

Ambientes digitales e inducción de estudiantes en el IDEAD¹

Luis Arturo Páramo Morales²

José Julián Nájuez³

Rómulo Hernando Guevara⁴

Resumen

Este documento da cuenta de la investigación sobre la inducción en ambiente digital como alternativa a los problemas de conectividad, servicio de internet y capacidad de los equipos móviles de los estudiantes. Objetivo: evaluar una propuesta pedagógica de inducción en ambiente digital para los estudiantes nuevos de pregrado de la modalidad a distancia del Instituto de Educación a Distancia (IDEAD en lo sucesivo), de la Universidad del Tolima. Categorías: educación a distancia a nivel general. Educación a distancia en el IDEAD. Mediaciones tecnológicas en educación a distancia e Inducción Apoyada en Mediaciones Tecnológicas. Diseño: estudio cualitativo, con enfoque descriptivo. Resultados: se obtuvo una aplicación tipo App para dispositivos móviles, que contiene todos los elementos de la inducción para estudiantes nuevos del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad del Tolima.

Palabras clave: Educación a distancia, Mediaciones tecnológicas, Universidad, Estudio cualitativo, Aprendizaje móvil.

Introducción

En este artículo se presentan los resultados de la investigación “Evaluación de una propuesta de inducción en ambiente digital para estudiantes nuevos de pregrado de la modalidad a distancia, del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad del Tolima”, realizada en el marco de la Maestría en Pedagogía y Mediaciones Tecnológicas e inscrita en la línea de investigación, Cultura y Calidad de Vida, del grupo de investigación Ingenius, de la Universidad del Tolima.

La historia de la inserción de individuos a cualquier cultura organizacional es casi tan vieja como el hombre. Desde los inicios de las primeras formas de organización social, se ha acudido a cierta caracterización de los sujetos para desempeñar diversos oficios, según sean el tipo de labor y la aptitud del individuo, partiendo de la base que, en principio, se requieren ciertas destrezas (agilidad, fuerza, resistencia, tamaño, etc.), para tal o cual actividad.

¹Artículo original de la investigación “Evaluación de una propuesta de inducción en ambiente digital para estudiantes nuevos de pregrado de la modalidad a distancia, del Instituto de Educación a Distancia, de la universidad del Tolima. Esta investigación se llevó a cabo durante los años 2019-2021.

²Comunicador Social-periodista (Universidad del Tolima). Maestrante en Pedagogía y Mediaciones Tecnológicas (Instituto de Educación a Distancia, Universidad del Tolima).

³Licenciado en Filosofía de la Universidad Santo Tomás; Magister en educación; Doctor en Ciencia de la Educación de RUDECOLOMBIA. Docente de planta de la Universidad del Tolima, adscrito al Instituto de Educación a Distancia, IDEAD. Código ORCID: orcid.org/0000-0002-1221-7050. Correo: jjnanezr@ut.edu.co

⁴Licenciado en Ciencias Sociales, Universidad del Tolima. Especialista en Educación para la participación comunitaria. (UT). Magíster en Educación y Desarrollo Humano (Universidad de Manizales y CINDE). Doctorando en Educación Superior, Universidad Benito Juárez (México).

Por el lado de la educación, las cosas fueron bastante diferentes desde sus inicios. Para aprender un oficio o sobre algún campo de la educación, los discípulos buscaban trabajos cerca o en los lugares de residencia de sus maestros para sostenerse y estar próximos. Era casi que la única forma de aprender y la forma más cercana a lo que pudiera llamarse una formación académica. A la par de las universidades, (estrictamente presenciales), aparece la necesidad de las nuevas economías, de formar a individuos que no podían asistir a centros de formación para adquirir habilidades en otros campos o en los que se desempeñaban de forma rutinaria. Aparece, entonces, la formación a distancia como alternativa para no dejar de laborar y capacitarse al mismo tiempo.

El uso de las TIC, se ha convertido paulatinamente en un recurso de uso obligatorio en el mundo entero; en el IDEAD, dado su modelo formativo, este recurso adquiere relevancia, toda vez que los actores deben utilizar las mediaciones tecnológicas, para desarrollar las actividades académicas y administrativas, según sea la necesidad. La bienvenida que ofrece el IDEAD se efectúa en dos fases: al iniciar jornada, con la presentación de directivas, cuerpo profesoral y administrativo; en la segunda, cada Centro de Atención Tutorial⁵ (CAT en lo sucesivo), se reúne de manera síncrona con los estudiantes nuevos de cada programa. Allí se brinda información sobre aspectos generales del modelo educativo, deberes y derechos de los estudiantes y servicios de la Universidad del Tolima-IDEAD (plataforma, biblioteca, PSS⁶, etc.)

En la actualidad, la gestión remota del proceso de inducción ha suplido en gran medida los inconvenientes técnicos y tecnológicos del año inmediatamente anterior (2020); sin embargo, problemas de infraestructura de operadores de servicios móviles, conectividad, gestión de datos, cobertura y otros asuntos, dificultan un proceso de inducción en las condiciones en que debiera llevarse a cabo. Por esa razón, esta investigación indagó sobre la situación

pasada y actual de la inducción, en aras de ofrecer posibilidades tecnológicas que aportaran a la actividad de bienvenida de los estudiantes de la modalidad a distancia del IDEAD.

Así las cosas, esta investigación se preguntó ¿qué características debería tener la inducción en ambiente digital para los estudiantes nuevos de pregrado de la modalidad a distancia del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad del Tolima?, esperando aportar a las problemáticas que se presentan en la inducción sincrónica (remota), y superar los problemas evidenciados en el desgaste (administrativo, logístico, de infraestructura, de conectividad, etc.), que genera en todos los actores, del proceso que se surte en la actualidad.

Con este panorama, la investigación evaluó una propuesta pedagógica para el proceso de inducción en ambiente digital, caracterizando el proceso en sus detalles, a fin de diseñar y validar una propuesta totalmente virtual, esperando aportar también a los constructos teóricos que implican poner de relieve conceptos como ambientes virtuales de aprendizaje, enseñanza, pedagogía, redes sociales, mediaciones, aprovechando, además, el exponencial auge de herramientas y dispositivos como el *Mobile learning*, a su influencia en el desarrollo de competencias digitales (relacionadas con el manejo de las TIC), y a su migración hacia dispositivos móviles (celulares, tablets y phablets).

Las pesquisas, en cuanto a investigaciones relacionadas con esta investigación, dieron como resultado algunos procesos notables de inducción. La Universidad del Bío Bío en Chile, llevó a cabo el proceso de inducción durante un año (Castillo, 2016), periodo durante el cual, se acudió, a medir las competencias y desarrollos del estudiante para mitigar la deserción estudiantil, a través de una inducción en cuatro etapas que perseguían la permanencia escolar, un objetivo que lograron al final del ejercicio, en

⁵Centros de formación universitaria en diferentes departamentos y zonas de Colombia

⁶Prestadora de Servicios de Salud

tanto sus índices de evasión escolar disminuyeron considerablemente. Para la (Universidad del Pacífico, 2017), una IES colombiana, el proceso de inducción toma un mes para las actividades de inserción de sus nuevos estudiantes a su cultura organizacional y enfatiza la inducción hacia la profundización en las estructuras curriculares para detectar falencias en sus estudiantes desde el inicio de su formación profesional, y con base en ello, diseñar planes de mejoramiento. En el plano local, en la UNAD (Universidad Nacional Abierta y a Distancia, 2019), el proceso de inducción se surte en medio día. Para el semestre A-2020, este proceso se hizo de manera sincrónica⁷ y se realizó en un tiempo de dos horas y 23 minutos.

Finalmente, la investigación “El estudiante recién llegado al escenario universitario” (Redalyc.org, 2011), del CES de Medellín, indagó sobre la experiencia de convertirse en estudiante de educación superior, y giró en torno al contexto institucional y al sujeto en formación y a los modos de interacción con el ethos universitario.

Las categorías estuvieron definidas por un breve repaso a la educación a distancia de nivel mundial, que inició más o menos, a partir de los años sesenta, en los países desarrollados. Si bien la enseñanza básica primaria y secundaria estaba prácticamente cubierta, los avances tecnológicos y en las ciencias de la educación, sumados a la imposibilidad de combinar trabajo y formación superior, y a los elevados costos de la educación tradicional, despertaron el interés por formar y capacitar a las masas de las nuevas sociedades industriales. Por tal motivo, se empezaron a pensar otras formas de enseñar y de aprender, diferentes de la presencialidad.

Otra categoría se centró en la educación a distancia en el IDEAD, dando cuenta de su inicio e institucionalización como ente de formación superior, que hoy día hace presencia en muchos municipios y departamentos del país. Como toda IES, contempla un proceso de inducción para sus nuevos estudian-

tes, además porque el Ministerio de Educación Nacional así lo exige. Colombia cuenta con los *Lineamientos de calidad para la verificación de las condiciones de calidad de los programas virtuales y a distancia*. En este documento (Ministerio de Educación Nacional, 2013), se reglamenta la incorporación de mecanismos de inducción, seguimiento, y acompañamiento de profesores y estudiantes a la nueva metodología, como elementos de obligatoria ley, para la obtención del registro calificado de programas de formación a distancia y virtual. (p.12).

La tercera categoría indagó sobre mediaciones tecnológicas en la educación y el aporte de las TIC, en tanto se pretenden direccionar las ventajas tecnológicas hacia una apropiación fuerte (competencias), por parte de los estudiantes del IDEAD, que garanticen su uso en los procesos formativos, reconceptualizando los temas formativos, es decir, traduciéndolos en nuevas necesidades educativas, fortaleciendo o desarrollando nuevas competencias, porque no se trata simplemente de averiguar qué saben los estudiantes, si no qué hacen con lo que saben. La educación transmisionista que solo imparte contenidos, debe darle oportunidad a los estudiantes de desarrollar sus competencias para operar aquellos, (Pedró, 2017), favoreciendo que puedan “actuar en su entorno para entenderlo y adaptarlo a sus necesidades, a través de conductas de exploración y experimentación que favorecen interacciones competentes con el ambiente y a su vez incide en el sentimiento de eficacia” (Angeriz, s.f., pág. 90).

Esta categoría también averiguó sobre procesos formativos apoyados en dispositivos móviles, ya que, la cantidad de éstos conectados, superó el número de habitantes del planeta (UNESCO, 2013). En el 2016, se descargaron alrededor de 115. 000 millones de Apps y en el 2017 más de 200.000 millones (AlianzaRed, s.f.). (Bautista, Pérez, Guillermo, and Sáiz, Federico Borges), hablan sobre aprendizaje ubicuo y móvil mediante Apps, y contextualizan sus estudios en teorías del aprendizaje. Citan, por

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=ND-Q3zdgMFQ>

ejemplo, el conectivismo desde (Siemens, 2008), que concede importancia a los dispositivos móviles en relación con el conocimiento; igualmente, (Downes, 2008), identifica el conectivismo como base epistemológica del conocimiento conectivo.

Una característica especial de las Apps, es que sólo necesitan conexión a internet y se ejecutan directamente desde el explorador; pueden proveer contenidos sin tener que buscarlos en la red y una vez descargadas, se puede acceder a ellas sin conexión a la misma; además, pueden combinar todos los recursos disponibles: audio, video, texto, imagen y actividades interactivas en un sólo dispositivo. Para la última categoría, la inducción Apoyada en Mediaciones Tecnológicas, se hizo un paneo del proceso de inducción del IDEAD, desde su versión presencial, hasta su última versión, que, dada la contingencia de la epidemia, se hizo a través de redes sociales (Facebook Live).

Metodología

Esta investigación, en tanto cualitativa, se basó en el aspecto descriptivo, que, según Monje, (2011) “parte del supuesto de que los actores sociales no son meros objetos de estudio como si fuesen cosas, sino que también significan, hablan, son reflexivos” (p. 12); son, por ende, entonces, sujetos que pueden reflexionar sobre su situación, es decir, tienen autonomía para dilucidar sobre intenciones de dominación o dominación, cualquiera sea de donde provengan. Con este método, se pudo ir más allá de lo que las apariencias pudieran mostrar, en tanto, no buscó desarrollar ni comprobar ningún tipo de hipótesis frente al proceso de la inducción. Lo que hizo fue caracterizar el proceso dentro de la comunidad universitaria, tal como se ha venido desarrollando en la actualidad, para proponer un modelo virtual de inserción de los estudiantes nuevos a la cultura organizacional de la comunidad estudiantil del IDEAD.

Así las cosas, esta investigación averiguó sobre las expectativas y significados inmersos en los procesos de inserción a la cultura organizacional, desde una pers-

pectiva más amplia que la de la simple causa-efecto. Hallando la interrelación entre los estudiantes y los contenidos de la inducción, pudieron comprenderse los factores asociados al proceso, y en ese orden de ideas, buscar otros mecanismos o escenarios de ejecución posible de este primer acercamiento del aspirante, con su nueva comunidad estudiantil.

Etapas de la investigación - resultados

Momento 1. Cuestionario. Recolección Información Primaria. Se elaboró un cuestionario de percepción para los estudiantes que recabó información sobre la forma en que recibieron la inducción: si fue presencial o sincrónica. Con él se pudo establecer que, la mayoría de los encuestados, realizó la inducción de forma remota. Debido a la pandemia del Covid-19, la inducción utilizó herramientas mediadas (Facebook Live). Para gran parte de los encuestados, los procesos de bienvenida fueron medianamente útiles, dado que, apenas rebasaron la media, evidenciando la necesidad de revisar la inducción y obligando a preguntar sobre los aspectos que más les hubiese gustado recibir información. También respondieron que hubiesen querido recibir más información sobre uso de la plataforma y herramientas TIC, bienestar universitario y modelo pedagógico

Momento 2. Selección. En esta etapa, se escogieron los integrantes que harían parte del grupo focal. Este mismo grupo hizo la prueba de pilotaje. Las personas seleccionadas respondieron perfiles que tuvieron en cuenta: estudiantes antiguos que realizaron el proceso de inducción (activos o egresados de la modalidad), inducción de manera presencial o remota en el CAT de Ibagué (sede central).

Momento 3. Grupo focal. Después de crear el grupo focal, se aplicaron las preguntas para recoger sus sugerencias. El objetivo de esta etapa radicó en recibir sus opiniones, puntos de vista, recomendaciones y sugerencias del proceso de inducción que recibieron, hubiese sido en versión presencial o de forma remota. La siguiente información, corresponde a la matriz de análisis con las respuestas de los participantes.

| Categoría central | Preguntas de Investigación | Objetivo | Unidades de Análisis |
|-------------------|--|--|--|
| Utilidad | ¿La inducción le permitió conocer el IDEAD y su funcionamiento en general? | Determinar la capacidad de la inducción para integrar su nueva comunidad estudiantil | <p>“me permitió conocer los procesos académico-administrativos del IDEAD”... me explicó cómo manejarme cuando empezara mis clases y demás”</p> <p>“es una gran herramienta para conocer a fondo todo lo que tiene que ver con lo académico y lo administrativo”</p> <p>“recibí la inducción de manera presencial (2016)... me sirvió bastante para conocer todos los procesos de la universidad...cómo hacer uso del correo electrónico...la dirección de programa”</p> <p>“con esto de la virtualidad se permitió construir todo el paso a paso de cómo conocer la universidad de manera virtual ... con la ventaja del Facebook Live... con ese link el estudiante puede volver a ver todo lo que se dijo; de repararlo, de verlo de nuevo... y hay una ventaja: que el estudiante no tenía que ir a la universidad y en el lugar que estuviera, en el campo o en otras ciudad, tenían la ventaja de verlo virtualmente”</p> <p>“recibí la inducción en el año 2017, de manera presencial, en la sede principal.... nos dieron bastantes orientaciones e instructivos para el tema del conocimiento institucional, la forma pedagógica de ese entonces e información de bastante utilidad”</p> |
| Profundidad | ¿En cuál aspecto cree que le faltó profundidad a la inducción o creería que se desarrolló adecuadamente? | Identificar posibles vacíos en el proceso | <p>“en la inducción se recibe tanta, tanta información, que, en un momento dado se satura, por lo que es de primera vez...pero cuando el estudiante necesita una información específica ya se remitiría a la universidad... lo que se da, es de manera general</p> <p>“se desarrolló bien en el sentido que habla de temas generales y tiene sus tres momentos, es decir, se explica cómo es el modelo pedagógico, el manejo de la plataforma y demás...pero si diría que debiera haber un refuerzo, sobre todo en el manejo de la plataforma... que haya una persona que explique sobre el manejo del correo, cómo recupero una contraseña, cómo navego en la plataforma... y hacerlo de manera práctica ahí mismo”</p> <p>“pienso que una falla que hay, es que al estudiante de primer semestre lo matriculan... ya en segundo semestre nos sueltan, para que cada uno matriculemos en línea; ahí es donde uno se puede estrellar (porque me pasó). Me tocó averiguar cuáles eran las materias que debía matricular”</p> <p>“debería ser más práctica...a medida que va surgiendo todo, empiezan a surgir esas preguntas, esas novedades... y quedan como esos vacíos por falta de ser más prácticos en esa inducción”</p> <p>“me parece que el tiempo no alcanza para tanta información que se da”</p> <p>“la universidad debería ser más flexible con los de primer semestre, porque ellos están iniciando y desconocen muchas cosas”</p> |
| Complementariedad | ¿Cómo complementó la información que recibió durante la inducción? | identificar los mecanismos con los que se afianzaron los conocimientos | <p>“en clase, con los docentes y también a través de la plataforma académica...muchas veces por el tiempo o la persona que estaba explicando utilizan muchos conceptos nuevos que uno no entiende, pero pues a medida que uno introduciéndose en el modelo académico ya entiende después”</p> <p>“con los docentes, especialmente con la plataforma TuAula; también con el seminario de autoformación aprendimos más como era el modelo de aprendizaje”</p> <p>“con los docentes y de pronto con algunos compañeros que de pronto tenían la información más clara”</p> |

| Categoría central | Preguntas de Investigación | Objetivo | Unidades de Análisis |
|-------------------|--|---|---|
| Posibilidad | ¿Estaría usted de acuerdo, en utilizar una herramienta tipo App, para tal fin? | Considerar la posibilidad de la inducción a través de una aplicación tipo App | <p>"es posible... como a la gente le entra todo es visual y auditivo, entonces que fuera a través de videos. El otro es la capacidad del celular de la persona que descargue la aplicación"</p> <p>"que la aplicación fuera interactiva... que le permita al estudiante interactuar... jugar con esa misma plataforma para saber y conocer todo lo que necesita... que sea una aplicación muy completa y eficaz... que tenga videos, que tenga imágenes, que tenga texto... que sea muy múltiple en ese sentido"</p> <p>"sería como un buen complemento, no dejando a un lado la inducción que generalmente se realiza... porque la aplicación serviría como para que ellos estén pendientes si les quedaron dudas de la inducción, si tiene preguntas, pues ya pueden ingresar a la aplicación, verificar, buscar... sería una herramienta más que les serviría que sería muy útil"</p> <p>"no tanto como una aplicación, porque pues también es útil encontrar todo y rápido, si no que en la misma inducción que ya no es presencial si no que ahora es a través de una herramienta (Reunión, Salas web, Cisco, Meet). La aplicación sería como para recolectar esa información específica que el estudiante necesite... pero pues también puede ser una gran idea"</p> <p>"que sea una aplicación que tenga todo a la mano... que tenga un chat para poder comunicarme con un funcionario, por ejemplo"</p> <p>"sería interesante establecer una aplicación que estableciera mayor contacto entre el estudiante y la universidad"</p> |
| Observacional | ¿Algo para agregar? | Identificar posibles adaptaciones de la App | <p>"habría que mirar los avances de esa aplicación para que no quede con falencias. Por ejemplo, mi aplicación de mi EPS, me da información pero hay mucha limitación para información adicional"</p> <p>"la aplicación debe incluir mucha información específica para estudiantes de primero y segundo semestre y en general para todos los estudiantes, porque hasta los antiguos hay muchas que se ignoran como fechas de grado, de presentación de proyectos, número de créditos de un programa, etc."</p> <p>"una aplicación que permitiera que los estudiantes constantemente pudieran estar consultando... que mantuviera actualizada... no sé si la aplicación pudiera enviar mensajes de alerta de actualizaciones"</p> <p>"más que una aplicación, deberíamos reforzar la plataformas TuAula y Academusoft con información veraz para el estudiante, acerca de los procesos que necesita"</p> <p>"es importante que haya muchas opciones para la inducción. Hay gente que tiene facilidades de escucha y en el proceso presencial adquiere mejor el conocimiento; hay gente que, por Internet, en TuAula, prefiere ese tipo de información. Si tenemos formas variadas de acceder a la información y en todas la podemos tener de forma concisa, veraz, organizada... puede funcionar una aplicación, precisamente porque somos una comunidad compleja, tan diversa... la App, puede brindar elementos interesantes"</p> |

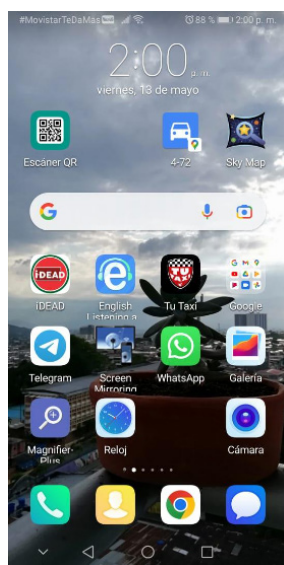
Algunas de las tendencias consideraron importante no tener que desplazarse desde sus lugares de origen para recibir la inducción; igualmente valoraron la inducción remota a través de Facebook Live, porque la grabación quedaba para futuras consultas acerca del proceso. En otro apartado, insistieron en contenidos prácticos, en tanto en sus procesos de inducción el volumen de la información era elevado: “[...] se recibe tanta, tanta información, que, en un momento dado se satura, por lo que es de primera vez”.⁸

Se inclinaron por una inducción asimilable: *muchas veces por el tiempo o la persona que estaba explicando utilizan muchos conceptos nuevos que uno no entiende, pero pues a medida que uno introduciéndose en el modelo académico ya entiende después.*⁹

La posibilidad de recibir la inducción a través de un dispositivo portable, fue bien recibida, no obstante, [...] fuera interactiva... que le permita al estudiante interactuar... jugar con esa misma plataforma para saber y conocer todo lo que necesita... que sea una aplicación muy completa y eficaz... que tenga videos, que tenga imágenes, que tenga texto... que sea muy múltiple en ese sentido.¹⁰

Finalmente, en la tendencia “Observaciones a la App”, los participantes del grupo focal, enfatizaron en que la aplicación fuera más allá de los estudiantes nuevos, es decir, que pudiera ser utilizada por toda la comunidad universitaria. La propuesta de una App como mediadora entre las nuevas comunidades que se integren al IDEAD, pareció recibir buena aceptación, sin embargo, hay algunos que pidieron, más allá de los alcances de una aplicación de esta naturaleza, por cuanto desearon un instrumento que suministre información constante y actualizada sobre procesos que no son inmutables dentro de la cultura organizacional del IDEAD.

El diseño de la inducción virtual, mediante la App, se hizo después de asistir a dos inducciones presenciales y a una en forma remota a través de la página de Facebook del IDEAD, Universidad del Tolima. De allí emergieron los contenidos para esta propuesta que recoge e integra en un contenido virtual, los temas se centran en: toda la información de acceso a la plataforma TuAula Virtual Media (claves, contraseñas, manuales, procedimientos, etc.); la información sobre el modelo pedagógico del IDEAD y la información que suministra Bienestar Universitario.



⁸ Participante No. 4, grupo focal

⁹ Participante No. 5, grupo focal

¹⁰ Participante No. 2, grupo focal

Momento 4. Diseño. Con base en las sugerencias del grupo focal, se diseñó el siguiente modelo de inducción para aplicativos móviles (celular)

Momento 5. Pilotaje. El modelo de inducción, fue sometido a manipulación y experimentación por parte de los participantes del grupo focal, quienes, como lo mencionamos anteriormente, accedieron a revisar la App que se les presentó como inducción virtual.

Momento 6. Evaluación del pilotaje, que se construyó con base en algunos descriptores de la rúbrica de Prieto, S. (2015), marcó como tendencias las siguientes:

Pertinencia. La aplicación fue pertinente con el objetivo con el que se creó: *“tiene un buen diseño la aplicación. Los contenidos suficientes a mi parecer”*.¹¹

Autenticidad. La App fue explícitamente diseñada para estudiantes de primer semestre del IDEAD, Universidad del Tolima; sus contenidos tienen que ver con las actividades académico-administrativas: *“creo que los contenidos están bien especificados”*.¹²

Facilidad de uso/retroalimentación. La aplicación es intuitiva y su navegación es sencilla, y aunque no contiene gamificación, se utilizaron las herramientas de Kahoot (preguntas de falso/verdadero y de opción múltiple), y la plataforma educaplay (crucigrama), como elementos autoevaluativos de los contenidos: *“Me parece que es una aplicación muy pertinente... es muy intuitiva y divertida la evaluación”*.¹³

Motivación. No existen otras aplicaciones con las cuales comparar la que se propone en esta investigación; sin embargo, los contenidos y materiales de consulta, en tanto material PDF sobre manuales e instructivos, queda a disposición del usuario permanentemente y como material de consulta futura:

“Fueron útiles sus contenidos, recordé cosas que había olvidado que existían, como las de bienestar universitario”.¹⁴

Momento 7. Rediseño. Dadas las observaciones de la evaluación del pilotaje y la autoevaluación a la que fue sometida la App, se realizó cambio de la interfaz de inicio: la interfaz inicial propuesta se modificó de la siguiente manera, para que se ajustara a dis-



positivos móviles en cuanto al tamaño de los íconos (sugerencias de los participantes), y atendiendo a la facilidad de uso de la rúbrica.

Conclusiones

Conocer el proceso de inducción, tal como se desarrolla en el IDEAD, fue necesario para plantear una versión totalmente virtual a través de una mediación tecnológica; afortunadamente, durante el transcurso de esta investigación, pudimos allegarnos a su última versión, es decir, a la modalidad remota,

¹¹Participante 4

¹² Participante 3

¹³Participante 2

¹⁴Participante 5

que, sumada a la versión presencial, constituyeron una de suerte simbiosis, que amplió sustancialmente el espectro de esta primera interacción entre el IDEAD y su nueva comunidad estudiantil. El uso de la mediación, merced de la pandemia, además de visibilizar la realidad en cuanto a temas como infraestructura, conectividad, portabilidad etc., suministró valiosas herramientas para perfilar de manera más concreta nuestra propuesta.

La versión remota, través de Facebook Live, dejó claro que, de un proceso como la inducción, deben quedar registros, como el enlace en este caso, al que puede accederse para recuperar la información que de otra manera (bajo la versión presencial), se hubiera reducido a la mera asistencia a los CAT. Esta situación, nos impulsó, entre otras cosas, a crear la App, para que sirva como material de consulta permanente y no solo como proceso de bienvenida a los estudiantes nuevos. El diseño de una propuesta de inducción enteramente virtual, necesitó atravesar por varias etapas hasta su concreción final. La aplicación se desarrolló desde sus inicios, pensando en la tercera modalidad hacia la que se encamina el

IDEAD. Por esa razón, cada uno de los módulos que la componen, contiene su propia autoevaluación, a fin que el estudiante pueda asimilar de manera lúdica, como en este caso, los contenidos de la cultura organizacional del Instituto y en últimas de la Universidad del Tolima.

Recomendaciones

De acuerdo a los objetivos propuestos y llevados a la realidad, esta aplicación totalmente virtual para dispositivos móviles, bien puede considerarse para reemplazar la inducción de estudiantes nuevos, sea esta en versión presencial o remota, en tanto herramienta que contiene todos los aspectos y temas que componen la integración a la cultura organizacional del IDEAD y a sus procesos académico-administrativos. Este trabajo, también puede servir como insumo de investigaciones futuras sobre el proceso de inducción, por cuanto es un proceso enteramente virtual y apunta hacia la tercera modalidad de estudio y hace parte de la visión del IDEAD, Universidad del Tolima.

Referencias bibliográficas

AlianzaRed. (s.f.). *Estadísticas Marketing Movil 2018-2019*. Obtenido de *Estadísticas Marketing Movil 2018-2019*: <https://www.alianzared.com/estadisticas-marketing-movil-2018/>

Angeriz, E. (s.f.). *Tecnologías Digitales*. Obtenido de *La educación del siglo XXI. La construcción de Competencias en estudiantes y los procesos de apropiación de la tecnología en sus contextos*: https://www.jstor.org/stable/j.ctvt6r-mh6.8?seq=1#metadata_info_tab_contents

Batthyány, K. &. (2011). *Metodología de la investigación en Ciencias Sociales. Apuntes para un curso inicial*. Obtenido de <https://docplayer.es/58559971-Metodologia-de-la-investigacion-en-ciencias-sociales.html>

Bautista, Pérez, Guillermo, and Sáiz, Federico Borges. (s.f.). *Didáctica universitaria de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/tolimasp/detail.action?docID=4626642>.

Castillo, R. &. (2016). *Universidad del Bío Bío, Chile*. Obtenido de *Programa de Inducción como estrategia de adaptación a la vida universitaria*: <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/clabes/article/view/1193/0>

Chiavenato, I. (2007). *Administración de Recursos Humanos*. McGraw-Hill Interamericana.

Downes, S. (2008). *El futuro del aprendizaje en línea: diez años después*. Obtenido de <http://es.scribd.com/doc/16527898/El-Futuro-Del-Aprendizaje-Diez-Anos-Despues>

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw Hill.

Ministerio de Educación Nacional. (s.f, de diciembre de 2013). *Lineamientos de calidad para la verificación de las condiciones de calidad de los programas virtuales y a distancia*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-338171_archivo_pdf.pdf

Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Pedró, F. (2017). *Tecnologías para la transformación de la educación*. Obtenido de Fundación Santillana: https://www.santillanalab.com/recursos/Tecnologias_para_la_transformacion_de_la_educacion_1.pdf

Redalyc.org. (2011). Obtenido de *El estudiante recién llegado en el escenario universitario*: <https://www.redalyc.org/pdf/695/69522607008.pdf>

Siemens, G. (6 de junio de 2008). *Humanismo y Conectividad*. Obtenido de <https://humanismoyconectividad.wordpress.com/2009/01/14/conectivismo-siemens/>

Taylor, S. &. (2000). *Introducción a los métodos cualitativos*. Obtenido de <https://asodea.files.wordpress.com/2009/09/taylor-s-j-bogdan-r-metodologia-cualitativa.pdf>

UNESCO. (2013). *Directrices para las políticas de Aprendizaje Móvil*. Obtenido de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/ICT/images/114_13_ED_UNESCO_Policy_Guidelines_for_Mobile_Learning_S.pdf

Universidad del Pacífico. (20 de 06 de 2017). *Procedimiento de Inducción de Nuevos Estudiantes*. Obtenido de <http://www.unipacifico.edu.co:8095/web3.o/documentos/MI-DO-PR20%20Procedimiento%20inducccion%20de%20nuevos%20estudiantes%20V1.pdf>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia. (2019). Obtenido de *Programa de Inducción y Reinducción*: https://thumano.unad.edu.co/sitio/images/inducccion/PROGRAMA_INDUCCION_Y_REINDUCCION_2019.pdf

Luis Arturo Páramo Morales, José Julián Nández & Rómulo Hernando Guevara.

Ambientes digitales e inducción de estudiantes en el IDEAD.

Revista Ideales, otro espacio para pensar. (2022). Vol. 14, 2022, pp. 70-79

Fecha de recepción: marzo 2022 **Fecha de aprobación:** septiembre 2022