

# Vincularme: una experiencia de acercamiento asertivo del conocimiento

Por Gonzalo Rodríguez, Mario López, Johnny Rodríguez  
([andres.rodriguez@uleam.edu.ec](mailto:andres.rodriguez@uleam.edu.ec); [mario.lopez@uleam.edu.ec](mailto:mario.lopez@uleam.edu.ec); [johnny.rodriguez@uleam.edu.ec](mailto:johnny.rodriguez@uleam.edu.ec))

El avance y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han direccionado un cambio (adaptación) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los alumnos de todos los niveles han encontrado a partir de estas herramientas una forma cercana y fácil de investigar en un ambiente en el que están más habituados que los maestros. Si bien se debería aplaudir e impulsar todo tipo de medio o forma en la que se facilite el acceso a la información, en algún sentido habría que dosificarlo, puesto que se

ha producido un detrimento en los trabajos que los estudiantes presentan (incluso se ha potencializado el copiar y pegar, sin hablar del plagio, que ya es moneda habitual en las aulas de clases). El conocimiento de páginas web que contienen tareas o monografías previamente copiadas de otros documentos se han hecho populares entre todos los involucrados en la enseñanza. De igual manera, el uso y abuso de Wikipedia como enciclopedia mundial, sin errores, ni omisiones.

De alguna forma los profesores debemos intervenir en el proceso anterior. Por un lado, este nuevo ambiente de aprendizaje debería ser aprovechado ya que en él los estudiantes se sienten cómodos; pero, por otro, los materiales que son utilizados y encontrados en Internet son dudosos o no se chequean previamente. Un aporte que se pretende compartir aquí es el uso de lo que llamamos “cascada del conocimiento” en el que niveles superiores aportan a niveles inferiores.



En la práctica universitaria en la que nos desenvolvemos encontramos una forma simple, y muchas veces divertida, de compartir conocimiento y contenidos desde la universidad hacia el bachillerato. El centro de esta idea parte de encontrar contenido previamente revisado en el ambiente universitario (de la carrera de Ingeniería Comercial de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, en principio) para ser aprovechado en materias relacionadas con la administración y el emprendimiento en los últimos años del bachillerato.

La primera etapa de este proyecto, que está en etapa de generación de contenido, es encontrar un mecanismo que organice el conocimiento a partir de fuentes confiables, y que lo lleve a un formato más amigable con el estudiante.

Es decir, que el estudiante universitario encuentre sus fuentes de investigación en libros, artículos, revistas, tesis, etc. para producir una investigación para ser revisada por el docente universitario. Una vez verificada, se busca adaptar esta idea a un formato de video para ser subido a Youtube.com y ofrecerlo a la comunidad de estudiantes y profesores de bachillerato.

El mecanismo se basa en identificar, dentro de los programas de estudios universitarios, temas centrales que el estudiante debe realizar. En primera medida la temática se desarrolla a través de la

*El centro de esta idea parte de encontrar contenido previamente revisado en el ambiente universitario para ser aprovechado en materias relacionadas con la administración y el emprendimiento en los últimos años del bachillerato.*

planificación del docente para llevar adelante el contenido propuesto. El segundo paso es elegir puntualmente el tema. Los alumnos lo investigan, resumen y presentan. Se lo revisa, se aprueba y se expone durante clases para una primera retroalimentación conjunta en el salón en busca de errores, temas irrelevantes, necesidad de énfasis, modo de exposición, etc. Por último, luego de revisar su exposición, el estudiante debe subir la temática en forma breve a la plataforma digital Youtube.com.

En esta etapa, desarrollada por el estudiante secundario, se reafirman los conocimientos, se amplía la visión sobre la temática, se aprende sobre investigaciones sustentadas, se vincula a través del conocimiento, y se utilizan nuevos mecanismos para realizar asignaciones o tareas de clase de una forma divertida o novedosa. En una segunda etapa, los estudiantes, profesores, directivos, y otros

públicos interesados compartirán una plataforma participativa, donde no solo encontrarán materiales de estudio, sino un espacio de acompañamiento enfocado en la tutoría de niveles universitario a nivel bachillerato.

La vinculación de este tipo de estudiantes en etapas posteriores se pretenderá ampliar hacia encontrar un espacio virtual de acompañamiento: una plataforma que enlace al que realizó el material (video) con el que lo utiliza. Esta plataforma servirá de acompañamiento y experimentación para la difusión y tutoría de niveles superiores de la educación a niveles intermedios de la educación. La ampliación de solo videos hacia chat, foros, blogs, video conferencias, entre otros es de muy fácil adaptación y creación.

Si bien esta primera idea (y objetivo que se busca con el proyecto) está encapsulada a un solo tipo de carrera y a un cierto número de materias del currículo secundario, su implicación y ampliación pueden ser llevadas a muchos otros escenarios educativos, e incluso a otras asignaturas y/o carreras.

Algunos videos de nuestros estudiantes:  
<https://youtu.be/DXrEmtaF97k>  
<https://www.youtube.com/watch?v=cLfiBnz4GuI&feature=youtu.be>  
[https://youtu.be/h1luFKeF\\_N0?list=LLL0pC5w-yW1Fwm-C87re6wEQ](https://youtu.be/h1luFKeF_N0?list=LLL0pC5w-yW1Fwm-C87re6wEQ)

