

Entornos Virtuales de Aprendizaje. ¿Aprendemos o expiramos?

MsC. Alexander Fernández Anderson

Resumen:

La necesidad de una auténtica formación continuada a lo largo de la vida y su convergencia con las posibilidades que las tecnologías de la información y la comunicación están ofreciendo para las aplicaciones educativas, han hecho emerger lo que parece ser un nuevo mercado formativo, el del **e-learning**. No obstante, desde una perspectiva menos eufórica, el uso intensivo de las tecnologías para permitir un mayor acceso a la formación y a la educación es una nueva etapa en la existencia de instituciones de educación superior, con la aparición de las denominadas **universidades virtuales**. Aunque de hecho sean una evolución moderna, pensadas para una nueva era, de las universidades a distancia, a menudo se encuentran ante la necesidad de demostrar la existencia de calidad en su funcionamiento y en su oferta formativa. Sin embargo, los parámetros que acostumbran a quererse utilizar para medir sus grados de calidad, suelen haber sido imaginados para instituciones que difieren en mucho de las mismas. Este artículo analiza la situación actual del debate sobre la calidad en la oferta virtual de educación una reflexión sobre qué parámetros deberían ser los más adecuados para poder valorar la calidad en este tipo de experiencias e instituciones. El desarrollo de ambientes de aprendizaje se fundamenta en la creación y la disposición de todos los elementos que lo propician. Esta disposición de elementos puede ser limitada y rígida que sólo de lugar a un único modo de aprender: unidireccional, verbalista autoritario y repetitivo, o bien puede producir un modelo que con base de solidez y flexibilidad académica propicie una gran diversidad de ambientes educativos.

Palabras claves: Educación a Distancia, Tic, Superación, Innovación en Educación.

Abstract:

The need for true lifelong learning throughout life and its convergence with the possibilities that information technology and communication are offering for educational applications, has made what appears to be emerging a new training

market, the e-learning. However, from a less euphoric, the intensive use of technologies to enable greater access to training and education is a new stage in the existence of institutions of higher education, with the emergence of so-called virtual universities. Although in fact be a modern development, designed for a new era of distance universities, often are faced with the need to prove the existence of quality in its operation and its educational offerings. However, the parameters tend to like to use to measure their grades, often have been imagined for institutions that differ in much the same. This article reviews the current state of debate on the quality of virtual education offer a reflection on what parameters should be most suitable to assess quality in these kinds of experiences and institutions. The development of learning environments is based on the creation and provision of all elements that are conducive. This arrangement of elements may be limited and rigid place only one way to learn: one-way, verbal authoritarian and repetitive, or you can produce a model based on academic strength and flexibility conducive to a variety of educational settings.

Keywords: Distance Education, Tic, Overcoming, Innovation in Education

Introducción:

Los Entornos Virtuales Enseñanza Aprendizaje (**Vidal Ledo**)⁽¹⁾ se definen generalmente como un proceso o actividad de enseñanza-aprendizaje que se

desarrolla fuera de un espacio físico, temporal y a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza; son en la actualidad la arquitectura tecnológica que da sustento funcional a las diversas iniciativas de teleformación, no obstante, ellos no determinan los modelos y estrategias didácticas, ya que el conocimiento o acceso a estos recursos no exime al profesor del conocimiento profundo de las condiciones de aprendizaje, ni del adecuado diseño y planeación docente, pero sí le aporta una nueva visión pedagógica que se enriquece con el uso de estas tecnologías.

La incorporación de las nuevas tecnologías en todos los aspectos de la vida y la sociedad misma está demandando nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje. El modelo de educación centrado en la enseñanza, donde el protagonista es el profesor, deja paso a un sistema basado en el aprendizaje, donde el alumno es el responsable de su propio proceso de aprendizaje y el profesor debe buscar y utilizar la metodología y los medios más adecuados que ayuden al alumno en ese proceso.

Es en este entorno de trabajo cooperativo donde las nuevas tecnologías y los entornos de trabajo virtuales adquieren una gran importancia ya que, por ejemplo, permiten la comunicación asíncrona en tiempo y lugar entre los agentes implicados y facilitan el acceso a una gran cantidad de recursos e información externa.

El sistema educativo, una de las instituciones sociales por excelencia, se encuentra inmerso en un proceso de cambios, enmarcados en el conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la innovación tecnológica y, sobre todo, por el desarrollo de las tecnologías de la información y de las comunicación, por los cambios en las relaciones sociales y por una nueva concepción de las relaciones tecnología – sociedad que determinan las relaciones tecnología – educación. Cada época ha tenido sus propias instituciones educativas, adaptando los procesos educativos a las circunstancias. En la actualidad esta adaptación supone cambios en los modelos educativos, cambios en los usuarios de la formación y cambios en los escenarios donde ocurre el aprendizaje.

La aparición de nuevos ambientes de aprendizaje solo tiene sentido en el conjunto de cambios que afectan a todos los elementos del proceso educativo (objetivos, contenidos, profesores, alumnos,...). Los cambios en educación, a cualquier escala, para que sean duraderos y puedan asentarse requieren que cualquier afectado por dicho cambio entienda y comparta la misma visión de cómo la innovación hará que mejore la educación: Profesores, administradores, padres y la comunidad educativa entera deben estar involucrados en la concepción y planificación del cambio desde el primer momento.

Desarrollo:

El proceso de aprendizaje no es ajeno a los cambios tecnológicos, con el uso de las TIC se da el último paso de la evolución de la educación a distancia creando un nuevo término e-learning, educación en línea o educación distribuida. El e-learning proporciona la oportunidad de crear ambientes de aprendizaje centrados en el estudiante. Estos escenarios se caracterizan por ser interactivos, eficientes, fácilmente accesibles y distribuidos. Según Khan, citado por (**Boneu**)⁽²⁾, un escenario de e-learning debe considerar ocho aspectos: diseño instruccional, modelo pedagógico, tecnología, desarrollo de interfaz, evaluación, gerencia, soporte y ética de uso. La plataforma de e-learning es el software de servidor encargado de la gestión de usuarios, gestión de cursos y servicios de comunicación. Estas plataformas no son sistemas aislados, dado que pueden apoyarse por herramientas desarrollados por terceros o por integraciones realizadas por los diseñadores ó administradores.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje consiste en el conjunto de las distintas funcionalidades asociadas a la actividad formativa. El Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje permite la creación y mantenimiento de comunidades virtuales, proporcionando los servicios con los que cada comunidad se identifica, y que garantizan la integración, enriquecimiento y fidelidad de sus usuarios. Tanto el

Entorno Virtual de Enseñanza como el aula virtual son personalizados teniendo en cuenta las herramientas elegidas así como la imagen corporativa del cliente: diseño de la página principal y de los iconos, maquetación de los documentos, etc

La introducción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en los programas educativos ha contado con seguidores y críticos, creándose un ambiente controvertido que ha primado en los primeros años en los que fueron una novedad y se trató su introducción en los procesos de enseñanza y aprendizaje siguiendo, más que nada, los buenos deseos y la voluntad de unos pocos; sin tomar en cuenta que el empleo de las mismas requería contar con una buena proyección, planificación y voluntad política.

Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz. El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de (re)construcción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz : capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas.

La formación universitaria virtual

La universidad está empezando plantearse el cambio, no sólo de su formato y estructura clásica sino de su propio enfoque de la educación. En realidad, es una necesidad subyacente a los cambios actuales de la sociedad (**Drucker, 1997**)⁽³⁾,

mayormente mediatizados por el impacto y la emergencia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los distintos ámbitos de la vida cotidiana.

Se estima que al crearse una brecha entre las innovaciones tecnológicas y las educativas si no son indagadas las concepciones de los actores involucrados para visualizar de qué manera se comprende la necesaria transformación de esquemas y modelos en relación con las nuevas formas de comunicarse, aprender e incluso de construir conocimiento en estos entornos.

La actividad mental constructiva desarrollada por el alumno no asegura, necesariamente, una construcción óptima de significados y sentidos en torno al nuevo contenido de aprendizaje. Por un lado, porque el alumno puede no disponer de los recursos cognitivos más adecuados para asimilar el nuevo contenido. Por otro, porque, incluso si los tiene, puede no activarlos, o no establecer las relaciones más significativas y relevantes posible entre esos recursos y el contenido en cuestión. La interacción entre alumno y contenido, por tanto y dicho en otros términos, no garantiza por sí sola formas óptimas de construcción de significados y sentidos.

La inserción activa de Internet como medio en la sociedad actual hace que sea imposible ignorar la formación virtual y permite que sea tomado como una alternativa válida para su uso en la educación, siendo potencialmente más útil aún en la educación no presencial, en donde los beneficios de los servicios interactivos que proporciona Internet se hacen realmente evidentes.

(Adell y Gisbert)⁽⁴⁾ plantean un ejemplo interesante de algunas de estas aplicaciones y sus equivalencias con respecto a las actividades que se desarrollan en la educación presencial, como se observa en el la tabla siguiente.

1

Dilema de las teorías de enseñanza y aprendizaje en los entornos virtuales

¹ Drucker, 1997* Referencia disponible en el artículo La calidad en las experiencias virtuales de educación superior

Aplicaciones informáticas	Actividades	Espacio físico
Correo electrónico	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorías • Comunicación de la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Despacho del profesor • Charlas de pasillo
Lista de distribución	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución de los materiales escritos • Discusiones de grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas • Grupos de estudio
Chat	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización • Relaciones personales 	<ul style="list-style-type: none"> • Salas de Chat
Teleconferencias	<ul style="list-style-type: none"> • Debates públicos • Charla entre estudiantes y profesores 	<ul style="list-style-type: none"> • Salas de conferencias
Pag. Web (www)	<ul style="list-style-type: none"> • Tutoriales multimedias • Distribución de la documentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas • Archivos

Disponible en: <http://reddigital.cnice.mec.es>

¿Qué tendremos en cuenta para implementar un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje?

(Hinostroza, 1999)⁽⁵⁾ propone un modelo en el cual considera los siguientes elementos:

Modelo Pedagógico: Muestra los lineamientos y principio pedagógicos fundamentales en los cuales se sustenta un programa en general y cada uno de los

cursos en particular y donde intervienen actores educativos, metodologías de enseñanza – aprendizaje y recursos tecnológicos.

Equipo Docente: Se encarga de la organización y estructura definida para sustentar el diseño instruccional de los cursos, así como para desarrollar la labor docente y la difusión de los cursos

Plataforma Virtual de Aprendizaje: Sustentará tecnológicamente el ambiente virtual de aprendizaje, el cual debe reunir las condiciones de flexibilidad y adaptabilidad necesarias para dar respuesta a los requerimientos relacionados con el desarrollo de la labor educativa, además de soportar el diseño y desarrollo de los recursos didácticos.

Gestión administrativa: se encarga de sustentar administrativamente el ambiente virtual y es donde se reúne las condiciones de atención de los actores educativos en lo que respecta a ingresos, registro curricular.

Igualmente se han implementados otros modelos pedagógicos para Ambientes Virtuales de Enseñanza Aprendizaje entre los que podemos citar el Modelo UAC del Instituto Superior Politécnico “José Antonio Echeverría” el cual basa su funcionamiento en estructuras modulares que pueden conformar la arquitectura de un Ambiente Virtual de Enseñanza.

Conclusiones:

1. Las TIC están produciendo cambios en la formas de enseñanza y aprendizaje.
2. Se demanda una acción rápida en el proceso de enseñanza – aprendizaje en todos los sentidos de los ámbitos educacionales
3. Propone el desarrollo de plataformas virtuales que basen su implantación en modelos pedagógicos y didácticos desarrollados por áreas de Educación a Distancia.

4. Las plataformas de código abierto son una buena alternativa para la implementación de un aula virtual o como apoyo para el proceso de la enseñanza y aprendizaje.
5. La formación en línea y los entornos virtuales de aprendizaje pueden desarrollarse utilizando diferentes estrategias didácticas que no siempre requieren de todas las herramientas incluidas en las plataformas de entorno de aprendizaje o teleformación.

Referencias bibliográficas:

1. Vidal Ledo MYSYR. (2007) Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.
2. Boneu JM. (2007) Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos.. p. pg. 36-47.
3. Lara LR. (2001) El dilema de las teorías de enseñanza y aprendizaje en el entorno virtual..

4. Adell JyG, M. (2000) Educación en Inetrnet: el aula virtual. [cited; Available from: <http://www.tau.org.ar/bases/educación/aulavirtual.html>
5. Hinostroza E, Garrido, R. j, Isaacs, S. & Jara, M. (1999) Propuesta Pedagógica para el modelo de Capacitación de Profesores utilizando Tecnologías de Información y Comunicaciones..