

Validación de un recurso de historias hipermediales para el aprendizaje en afectividad y sexualidad

Carlos Ossa Cornejo
Universidad del Bío-Bío
Chile
cossa@ubiobio.cl
Fono: 42253555

Nelly Lagos San Martín
Universidad del Bío-Bío
Chile
nlagos@ubiobio.cl
Fono: 42253555

ABSTRACT

We present a second part of an investigation to assess the effectiveness of a hypermedia software on teaching content in the field of emotional health and sexuality, in students of eight grade in a public school in Bío-Bío region. The project involved the use of a CD with the hypermedia material, developed in the first part of the investigation, which consisted of stories of young people around themes of sexuality, organized in HTML format.

To assess the impact of the material, an investigation design pretest - post with control group, using intact groups and designating at random used a questionnaire to measure knowledge and attitudes towards sexuality. Data were analyzed with a statistic for mean difference (t test). In this second part has extended the number of participants, we have a total of 157 eighth-grade students.

The results show a significant difference in the assessment of the experimental group, over the control group, were also observed a positive perception of the strategy as a significant resource for learning, in comparison with traditional strategies.

RESUMEN

Se presenta una segunda parte de una investigación destinada a evaluar la efectividad de un material hipermedial en la enseñanza de contenidos relativos al ámbito de la afectividad y la sexualidad en alumnos de octavo año básico de establecimientos educacionales de la región del Bío-Bío. El proyecto contempló la utilización de un CD con el material hipermedial, desarrollado en la primera parte de la investigación, el cual constaba de historias de jóvenes en torno a temáticas de sexualidad, organizadas en formato HTML.

Para evaluar el impacto del material se realizó una intervención de diseño pretest – postest con grupo control, utilizándose grupos intactos, y con designación al azar; se utilizó un cuestionario para medir conocimientos y actitudes

frente a la sexualidad, y se analizaron los datos con un estadígrafo para diferencia de medias (t de Student). En esta segunda parte se amplió el número de participantes, contándose con un total de 157 alumnos de octavo año básico.

Los resultados muestran una diferencia significativa en la evaluación del grupo experimental, por sobre la del grupo control; se observó también una percepción positiva del recurso como estrategia significativa de aprendizaje en comparación con las estrategias tradicionales.

KEYWORDS

Sexualidad, hiperhistorias, estrategias de aprendizaje

INTRODUCCIÓN

Es sabido que la sexualidad es parte del núcleo central de la personalidad que articula la vida afectiva y social de las personas, en especial la relacionada con las relaciones de pareja y la vida familiar. Este hecho, lleva a que la escuela de hoy, ofrezca un apoyo a familia en la formación de los niños, sin pretender sustituirla; ofreciéndoles situaciones de aprendizaje en las cuales pueden obtener información, orientaciones y valores que les ayuden a desarrollar su afectividad y sexualidad de manera integral.

La unidad de afectividad y sexualidad en octavo año básico es una continuidad de una serie de actividades presentadas en 5° y 6° año, el énfasis de estas unidades previas está en relacionar los cambios físicos y emocionales con el fortalecimiento del autoconcepto y el desarrollo de una autoestima positiva. Además de las diferencias entre hombres y mujeres, distinguiéndolas de los estereotipos y prejuicios sexistas, y valorando la complementariedad.

Considerando las características propias de la etapa del desarrollo que están viviendo los alumnos de octavo año básico, se dan algunas recomendaciones generales, las que

se deberán tener en cuenta en el desarrollo de toda la unidad.

El énfasis de la unidad en este nivel está en brindar a los adolescentes *un espacio para reflexionar, compartir e identificar un conjunto de valores que estimulen el desarrollo de actitudes y comportamientos en las personas y que sean coherentes con el compromiso que implica*” [8]. Es así como se espera que durante el desarrollo de esta unidad los estudiantes discutan y analicen situaciones de su vida cotidiana, reflexionen respecto de los valores y actitudes que son la base de la vivencia de la sexualidad y afectividad en las personas. Valores como el respeto, la responsabilidad, la generosidad, el cuidado y respeto por el propio cuerpo y por el cuerpo del otro/a, el amor y la felicidad, son esenciales en esta unidad. También se espera que identifiquen formas de enfrentar situaciones de presión y ensayen estrategias asertivas para enfrentarlas.

La propuesta de esta unidad se asienta en que una adecuada formación en sexualidad debe ser una efectiva educación para el amor en tanto expresa la máxima plenitud del desarrollo humano. En este sentido se debe promover la reflexión acerca del proyecto de vida y desarrollar la capacidad de discernir; debe entonces, *“favorecer la responsabilidad y el respeto en las relaciones afectivas y sexuales; debe contribuir a la estabilidad de la familia promoviendo una reflexión acerca de las relaciones de pareja, el compromiso del matrimonio, y la responsabilidad para con los hijos y su derecho inalienable a ser protegidos y apoyados para su pleno desarrollo personal y social*” [8].

Se recomienda realizar esta unidad, integrando a ella a los padres, madres y apoderados, favoreciendo un espacio que les permita aclarar inquietudes, dudas y aprender respecto de mejorar la comunicación de este tema con los hijos e hijas. Por lo mismo se hace necesario adaptar algunas actividades para realizarlas en las reuniones de apoderados y así tener una visión más amplia respecto de qué temáticas e inquietudes son las más relevantes para trabajar en el curso y como se puede encontrar apoyo en los apoderados para trabajar el tema.

En relación a lo anterior, se ve imprescindible enfocar el desarrollo de la educación sexual no sólo en el plano informativo o conceptual, sino además en el plano valórico y actitudinal, ya que la sexualidad tiene un gran componente comportamental. Un grupo de investigadoras en España [7] señalan a partir de un estudio que realizaron sobre la efectividad de un programa de educación sexual, que es prioritario comenzar en edades tempranas de la adolescencia. Por otra parte señalan también que los factores conceptuales y actitudinales son fundamentales en el enfrentamiento integral de la educación sexual. En esta misma línea, Muñoz y Ruiz plantean también de que deben estudiarse en el plano de la sexualidad, los ámbitos de conocimientos, actitudes y comportamientos, ya que inciden

en un mejor o peor enfrentamiento de la sexualidad de manera responsable [9].

Con relación a las metodologías utilizadas por los docentes en este subsector se han desarrollado estrategias más bien tradicionales de papel y lápiz, aunque últimamente se han ido incorporando tecnologías audiovisuales [5]. Esta área ha carecido del apoyo de recursos informáticos específicos para el apoyo de los aprendizajes esperados para este subsector, observándose la necesidad de enriquecer las metodologías de enseñanza y aprendizaje en esta área con la utilización de medios tecnológicos que permitan innovar las estrategias docentes [15].

Frente a los cambios producidos por la globalización y los procesos de aculturación cada vez más rápidos, la preparación valórica y actitudinal de los niños y jóvenes, debiera ir a la par con tales cambios.

Podemos señalar que en este campo la innovación es imprescindible, debido a que muchos de los contenidos de este subsector requieren de distintas metodologías, puesto que involucran habilidades afectivas y actitudinales, y no solo habilidades cognitivas. Muchas veces los docentes pierden variedad en sus metodologías por no contar con actividades innovadoras o con recursos nuevos [6].

Por otra parte, la incorporación de recursos multimediales como medios de apoyo al aprendizaje no sólo reporta ventajas desde el plano teórico, Sánchez, Puertas y Perozans señalan que encontraron diferencias en los resultados de aprendizaje en dos grupos de alumnos (uno con estrategias tradicionales y otro con recursos informáticos) frente al aprendizaje de una unidad didáctica en el área de matemáticas [11].

El uso de recursos hipermediales en este ámbito tiene sus inicios en una experiencia piloto en que se trabajó con un grupo de alumnos de octavo año básico de una escuela municipalizada [10]. El resultado de esta experiencia fue positivo, encontrándose diferencias significativas con el grupo que usó el software, frente al grupo de alumnos que no usó el software.

Ambos grupos fueron examinados antes y después de la intervención, en base a un cuestionario que medía sus conocimientos y actitudes frente a la sexualidad y la afectividad. Como el resultado del grupo que usó el recurso fue mejor que el del grupo que siguió la metodología tradicional, se pudo hipotetizar que el recurso tendría un impacto significativo en el aprendizaje de esta temática en alumnos de este nivel educativo.

Las historias hipermediales (hiperhistorias) son historias interactivas que se desarrollan en un ambiente hipermedial [14], se compondrían de hipermedia, objetos dinámicos y caracteres con comportamiento. Se plantea que los objetos y los personajes deben generar interactividad y navegación en un mundo virtual [13].

Se puede conceptualizar este tipo de estrategias como una alternativa a los programas de presentación de información, y a los juegos educativos. Sánchez plantea que las hiperhistorias son la versión electrónica de las historias, así como los hipertextos son la versión electrónica de los textos [14] y permitirían al aprendiz interactuar libremente con personajes y ambientes, permitiéndoles involucrarse en un ambiente constructivista [13].

Las hiperhistorias son recursos que involucran al participante en su desarrollo, planteándole decisiones que debe resolver, e instándolo a desarrollar conductas y actitudes en relación al tema planteado. De este modo darían al alumno la oportunidad de interactuar con implementos tecnológicos, y analizar los procesos cognitivos y actitudinales derivados de ello.

Experiencias en el uso de hiperhistorias

Se puede señalar que si bien, hay diversas experiencias en uso de hiperhistorias como recurso educativo [1,2, 3,4,] no existe una línea de investigación definida, encontrándose diferentes líneas de desarrollo. Podemos reconocer en todo caso, experiencias en esta área que se centran en el desarrollo de la hiperhistorias como medio narrativo [3, 12] promoviendo el uso de textos y cuentos, por otro lado se observa el uso de softwares que recrean ámbitos de exploración multimedial, en base a al desarrollo de una historia [1, 2, 4].

Descripción del recurso hipermedial usado

La creación del recurso hipermedial se basó en dos ámbitos, por un lado, el de la afectividad, considerando situaciones de aceptación y rechazo frente a la amistad y el pololeo, e incorporando situaciones de cuidado y riesgo con el grupo de pares. Por otro lado se tomó el tema de la sexualidad, considerando situaciones de erotismo, relaciones sexuales, autocuidado, embarazo y enfermedades de transmisión sexual.

Se buscó poner énfasis en dos variables centrales para el proceso formativo de los alumnos, el conocimiento y las actitudes. El conocimiento se organizó en torno a la presentación de conceptos, hechos y procedimientos tanto en el ámbito de la afectividad como en el de la sexualidad. Por su parte las actitudes se incorporaron a través de la toma de decisiones respecto a situaciones de cuidado como de riesgo, y que llevaban a finales positivos o negativos que reforzaran el componente valórico en los alumnos.

De este modo el material se estructuró en base a historias de cuatro jóvenes de 14 años, compañeros de curso, y que se encontraban en una fiesta con otros jóvenes. A partir de esta base se iban delineando las historias que derivaban en situaciones de cuidado o de riesgo, donde los alumnos debían decidir cuál de esas situaciones tomaban, llegando a finales positivos o negativos según fuese su elección.

Cabe mencionar que cada historia implicaba una decisión que conectaba a través de hipertextos las diferentes situaciones en torno a la temática. Cada final de historia por otra parte se acompañaba de material de lectura, de discusión en parejas, videos e imágenes que reforzaban el conocimiento que se debía adquirir.

Se buscó realizar un formato simple en la construcción del recurso debido por un lado, a que se buscaba desarrollar una metodología fácilmente replicable para los docentes, y por otro, debido a que en muchos establecimientos no se cuenta con equipos computacionales que puedan trabajar con formatos de programación muy elaborados.

En este sentido se optó por la programación en html, ya que se relacionaba adecuadamente con las dos situaciones mencionadas anteriormente, y se adecuaba perfectamente a la naturaleza de los hipertextos. Por otro lado se ha observado que este diseño simple, no obstaculiza el objetivo del recurso, y por otra parte permite que personas con poco conocimiento informático, sean capaces de diseñar e implementar tal metodología. Los dibujos que contempla el recurso son personajes de una historieta japonesa (manga) ampliamente conocido por los jóvenes, y se buscaba de este modo, desarrollar mayor motivación al encontrarse con un material conocido.



Fig. 1. Pantalla de inicio del recurso hipermedial

A partir de la percepción del estudio anterior donde se opinaba de parte de los usuarios, que debía mejorarse el aspecto gráfico del material, se desarrolló un nuevo diseño para las pantallas, dando mayor énfasis al color y la diagramación. Para ello se contó con la asesoría de un diseñador gráfico.

De este modo el material rescata más aún el formato de historieta, lo cual intenta acercarlo al grupo objetivo.

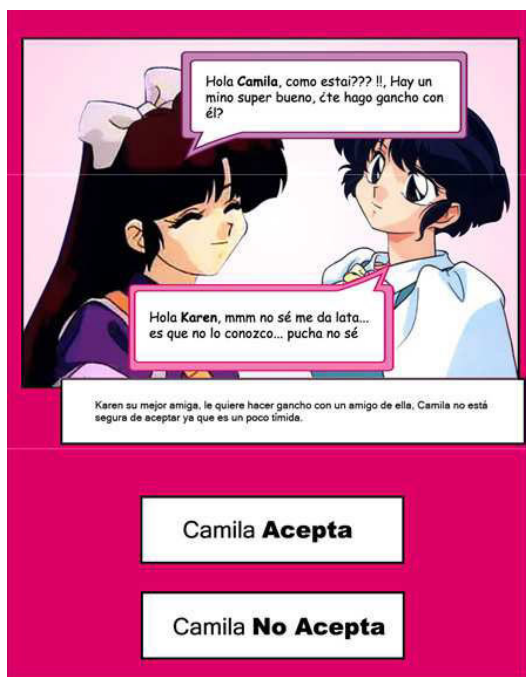


Fig. 2. Pantalla de una de las historias del recurso hipermedial

METODOLOGÍA

El enfoque metodológico utilizado en esta investigación fue cuantitativo, de tipo cuasiexperimental con grupos intactos, presentó un diseño pretest – postest con grupo control.

El procedimiento consideró el diseño de actividades de la unidad de afectividad y sexualidad en conjunto con los profesores de aula, se trabajó con grupos cursos de alumnos de 8° año básico de tres establecimientos de la ciudad de Chillán. En cada establecimiento se definió un curso que utilizó medios tradicionales de enseñanza (grupo control) y el otro curso, el recurso hipermedial (grupo experimental), diseñado específicamente para este proyecto. En total participaron 157 alumnos, finalizando el grupo control con 77 alumnos y el grupo experimental con 80.

La implementación de la unidad en el grupo control siguió los procedimientos señalados en el programa de orientación de octavo año básico. Las actividades para ambos grupos se desarrollaron en cinco sesiones, realizadas una vez por semana.

En ambos grupos se realizó una evaluación de entrada (pretest) y una evaluación de salida (postest) en relación con los conocimientos y actitudes frente a la afectividad y

sexualidad. Esta evaluación se materializó en un cuestionario que constaba de 43 preguntas, estructuradas en base al conocimiento y a las actitudes frente a la afectividad y la sexualidad, con respuestas dicotómicas. Este instrumento mostró un nivel de validez interna medianamente alto, lo que es suficiente para determinar su validez como elemento de evaluación [10]

Para el grupo experimental se usó una encuesta de satisfacción aplicada al final de las sesiones de trabajo, que consideraba una apreciación de la motivación de aprendizaje, la facilidad del uso del software, la claridad del contenido, y la utilidad de los temas.

Finalmente para medir la influencia del recurso en el aprendizaje se aplicó un análisis comparativo de los resultados de ambos grupos, a partir de procedimientos estadísticos de comparación de medias (T de Student).

RESULTADOS

A.- Evaluación inicial y final

En términos generales se observa en la evaluación inicial, un mejor resultado del grupo control sobre el experimental.

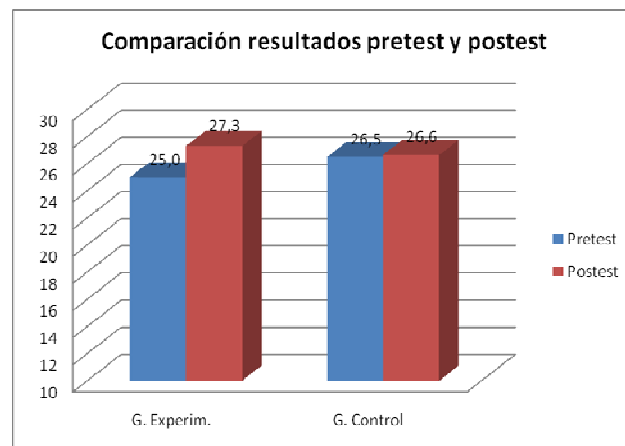


Fig. 3. Gráfico de los resultados de la evaluación inicial y final de los grupos de la muestra.

El grupo control obtuvo un promedio de 26,5 puntos, mientras que el grupo experimental obtuvo un promedio de 25. Sin embargo en la evaluación final se observa un rendimiento mucho mejor del grupo experimental con un promedio de 27,3 puntos, que del grupo control que obtuvo un promedio de 26,6 puntos.

B.- Percepción en uso del recurso

Podemos señalar que existe una valoración general positiva del recurso hipermedial, aludiendo a la satisfacción en su uso, la facilidad, y la significación de los temas. El

porcentaje de satisfacción registrado en la encuesta aplicada al grupo experimental fue de un 81%.

Se observa que el 74 % de los alumnos señalan tener un grado de satisfacción muy alto con el recurso, mientras que el 24% señala tener un grado de satisfacción alto.

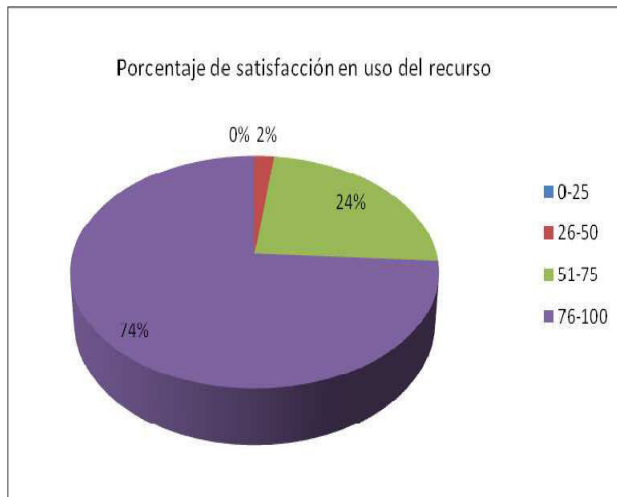


Fig. 4. Gráfico de satisfacción del uso del recurso hipermedial de alumnos de grupo experimental.

Cabe mencionar que los aspectos mejor evaluados corresponden a utilidad del software para aprender, y motivación de uso; mientras que el peor evaluado corresponde a claridad de los conceptos.

C.- Impacto del recurso en el aprendizaje

En relación a la comparación de medias de las evaluaciones pre y postest (t de Student para muestras independientes), se observó para el grupo control un $t = 0.85$, ($t \geq 0.05$) lo que implicaría que no habrían diferencias significativas en la metodología usada; mientras que para el grupo experimental se obtuvo un $t = 0.0089$ ($t \geq 0.05$), lo que implica que existirían diferencias significativas.

De este modo se puede señalar que se obtienen diferencias significativas para el grupo experimental en relación al aprendizaje respecto a conocimientos y actitudes frente a la afectividad y sexualidad, a través del recurso hipermedial en comparación con el aprendizaje mediante estrategias tradicionales.

CONCLUSIONES

Las historias hipermediales permiten que el alumno interactúe con un entorno virtual, motivándolo a través de un guión de situaciones que él mismo va desarrollando según sus intereses y creencias. Esta interacción con la historia es uno de los principales aspectos que le dan sentido a esta innovación para la enseñanza de temas en el área de la afectividad y la sexualidad.

De los resultados obtenidos en esta investigación se desprende que el uso de recursos multimediales e hipermediales tienen un impacto positivo en el aprendizaje frente a las estrategias tradicionales. Esto se ve reflejado en la diferencia de los resultados de la evaluación inicial y final usada para los grupos control (sin recurso) y experimental (con recurso).

Así mismo se observó que esta diferencia es significativa en la comparación del grupo experimental con relación a los resultados de las evaluaciones, situación que no se observó en el grupo control, lo cual puede atribuirse a la intervención del recurso hipermedial.

Se observa a partir de la encuesta de satisfacción aplicada a los alumnos, una percepción positiva del uso de este recurso en comparación con las estrategias tradicionales a las cuales estaban acostumbrados. Por otra parte la motivación derivada de la implicación personal en la historia, estableció una buena base para el aprendizaje de los temas que estaban previstos en la unidad.

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto fue financiado por el fondo de investigación y desarrollo de informática educativa, del Centro de Informática Educativa (CIDCIE) de la Universidad del Bío-Bío.

REFERENCIAS

- [1] Bittencourt, L.; De Paoli, M.; Villarreal, R.; Selbach, M. (1998) Estructuras de representacao para hiperhistorias. Taller Intenacional de Software Educativo, TISE 1998.
- [2] Cernuzzi, L.; Grau, I.; Sánchez, J. (2003). Uso de agentes para hiperhistorias con niños ciegos. 8° Taller Internacional de Software Educativo, TISE 2003
- [3] Clavijo, A.; Quintana, A. (2003). Creación de hiperhistorias: una estrategia para promover la escritura. Ikala, Revista de lenguaje y cultura, vol 8, N° 14. 2003. 59-78
- [4] Duarte, S.; Giret, A.; Levera, J.; Le Vraux, R.; Cabrera, L.; Cernuzzi, L. (1997). Software Hipemedial : Tareas en Casa. Taller Internacional de Software Educativo, TISE 1997.

- [5] Gómez, M^a Carmen; González, Jesús. (2003) Tic's y orientación. Documento online en <http://www.apuoc.org/node/149>
- [6] Herrera, Carola; Pizarro, Tito. (2006) Diseños de alta costura: La orientación en la pasarela de la informática educativa. Revista electrónica diálogos educativos. N° 6. En http://www.umce.cl/revistas/dialogoseducativos/dialogos_educativos_n6_articulo_05.html
- [7] Lameiras, María; Carreras, María Victoria; Nuñez, Ana María. (2006). Evaluación de un programa de educación sexual con adolescentes: una perspectiva cualitativa. Revista Diversitas, Vol 2, N° 2. Pp. 193-204
- [8] Mineduc. (2001) Planes y programas para octavo año básico. Chile
- [9] Muñoz, María José; Ruiz, Ana del Mar. (2008). Conocimientos, actitudes y comportamientos sexuales de los estudiantes de la universidad de Almería. Metas de enfermería, Vol 11, N° 1, pp. 23-29
- [10] Ossa, Carlos; Lagos, Nelly. (2008). Las historias hipermediales como metodología de aprendizaje en afectividad y sexualidad. Actas del XIII TISE
- [11] Puertas, G; Sánchez Alcázar, J. Perosanz, J. (2003) La influencia de los medios informáticos en el aprendizaje. Documento online en <http://www.educa.madrid.org/web/cp.beatrizgalindo.alcala/proyecto.html>
- [12] Ryman, G. 253 Or Tube Theatre. Documento online, acceso 13 Noviembre 2009, en <http://www.ryman-novel.com/>
- [13] Sánchez, J.; Cernuzzi, L. (2000) Hiperhistorias para hiperaprender. Documento on line www.c5.cl/hh/index.htm
- [14] Sánchez, J; Lumbreras, M. (1996). Análisis de una metodología para construir hiperhistorias. 3° Encuentro iberoamericano de informática educativa RIBIE. Documento online www.c5.cl/hh/index.htm
- [15] Sunkel, G. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación de América Latina. Una exploración de indicadores. CEPAL documento online www.risalc.cl:9090/archivos_recursos/306/tics%20y%20educacion.pdf