas.
 - Diarios de observación sobre las reacciones en la vida cotidiana.
 - Narrativas de vida sobre algunos sucesos educativos importantes.
 - Materiales interactivos para la toma de decisiones y evaluación de las consecuencias.
-
- Diario personal con reflexiones derivadas de la realización de las actividades, que permitirán hacer un análisis retrospectivo del transcurso de los usuarios por el programa.

- Foros de discusión donde usuarios y moderadores podrán intercambiar opiniones acerca de los contenidos del programa así como de sus opiniones, inquietudes y dudas.
 - Creación de blogs: Creación de una identidad familiar digital, participación en redes sociales y creación de programas de radio.
 - Cuestionarios y checklists para conocer el conocimiento adquirido en la sesión.
- Actualmente, el programa “Educar en Positivo” se compone de cinco módulos, más un módulo 0 de iniciación. Cada uno de estos módulos está compuesto por cuatro sesiones y a su vez cada una de estas sesiones está compuesta por seis actividades, con un total de 150 actividades y 40 videoclips de elaboración por parte del equipo.

Los módulos que componen el programa se detallan a continuación:

Módulo 1. Internet, un recurso para la familia

Módulo 2. Mejoramos la relación en la familia

Módulo 3. Comprender y guiar el comportamiento infantil

Módulo 4. Nuestro hijo es diferente, le ayudamos a crecer

Módulo 5. Alimentación y salud: Un reto para la familia

Cada módulo sigue la siguiente estructura:

- Introducción
- Observación de diferentes puntos de vista y modos de actuar
- Reflexión sobre la situación personal
- Análisis de las consecuencias de distintos modos de actuar
- Compromiso personal
- Recuerda y para saber más

4. CONCLUSIONES

En definitiva, el proyecto “Educar en Positivo” es novedoso, ya que no sólo pretende producir cambios en las cogniciones, actitudes y conductas de los padres, sino que para ello las familias deben usar los entornos de aprendizaje virtuales, es decir, aplicar las nuevas tecnologías educativas al ámbito de la educación parental. Se espera poder contribuir a la creación de una nueva fuente de apoyo para las familias, acompañándoles en el desempeño de su tarea educadora y contribuyendo a reforzar el uso educativo de Internet.

REFERENCIAS

- Aguaded, J.I y Cabero, J. (2002). *Educación en red. Internet como recurso para la educación*. Málaga: Aljibe.
- Area, M. (2004). *Los Medios y las Tecnologías en la Educación*. Madrid: Pirámide.
- Area, M., Gros, B. y Marzal, M.A. (2008). *Alfabetizaciones y Tecnologías de la Información y de la Comunicación*. Madrid: Edit. Síntesis.
- Attwell, G. (2007). Personal Learning Environments- the future of e-Learning?. *e-Learning papers*, 2, 1-8.
- Attwell, G et al., (2009). Recursos didácticos para la creación de contenidos para entornos de aprendizaje. Proyecto TACCLE de la Unión Europea. WWW.TACCLE.EU.
- Bustamante, E. (comp) (2002): *Comunicación y cultura en la era digital*. Barcelona: Gedisa.
- Carbonell, X.; Graner, C. y Quintero, B. (2010). Prevenir las adicciones a las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela mediante actividades educativas. *Trastornos adictivos*, 12 (1), 19-26
- Castaño, C., Maíz, I. y Palacios, G.J. (2008). *Prácticas educativas en entornos Web 2.0*. Madrid: Síntesis.
- Coll, C. y Monerero (comp) (2008): *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata
- Gackenbach, J. (2007). *Psychology and the Internet*. San Diego, C.A.; Elsevier.
- Martínez, F. (comp.) (2003) *Redes de comunicación en la enseñanza: las nuevas perspectivas del trabajo corporativo*. Madrid: Paidós.
- Rothbaum, F., Martland, N., y Beswick J. J. (2008). Parents' reliance on the web to find information about children and families: Socio-economic differences in use, skills and satisfaction. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 118-128.
- Salinas, J., Pérez, A. y Benito, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. Madrid: Síntesis.