



Foro en línea; herramienta para crear narraciones digitales en la educación superior a distancia

José Miguel Romero Saritama, Janneth Simaluiza

Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador)



Fecha de recepción: 23/Feb/2021

Fecha de aceptación: 02/Abr/2021

Resumen:

Las herramientas educativas asíncronas en la modalidad de estudios a distancia deben considerarse una oportunidad para generar competencias transversales en los estudiantes. El presente artículo explora un nuevo enfoque de participación de los estudiantes en un foro académico en línea, con el objetivo de crear narraciones digitales y examinar la interacción colaborativa en los estudiantes de la Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador) – Modalidad Abierta y A Distancia. La participación de los estudiantes consistió en construir de forma ordenada y colaborativa una narración. Cada estudiante aportó con un máximo de 50 palabras y participó tres veces en el foro. Al final de la actividad se elaboró una narración inédita de 2700 palabras. La mayoría de los estudiantes expresaron de forma positiva que el foro fue innovador, original e interesante, donde pudieron potencializar su creatividad, pensamiento, interacción y trabajo en equipo. Esto refleja que explorar nuevos enfoques en los foros en línea resultaría muy productivo para estudiantes que cursan estudios a distancia.

Palabras clave:

Actividades asíncronas; Ecuador; Educación no presencial; Foro digital; TIC en la educación; Storytelling

Abstract:

Online forum; tool to create digital narratives in higher distance education in Ecuador

Asynchronous educational tools in distance learning education should be considered as an opportunity to generate transversal skills in students. This article explores a new approach to student participation in an online academic forum. Our aim was to create a digital narrative and examine collaborative interaction in students from the Private Technical University of Loja (Ecuador) - Distance Learning. Students' participation in the forum consisted of the development of an orderly and collaborative narration. Each student contributed a maximum of 50 words and participated three times in the forum. At the end of the activity, an unpublished narration of 2,700 words was prepared. Most of the students expressed that the forum was innovative, original and interesting. The forum helps them to enhance their creativity, thinking, interaction, and teamwork. Our work demonstrated that the exploration of new approaches to academic forums could be very productive for students of distance learning education.

Keywords:

Asynchronous activities; Ecuador; non-attendance education; Digital forum; ICT in education; Storytelling.

Introducción

La Educación Superior a Distancia (ESD) definida como cualquier forma de proporcionar educación a estudiantes que están separados por la distancia, y en la que el material pedagógico es preparado por una institución educativa (Kaplan y Haenlein 2016), ha permitido la formación de miles de personas que por algún motivo no pueden acceder a ella de manera física en alguna institución. Con el pasar del tiempo la ESD ha cambiado los esquemas tradicionales en el proceso de enseñanza- aprendizaje tanto para el docente como para el estudiante (Juca 2016).

Con la evolución de la tecnología se han abierto nuevos retos y oportunidades para transmitir conocimientos y enseñanzas a distancia. No obstante, la ESD tradicionalmente se ha centrado en que el estudiante trabaje de forma individual

e independiente, teniendo pocos momentos dentro de un curso que le permitan interactuar con sus compañeros y docentes, aún cuando uno de los predictores más fuertes del éxito de aprendizaje en la educación a distancia es la interacción del estudiante con sus compañeros independientemente del dominio de la materia (Donnelly 2010, Joksimović Gašević, Loughin, Kovanović y Hatala 2015). Por lo tanto, la interacción y comunicación que se puede establecer entre los estudiantes y docente es el componente más importante de cualquier entorno a distancia para maximizar los resultados de aprendizaje (Woo y Reeves 2007).

Actualmente con el advenimiento del Internet, el potencial para llegar a los alumnos de todo el mundo ha aumentado considerablemente, y el aprendizaje en línea que estamos viviendo hoy en día ofrece abundantes recursos educativos en múltiples medios, aumentando la capacidad de comunicación tanto en tiempo real como asíncrona entre instructores y estudiantes (Bute, Abubakar, Ahmed y Adamu 2016). Uno de los recursos virtuales en la educación a distancia son los foros educativos asíncronos en línea, que se presentan tradicionalmente como espacios para discusiones académicas en un sitio web entre múltiples usuarios que contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico estratégico a partir del diálogo, propiciando el debate y consenso de un terminado tema (Kadagidze 2014, Castro Méndez, Suárez y Soto 2016).

Las herramientas tecnológicas en la educación a distancia han favorecido la creación de foros en línea y entornos con mayor impacto en la enseñanza – aprendizaje, promoviendo así habilidades intelectuales de alto nivel: las mismas que sustentan el pensamiento de calidad, caracterizado por ser lógico, racional, claro, transparente, sintético, reflexivo, contextualizado, oportuno y argumentado (Kadagidze 2014, Castro Méndez et al. 2016). Sin embargo es

necesario que los foros se trasladen de una estructura clásica formal a un ecosistema más creativo y colaborativo, de tal manera que el impacto de los foros vaya más allá de los contextos generales, tradicionales e individuales, y consigan desarrollar nuevas competencias transversales de manera conjunta en los estudiantes que cursan la modalidad de estudios a distancia.

En el marco de la evolución tecnológica y educación a distancia, debemos entender que los estudiantes digitales son auténticos jugadores que quieren participar en la creación de historias y asumir el papel de protagonistas en su camino de aprendizaje. Sin embargo, el sistema educativo parece descuidar su contexto y habilidades, o satisfacer sus necesidades de aprendizaje de forma diferente. La ruptura de los supuestos tradicionales y modelos educativos ha impulsado a los educadores a explorar diversos formatos de aprendizaje que podrían satisfacer las necesidades de un "nuevo alumno" mediante la incorporación de nuevos tipos de insumos, consumo de medios y prácticas de producción, recursos globales y acomodar la transición a un entorno más centrado en el alumno (Rodríguez y Bidarra 2014).

Por lo tanto, empoderar a los estudiantes durante en el desarrollo de los foros en línea es un desafío importante para las universidades y docentes que quieren encontrar un factor motivador para que los estudiantes participen en actividades asincrónicas. En este marco, en el presente artículo incorporamos un nuevo modelo de participación en los foros educativos en línea, donde los estudiantes son el centro de su propia historia al crear una narración ficticia tipo cuento con la participación coordinada de todos los estudiantes.

La narración digital de cuentos como práctica de aprendizaje no es nueva (Rodríguez y Bidarra 2014). Las historias se han prestado naturalmente al

aprendizaje ya que nos ayudan a conectar el nuevo aprendizaje con el conocimiento personal existente. Los patrones de las formas narrativas se conectan con el conocimiento anterior en el cerebro y se contextualizan dentro de las normas y valores sociales existentes (Warren, Wakefield y Mill, 2013). La narración de cuentos es una actividad interesante “*Los mundos imaginarios son disfrutados no solo por quienes los visitan, sino también por quienes inventan*” (Wolf 2013) y se utilizan como una oportunidad de aprendizaje para crear contenido y conectarse con el contexto (Rodríguez y Bidarra 2014).

1.1 Ventajas de la creación de narraciones digitales

“El nuevo modelo educativo requiere de una nueva filosofía educativa que despierte el pensamiento creativo, a gran escala y de largo plazo; que provea herramientas a los estudiantes para afrontar los futuros desafíos” (Gidley 2016). En este sentido, es necesario aprovechar todos los espacios de enseñanza aprendizaje universitario para generar diferentes habilidades personales resultantes de la creatividad de los estudiantes. En esta línea, Tan (2013) menciona que *“la educación tiene que fomentar el pensamiento creativo a través de técnicas y maneras de razonar que potencien cooperativamente que cada persona pueda expresar su talento creativo, ya que cada individuo es capaz de ser creativo en una o más disciplinas”*.

Los foros académicos en línea pensados desde una forma innovadora nos brindan la oportunidad de potencializar varias habilidades en los estudiantes y, al ser un entorno asíncrono, aseguran que haya tiempo suficiente para que todos participen de una forma activa. Una de las habilidades que se puede generar en los foros es la creatividad mediante la elaboración de historias de forma conjunta, fortaleciendo así uno de los objetivos prioritarios de la educación superior (Celik 2013).

La narración es un elemento de comunicación y sentido humano que no solo mejora el desarrollo individual (Rodríguez y Bidarra 2014), sino que puede generar una satisfacción grupal. La narración digital podría incluir historias generadas a través de herramientas digitales, historias que involucran diversas formas de participación o interactividad en red, y que se distribuyen a través de plataformas digitales (Jenkins, Gašević, Loughin, Kovanović y Hatala 2017). En nuestro caso, el foro académico fue el recurso utilizado en la plataforma Eva Moodle en línea. Sin embargo, los espacios para construir narraciones como producto de procesos educativos pueden ser múltiples en el ámbito universitario.

No obstante, en la ESD, la creación de narraciones tipo cuento puede significar un reto desde el punto de vista del estudiante. Y es allí cuando las nuevas tecnologías nos brindan mejores posibilidades y espacios para enfrentar las necesidades educativas de los estudiantes del siglo XXI. La narrativa digital se considera una herramienta mediadora fundamental y poderosa en el desarrollo de la cultura, la sociedad y la comprensión humana (Hall 2012) y es un excelente recurso educativo para estimular la sensibilidad, artística y literaria. Esto sería fundamental para la interactividad en una comunidad en línea (Bender 2012).

A partir de lo expresado anteriormente, el presente artículo explora posibilidades innovadoras para el uso de los foros académicos en línea e interacción estudiantes en la modalidad de estudios a distancia, permitiendo así pasar de una actividad formal e individual a una más colaborativa y divertida, generando en los estudiantes competencias que le permitan responder de forma creativa las problemáticas de la sociedad actual.

1.3 Objetivos

La experiencia presentada en este trabajo plantea los siguientes objetivos: a). elaborar una narración digital usando como herramienta el foro académico en línea, y b) Explorar la capacidad de interacción colaborativa y trabajo en equipo entre estudiantes a distancia mediante la generación de una nueva estructura de foro académico.

2. Metodología

2.1. Participantes

Se trabajó con 95 estudiantes de octavo ciclo de la carrera de Gestión Ambiental impartida en la modalidad Abierta y Distancia de la Universidad Técnica Particular de Loja, matriculados en el periodo abril –agosto 2019 en la asignatura *Practicum 3*, donde se desarrolló el proyecto de vinculación con la sociedad denominado “*Acciones educativas en la prevención de incendios forestales*”. Del grupo de estudiantes participantes en el presente estudio, el 52 correspondió a varones y 48 mujeres.

2.2. Descripción de la propuesta

Generalmente, en los foros académicos en línea de la asignatura *Practicum 3*, el docente planteaba preguntas y discusiones relacionadas a un tema específico y los estudiantes se limitaban a contestar de forma independiente a las preguntas para luego recibir la retroalimentación del docente. En muchos de los casos, este se encontraba con respuestas que eran replicadas desde Internet sin un argumento personal ni beneficio educativo. Ante esta situación, y pensando en

empoderar al estudiante al darle mayor protagonismo de participación en los foros en línea de la asignatura, se realizó un foro con debate sencillo en la plataforma educativa en línea EVA+ Moodle, donde la temática general consistió en crear y construir una historieta de fantasía sobre la problemática de los incendios forestales. El desarrollo del foro académico fue el siguiente: el paso inicial fue dar a conocer el objetivo del foro (presentación del foro) (Figura 1), y explicar la temática y directrices de participación de los estudiantes. La premisa fue que cada estudiante solamente podría participar tres veces, su segunda y tercera participación la realizaría luego del aporte de cinco compañeros.

Para iniciar la sesión del foro y luego del saludo por parte del docente, se colocó un párrafo de partida de la historia (Figura 1), a partir de ese momento, el primer estudiante que ingrese al foro tenía que leer la historia y el reto de agregar un máximo de 50 palabras. Posteriormente el siguiente estudiante tenía que igualmente leer toda la historia y hacer su propia contribución agregando palabras a la narración (Figura 1), y así sucesivamente cada estudiante tenía que seguir con la misma metodología para continuar desarrollando la historia hasta finalizar con sus tres participaciones.

El foro estuvo habilitado permanentemente por siete días, durante ese tiempo el estudiante podía continuar con la construcción de la historia en cualquier momento hasta cumplir con sus tres participaciones. Finalizado el foro, se realizó una retroalimentación y cierre de la historia creada por los estudiantes.

Durante el foro en línea el rol del docente fue pasivo y se limitó a colocar las directrices de participación, el inicio de la historia, la supervisión del desarrollo

del foro y posteriormente la retroalimentación y cierre del foro. El rol principal y protagónico en esta actividad académica fue del propio estudiante.

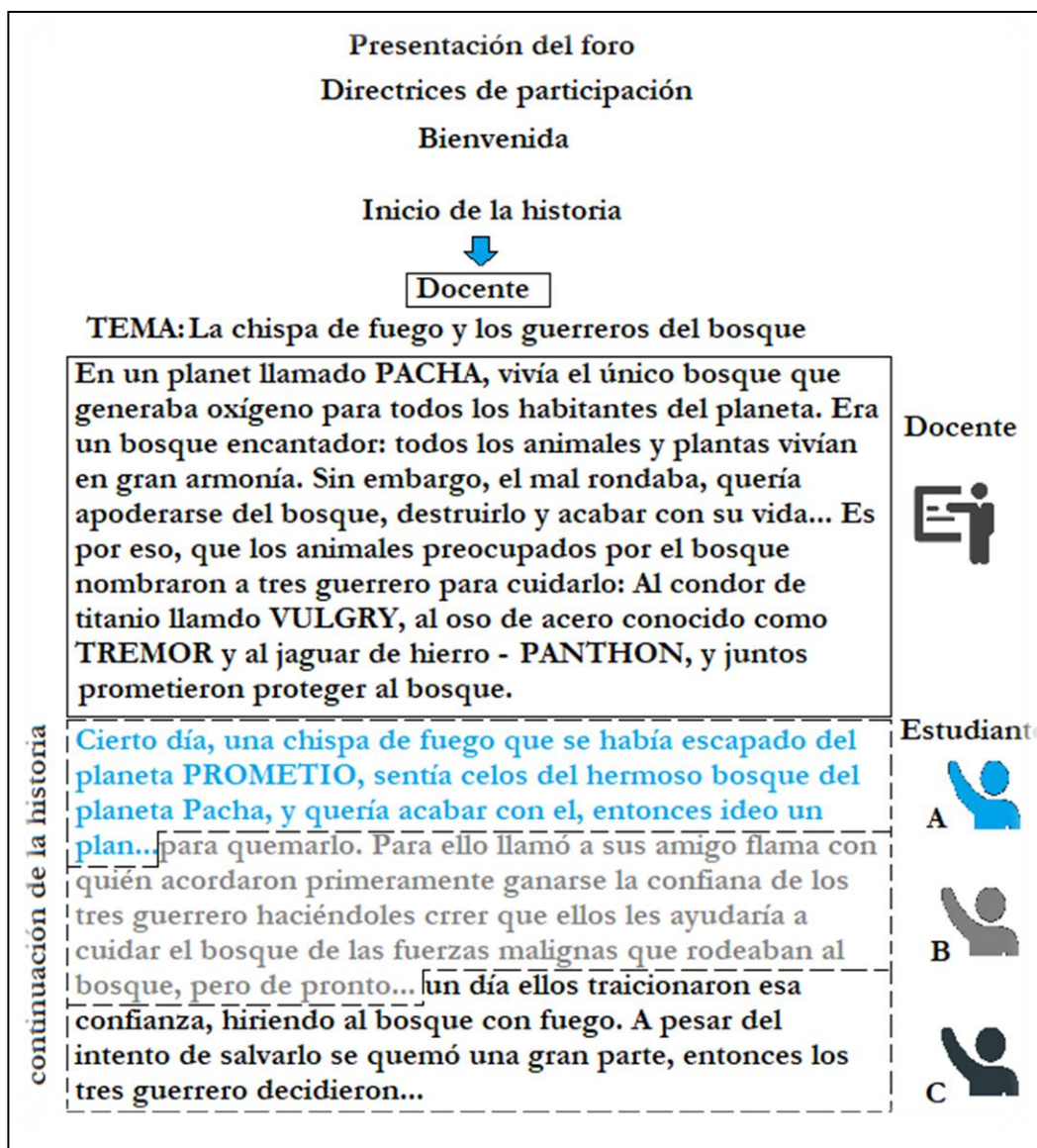


Figura 1. Representación de la construcción de la narración digital y ejemplificación de la participación de los tres primeros estudiantes en el foro académico en línea. Se mantiene la narración original de los estudiantes.

2.3. Evaluación de la actividad

Este trabajo presenta un análisis cualitativo de enfoque descriptivo, lo que permitió comprender el complejo mundo de esta experiencia desde el punto de vista de las personas que la viven (Taylor y Bogdan 1984). Razón por la cual, al final del foro académico, se solicitó a los estudiantes llenar una encuesta semi estructurada en línea usando la herramienta *Google formularios*, donde se incorporó preguntas estructuradas y abiertas sobre las competencias adquiridas, la experiencia y la percepción del foro. No obstante, lograr que los estudiantes crearan una narración mediante el foro académico en línea fue el primer indicador de diagnóstico y evaluación favorable de la actividad.

3. Resultados

3.1 Creación de la historia en el foro

Al cierre del foro académico en línea, los estudiantes lograron crear una narración digital original de 2700 palabras de forma colectiva y colaborativa. Independientemente del estilo, redacción y sintaxis de la narración elaborada, se logró el objetivo que los estudiantes puedan imaginar y realizar de forma abierta, recreativa y colaborativa una historieta del tema propuesto en el foro académico en línea. En la Figura 1 se presentan pequeños fragmentos iniciales de la narración creada.

3.2. Evaluación del foro académico

Cuando se les preguntó a los estudiantes si anteriormente habían trabajado en una experiencia similar, la mayoría contestó que “*nunca*” (Figura 2a). No obstante, aquellos estudiantes que comentaron, “*algunas veces y siempre*”, su trabajo se refería a otro tipo de interacciones, más no a la generación de narraciones de historietas usando como herramienta los foros académicos en línea.

Prácticamente, para todos los estudiantes, interactuar con sus compañeros en el foro para construir una narración basada en ideas de otras personas les pareció una actividad “*original*” (figura 2b), y para la mayoría de los participantes también fue “*interesante*” e “*innovadora*”. Para ser una actividad nueva, los estudiantes la percibieron de muy buena manera, pasando de un trabajo individual a una participación comunitaria – colaborativa.

La percepción que los estudiantes tuvieron sobre la creación de la narración de forma conjunta en el foro fue que se trató no solo de una actividad que les llamó mucho la atención, sino que la misma pudo generar y potencializar su creatividad, pensamiento, razonamiento y trabajo en equipo. En muy bajo porcentaje, se percibió que generaba “*invención*”, “*respeto*” y “*reflexión*” (Figura 2c)

(*Sigue Figura 2*)

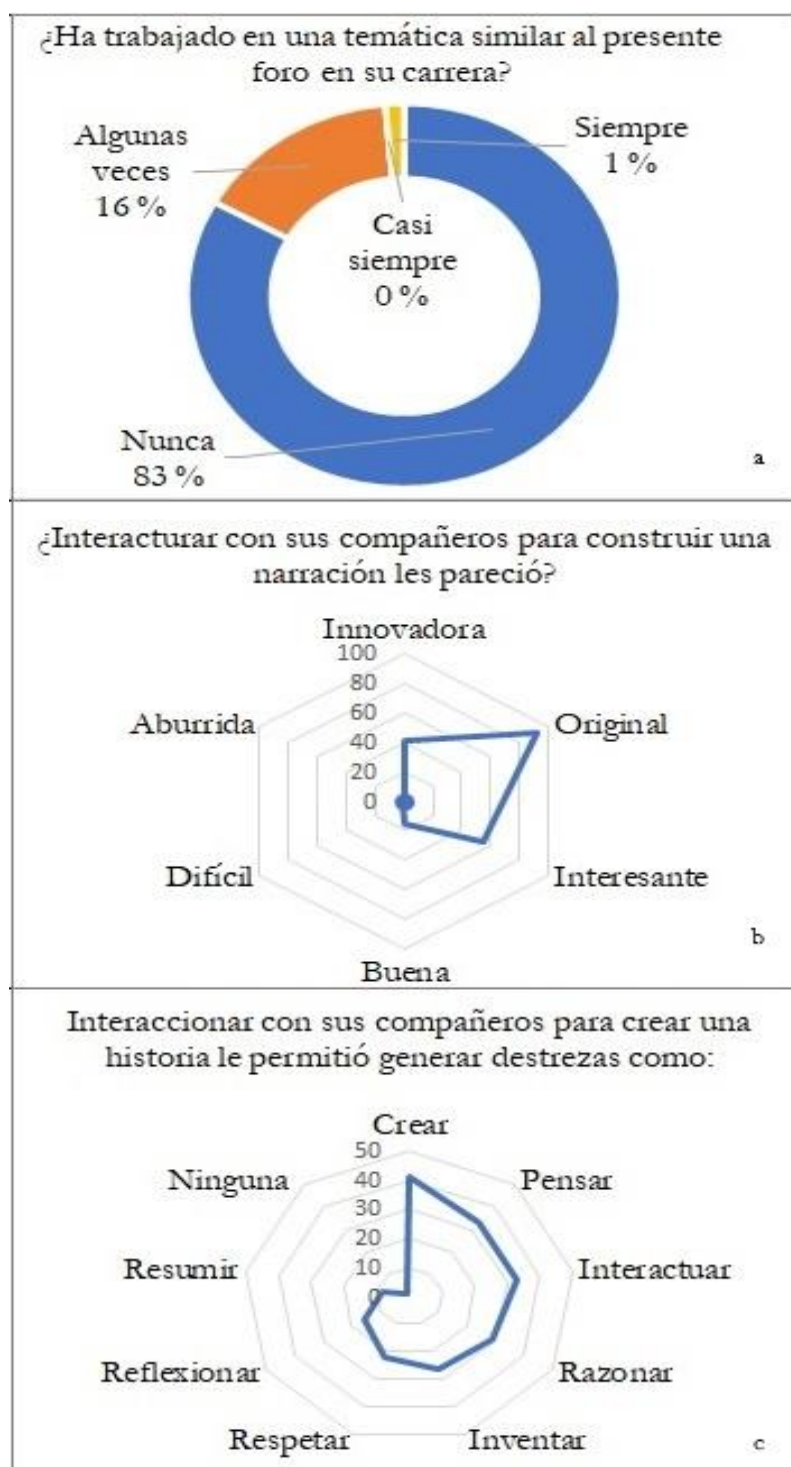


Figura 2. Proporción de estudiantes frente a las preguntas del cuestionario realizado. a) pregunta de diagnóstico, b) y c) percepción sobre la interacción de los estudiantes en el foro.

Por otro lado, al consultar a los estudiantes si el tipo de foro planteado podría considerarse como una herramienta de enseñanza – aprendizaje, más del 88% mencionaron que sí, frente al 11% cuya respuesta fue negativa (Figura 3a). Al mismo tiempo, más del 95% de los participantes expresaron su buena predisposición para participar en el futuro en foros académicos con una propuesta similar (Figura 3b).

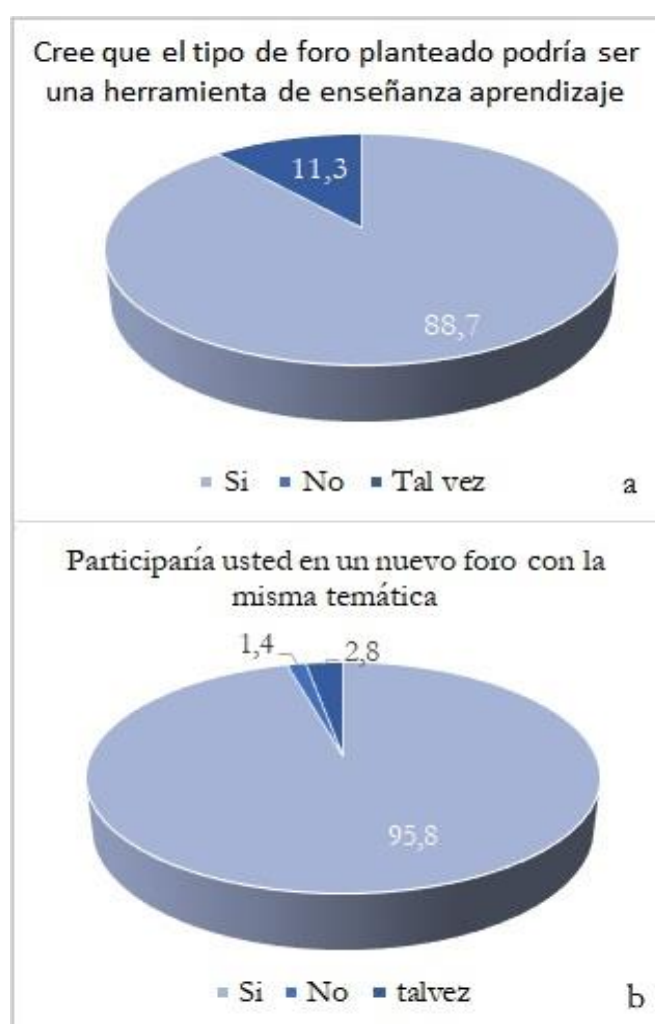


Figura 3. a) Proporción de estudiantes referente a la percepción sobre el foro como una herramienta de enseñanza, b) predisposición de participación en nuevos foros con la misma temática planteada en el presente trabajo.

Cuando se les preguntó a los estudiantes acerca del aprendizaje obtenido al final del foro, la satisfacción del estudiante también se reflejó en los comentarios positivos expresados de forma abierta. En la tabla 1 se resaltan las opiniones de los estudiantes que más se repitieron y las competencias asociadas a sus comentarios. Manifestando mayormente que el foro les permitió compartir sus ideas, respetar y completar las de otros, desarrollar nuevas destrezas, pero sobre todo a usar la creatividad para la construcción de la narración. Adicionalmente, el trabajo en equipo fue la competencia que mayormente se potencializada en los estudiantes al final del foro.

Criterio del estudiante	Competencia asociada
<i>Se aprendió a interactuar sobre un tema específico con varias personas a la vez.</i>	Trabajo en equipo
<i>Aprendí a respetar las respuestas de los compañeros y realizar un cuento de 3 líneas fue genial</i>	Capacidad crítica y autocrítica
<i>Entendí cómo la creatividad de una herramienta didáctica puede influir en la conciencia de la sociedad.</i>	Motivación de logro
<i>He aprendido a adaptarme a cambios en la organización de ideas, con pensamiento crítico y creativo, además de desarrollo de destrezas, y aplicación de ideas de forma creativa, flexible y responsable.</i>	Capacidad de aprender
<i>Me permitió generar ideas y aprender a socializar con mis compañeros.</i>	Capacidad para generar nuevas ideas
<i>Aprendí a desarrollar la imaginación y creatividad, llegando a un contexto de autor.</i>	Capacidad para generar nuevas ideas
<i>Trabajar en grupo respetando cada uno el criterio de la otra persona. Y lo mejor de la actividad fue que en este foro sin conocernos nos unimos virtualmente e hicimos un buen trabajo.</i>	Trabajo en equipo
<i>Demostrar que se puede trabajar en equipo en línea.</i>	Trabajo en equipo

Criterio del estudiante	Competencia asociada
<i>El trabajo en grupo es posible, respetando a cada quién sus criterios y lo que lo hace mejor es que creo que la mayoría no nos conocemos entre sí.</i>	Trabajo en equipo
<i>Conectar mis pensamientos con mis compañeros</i>	Motivación de logro

Tabla 1. Opinión de los estudiantes sobre el aprendizaje obtenido al final de su participación en el foro y la competencia académica alcanzada según el proyecto Tuning (González y Wagenaar 2003).

Finalmente, al consultar por la experiencia vivida durante la realización del foro, sus respuestas en una y dos palabras corroboraron y resumieron lo anteriormente expresado en este trabajo. La validación de respuestas entre la encuesta y las opiniones abiertas expresadas por los estudiantes fue muy importante para contrastar la información y obtener la percepción final acerca del tipo de foro realizado, quedando en evidencia que fue una actividad “*divertida*” (Figura 4) aparte de las destrezas adquiridas por los estudiantes.

(Sigue Figura 4)



Figura 4. Nube de palabras expresadas por los estudiantes al final de su experiencia en el foro académico.

4. Discusión y conclusiones

Lograr que los estudiantes de la modalidad de estudios a distancia puedan crear una narrativa conjunta utilizando el foro académico en línea como herramienta de construcción de la narrativa sin que hayan trabajado de forma grupal anteriormente pudo haber significado un reto de trabajo para el estudiante desde el punto de vista operacional y estructural del foro, incluso hasta la inhibición de su participación. No obstante, al final de la actividad, los estudiantes lograron crear una narrativa basada en su imaginación, creatividad y trabajo en equipo. Darle un nuevo enfoque de uso al foro en línea, por un lado, podría ser clave para fomentar la motivación y el entusiasmo del estudiante para participar en los foros académicos (Hativa 2000, Lin 2011), de manera que despierte su interés y genere el deseo de disfrutar de la actividad (Morlà Folch,

Eudave Muñoz y Brunet 2018). Asimismo, como se puede observar más adelante, para el estudiante puede ser significativo que la temática del foro académico esté centrada en desarrollar o potencializar sus capacidades innatas, algo que no siempre sucede en los estudios a distancia.

Si bien es cierto que el aporte de los estudiantes en el foro para la construcción de la narración fue individual, su trabajo final fue un proceso integral de interacción y colaboración entre todos los participantes del foro. En este marco Jenkins, Lashley y Creech (2017) mencionan que:

“Es muy significativa la construcción de una narración a partir de fragmentos individuales, porque implica el desarrollo inconsciente de un modelo de cómo las partes se unen para que el todo sea mayor que la suma de las partes.”

En cambio, Borokhovski, Tamim, Bernard, Abrami y Sokolovskaya (2012) señalan que:

“Las interacciones estudiantiles más efectivas son aquellas que están intencionalmente diseñadas para apoyar efectivamente la colaboración y cooperación entre estudiantes.”

Investigaciones sobre educación en línea y a distancia sostienen que los tratamientos de interacción entre estudiantes (como se dio en el presente caso), fomentan un vínculo estudiantil fuerte, y tienden a superar a otros tipos de tratamientos educativos (Borokhovski et al. 2012; Darabi, Liang, Suryavanshi y Yurekli 2013) con mayores beneficios para la adquisición de las competencias educativas.

Por lo tanto, darle al estudiante un protagonismo en el que deviene creador principal de su propia historia de aprendizaje (y en este caso el estudiante literalmente es autor de una narrativa original) es una motivación intrínseca para realizar nuevas actividades innovadoras de aprendizaje en línea. En este sentido, Alcantud-Díaz (2010) señala que cuando más involucrado está el estudiante en una actividad, más posibilidades hay de que la lleve a buen término y obtenga mayores beneficios académicos.

Por otro lado, trabajar en la construcción de una narrativa mediante el foro académico en línea implicó que, a pesar de estar los estudiantes al final su carrera universitaria, para ellos fue algo nuevo sin antecedente alguno durante su formación educativa (ver figura 2a). Esto confirmó que el foro, en tanto recurso de interacción estudiantil, ha sido escasamente potencializado como herramienta para generar nuevas competencias en los estudiantes. Por otro lado, también evidencia la poca implementación de nuevos enfoques de enseñanza asíncrona.

La percepción de los estudiantes sobre la construcción de la narración en el foro fue muy buena, y señalaron sobre todo su originalidad. Esto se debe a que en general la actividad no estuvo limitada a cada estudiante, sino que formó parte de un ecosistema de individuos donde, de manera conjunta y creativa, crearon una narrativa. Por ello es condición obligatoria tratar la creatividad de los estudiantes desde una posición integral (Valero-Matas, Valero-Oteo, Coca y Leyva 2016).

Crear, pensar e interactuar fueron las principales destrezas percibidas por los estudiantes luego de su participación en el foro, capacidades que les podrían permitir generar alternativas y solventar posibles necesidades que tienen los

estudiantes inmersos en la educación a distancia. La creatividad es ampliamente reconocida como buena destreza para promover la innovación y el desarrollo social y económico, así como para el bienestar individual al momento de resolver problemas (Collar y Loonely 2014).

Como se pudo evidenciar en los resultados la temática del foro en línea generó buenas expectativas en los estudiantes, los mismos que mencionaron que podría ser una buena herramienta de enseñanza - aprendizaje en la modalidad de estudios a distancia. Esto debería ser aprovechado por los docentes para potencializar y usar de forma creativa e innovadora las herramientas asíncronas de interacción con los estudiantes de la modalidad de estudios a distancia. Así, cumplir la misión y la responsabilidad de ayudar a otras mentes a descubrir una de las más importantes lecciones de la vida: el aprendizaje (Zapata 2005, p. 156). Si el docente propone nuevos escenarios de aprendizaje en los cuales el alumno se reconoce como actor principal de su desarrollo y le permiten la expresión de sí mismo como ser pensante, sensible y competente, existe gran probabilidad de que el desempeño del alumnado sea bastante satisfactorio (Summo, Voisin y Téllez-Méndez 2016).

Cuando se les preguntó a los estudiantes *“¿cuál fue el aprendizaje obtenido al final del foro?”*, la satisfacción del estudiante también se reflejó en los comentarios positivos expresados de forma abierta. En la Tabla 1 se resaltan las opiniones de los estudiantes que más se repitieron y las competencias asociadas a sus comentarios, evidenciándose así que el foro les permitió compartir sus ideas, respetar y completar las de otros y desarrollar nuevas destrezas, pero sobre todo usar la creatividad para la construcción de la narración de una manera conjunta entre todos los estudiantes, lo que para Rodríguez y Bidarra (2014), *“significa una conexión social basada en la cultura e identidad compartida”*. El trabajo en equipo es

una de las competencias transversales más demandada actualmente por el mercado laboral (Ruíz- Corbella y De Rivas Manzano, 2015).

“Trabajar en equipo no es una tarea fácil, requiere de ciertos conocimientos, habilidades, actitudes y aptitudes, que permiten a un individuo adaptarse a situaciones concretas en un contexto determinado y poder hacer frente a situaciones diversas de manera eficaz, autónoma y flexible” (París Mañas, Mas Torelló y Torrelles Nadal 2016).

Posiblemente, el trabajo realizado por los estudiantes en el foro académico les permita una base de aprendizaje para hacer frente a situaciones laborales futuras de trabajo en equipo.

A manera de conclusiones, actualmente, con el desarrollo de las TICs existen muchas herramientas que facilitan la interacción docente-estudiante, estudiante-estudiante en los entornos asíncronos de la educación a distancia. Pero lamentablemente, su uso sigue siendo monótono y tradicionalista para el aprendizaje de los estudiantes en la realidad digital actual (Wang y Heffernan 2010). Pero sobre todo, su beneficio educativo para generar competencias acordes a las sociedades del siglo XXI ha sido muy discutido. En el presente estudio, plantear un nuevo formato de participación y desarrollo de foro académico en línea para crear una narración, favoreció primeramente a dar un rol protagónico y activo al estudiante durante toda la activada asíncrona. Esto es fundamental para que el estudiante se sienta inmerso en (y parte fundamental de) su proceso de aprendizaje.

A pesar de que todos los estudiantes pueden tener habilidades creativas e innovadoras, pocos son los espacios en la educación superior que les brinden la

oportunidad de entrenar y potencializar esas capacidades de forma libre. En nuestro caso, durante el desarrollo del foro para crear la historia, el estudiante tuvo el control de la actividad, permitiéndole expresar de forma amena y creativa lo que su imaginación le permitía, respetando siempre el pensar y criterio de sus demás compañeros.

Finalmente, según la valoración positiva realizada por los estudiantes sobre la experiencia de participación en el foro, el mismo se convirtió en un espacio más dinámico que estimuló la interacción colectiva y cooperativa entre los estudiantes, permitiéndoles generar una narración conjunta. Lo que podría significar que la temática y desarrollo del foro serían buenas herramientas asíncronas para potencializar diferentes habilidades transversales en estudiantes que cursan la modalidad de estudios a distancia.

Agradecimientos

Los autores expresamos nuestro agradecimiento al Vicerrectorado Académico de la Universidad Técnica Particular de Loja, especialmente al grupo de innovación y formación docente.

Referencias

Alcantud-Díaz, R (2010). El relato digital educativo como herramienta de incorporación de las nuevas tecnologías a la educación superior: Una experiencia en la práctica en Filología Inglesa. *Lengua y Texto*, 31, 35-47.

Kaplan, A. M; Haenlein, M (2016). Higher education and the digital revolution: About MOOCs, SPOCs, social media, and the Cookie Monster. *Business Horizons*, 59(4), 441-450. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2016.03.008>

Bender, T (2012). *Discussion-based online teaching to enhance student learning: Theory, practice and assessment* (2^a ed.). Virginia: Stylus Publishing.

Borokhovski, E; Tamim, R; Bernard, R. M; Abrami, P. C; Sokolovskaya, A (2012). Are contextual and designed student - estudent interaction treatments equally effective in distance education?. *Distance Education*, 33(3), 311-329. <https://doi.org/10.1080/01587919.2012.723162>

Bute, M. S; Abubakar, U. M; Ahmed, M. K; Adamu, A (2016). Online Academic Forum For Tertiary Institutions. *Computing, Information Systems, Development Informatics y Allied Research Journal*, 7(3), 45-51.

Castro Méndez, N; Suárez, X; Soto, V (2016). El uso del foro virtual para desarrollar el aprendizaje autorregulado de los estudiantes universitarios. *Innovación educativa*, 16(70), 23-41.

Celik, K (2013). The Contribution of Supervisors to Doctoral Students in Doctoral Education: A qualitative study. *Creative Education*, 4(1), 9-17.

Collard, P; Looney, J (2014). Nurturing Creativity in Education. *European Journal of Education*, 49(3), 348-364.

Darabi, A; Liang, X; Suryavanshi, R; Yurekli, H (2013). Effectiveness of online discussion strategies: a meta-analysis. *American Journal of Distance Education*, 27(4), 228-241.

Donnelly, R (2010). Interaction analysis in a 'learning by doing' problem-based professional development context. *Computer and Education*, 55(3), 1357-1366. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.06.010>

Gidley, J (2016). *Postformal Education: A philosophy for complex futures*. Zurich: Springer International.

González, J; Wagenaar, R (2003). *Tuning Educational Structures in Europe*. Publicaciones de la Universidad de Deusto. (http://tuningacademy.org/wpcontent/uploads/2014/02/TuningEUI_Final-Report_SP.pdf)

Hativa, N (2000). *Teaching for Effective Learning in Higher Education*. Ordrecht. Boston-Londres: Kluwer Academic Publishers.

Jenkins, H; Lashley, M. C; Creech, B (2017). Voices for a New Vernacular: A Forum on Digital Storytelling. *International Journal of Communication*, 11, 1061–1068.

Joksimović, S; Gašević, D; Loughin, T. M; Kovanović, V; Hatala, M (2015). Learning at distance: Effects of interaction traces on academic achievement. *Computers and Education*, 87, 204–217. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.07.002>

Juca Maldonado, F. X (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 106–111.

Kadagidze, L (2014). The Role Of Forums In Online Instruction. *European Scientific Journal*, 1, 256-263.

Lin, Yu-Sien (2011). Fostering Creativity through Education: A conceptual framework of creative pedagogy. *Creative Education*, 2(3), 149-155.

París Mañas, G; Mas Torelló, O; Torrelles Nadal, C (2016). La evaluación de la competencia “trabajo en equipo” de los estudiantes universitarios. *Revista d’Innovació Docent Universitària*, 8, 86–97.

Rodríguez, P; Bidarra, J (2014) Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(6), 42–48. doi: <http://dx.doi.org/10.3991/ijet.v9i6.4134>

Ruíz-corbella, M; De Rivas Manzano, R (2015). Los valores vinculados a la competencia del trabajo en equipo en entornos virtuales de aprendizaje. Un estudio en la Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador). *Revista Complutense de Educación*, 26(3), 759–780.

Morlà Folch, T; Eudave Muñoz, D; Brunet I (2018). Habilidades didácticas de los profesores y creatividad en la educación superior experiencia en una universidad mexicana. *Perfiles educativos*, 40(162), 100-116.

Summo, V; Voisin, S; Téllez-Méndez, B. A (2016). Creatividad: Eje de la educación del siglo xxi. *Revista Iberoamericana de Educación Superior* 7(18), 83–98. doi: <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2016.18.177>

Tan, Ai-Girl. (2013). *Creativity, Talent and Excellence*. Berlín: Springer.

Taylor, S. J; Bogdan R (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona: Paodós.

Valero-Matas, J. A; Valero-Oteo, I; Coca, J. R; Leyva, A. L (2016). Creatividad y educación para el siglo XXI desde una perspectiva sociológica. *Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, 15(2), 201-222.

Wang, S; Heffernan, N (2010). Ethical issues in computer-assisted language learning: Perceptions of teachers and learners. *British Journal of Educational Technology*, 41(5), 796-813. doi: 10.1111/j.1467-8535.2009.00983.x

Warren, S. J; Wakefield J. S; Mills, L. A (2013). Learning and teaching as communicative actions: Transmedia storytelling. In L. Wankel, y Blessinger, P. (Eds.), *Increasing student engagement and retention using multimedia technologies: Video annotation, multimedia applications, videoconferencing and transmedia storytelling. Cutting-edge technologies in higher education* (pp. 67-95). UK: Bingley.

Wolf, M. J (2013). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

Woo, Y; Reeves, T. C (2007). Meaningful interaction in web-based learning: a social constructivist interpretation. *The Internet and Higher Education*, 10(1), 15 – 25.

Zapata Campos, J. R (2005). “*El profesor creador*”, en *el éxito en la enseñanza: Aspectos didácticos de las facetas del profesor*. México: Trillas.