

GENERACION DE PROCESOS DE APRENDIZAJE EN ESCENARIOS VIRTUALES

CARLOS DARIO GRANADA BEDOYA

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA

ESPECIALIZACION EN EDUCACION CON NUEVAS TECNOLOGIAS

INVESTIGACION PROYECTO III

2009

INTRODUCCION

El presente documento es el primer acercamiento en la construcción de mi reflexión sobre la generación de procesos de aprendizaje en ambientes virtuales, tema que estoy desarrollando en conjunto con la compañera Milena Patricia Hernández Cordero y el cual será base para construcción del documento final.

Este documento lo he dividido en tres partes: la primera será un breve recuento de las características, pros, contras y retos que demanda la educación en escenarios virtuales, la segunda se enfocará en las metodologías y pedagógicas utilizadas en dichos escenarios, la tercera y última parte estará centrada en los métodos empleados para evaluar los procesos de aprendizaje.

La información aquí contenida ha sido tomada de los artículos y ensayos recolectados durante la fase anterior de este proceso, debo aclarar que la información sobre el tema es muy restringida y no se encuentra información de calidad sobre el tema.

GENERACION DE PROCESOS DE APRENDIZAJE EN ESCENARIOS VIRTUALES

Todos los autores indagados coinciden en afirmar que los escenarios virtuales poseen una serie de características que difieren completamente de la educación tradicional donde la comunicación es “cara a cara” como lo afirma Javier Antonio Ballesteros “En la actualidad los avances tecnológicos ofrecen mayores y mejores herramientas que se debe estar en capacidad de ofrecer y manejar para enfrentar cada día a una nueva era de cultura informática. Esto genera retos en la educación de los estudiantes, ya que no se puede seguir enseñando de la forma tradicional, se debe despertar aún más el interés de aprender e investigar, sin estar atados a una exigencia de presencialidad absoluta.”¹

Inclusive van más allá al afirmar que dicho escenario ha cambiado profundamente la manera en la que se enseñaba e igualmente la forma en que se aprendía como se puede apreciar en el siguiente párrafo “La nueva estructura digital ha transformado los términos de creación e intercambios simbólicos, los procesos de enseñanza - aprendizaje, las condiciones ambientales en las cuales los seres humanos desarrollan sus sistemas cerebrales y cognitivos, así como el desarrollo de las organizaciones sociales y culturales. Desde esta perspectiva, Zambrano sostiene que *“pensar la plataforma no significa pensar exclusivamente problemas tecnológicos, cuando se piensa la plataforma se están pensando otras formas de cultura, de interacción social, de desarrollo económico y de expresión y tramitación de intereses políticos”*”²

Dicha educación en escenarios virtuales tiene toda una serie de requisitos y exigencias para toda la comunidad educativa virtual como se expresa en el siguiente párrafo de Roberto Garduño “El aprendizaje por medios digitales se caracteriza por la convergencia de métodos, tecnologías, aplicaciones y servicios orientados a sustentar y facilitar el aprendizaje vía Internet. Para ello, la formación en línea considera como fundamentales los siguientes aspectos: teorías del aprendizaje, desarrollo de habilidades en el manejo de plataformas tecnológicas; desarrollo de materiales didácticos; desarrollo de objetos de aprendizaje; manejo de parámetros para la evaluación de software orientado al desarrollo de contenido

¹ Ballesteros Javier Antonio, IMPLEMENTACION DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA FUNDACION UNIVERSITARIA JUAN DE CASTELLANOS.

² Grekin Rosenblitt Max Ernesto, Fridman Goffman Alan Patricio, VARIABLES INTERVINIENTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE VIRTUAL: EL VALOR DEL SEMI-ANONIMATO.

y su distribución vía redes de teleproceso y planeación de servicios de información documental acordes con la propuesta educativa en línea”³

Entonces la educación virtual necesita toda una serie de aptitudes y cualidades que permitan alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos por lo tanto “La educación virtual pretende incidir en el uso creciente de tecnologías de la información y la comunicación y motivar el interés de los autores al ofrecer modelos novedosos de gestión educativa centrados en el aprendizaje de los alumnos, lo cual implica fomentar el estudio independiente y el estudio en colaboración; la interacción académica entre tutor –alumno, alumno – tutor; el desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes y el fomento de su capacidad de análisis de síntesis y formulación de juicios valorativos. En consecuencia, se requiere incidir en aprendizajes, diseñar estrategias de aprendizaje individual y en equipo que fomente el análisis crítico y la reflexión con bases fundamentales del trabajo en colaboración.”⁴

Aunque los escenarios virtuales por si solos no garantizan la asimilación de conocimiento, para lo cual las personas deben poseer una serie cualidades diferentes a las requeridas en la educación tradicional (presencial, a distancia) y a su vez los docentes deben hacer uso de metodologías que potencialicen este aprendizaje como lo afirman Max Ernesto Grekin Rosenblitt y Alan Patricio Fridman “Este nuevo escenario, el núcleo central en el cual se construye conocimiento no es tanto de cantidad como de relación, pero la plataforma global por sí misma no garantiza la apropiación del conocimiento que por ella circula; para ello se requieren procesos intensos de apropiación social y cultural que lleven a la generación de aprendizaje significativo. Es entonces que surge la necesidad de pensar en un nuevo escenario educativo, donde la tecnología potencie los procesos de formación necesarios para explicar todo aquello que ha carecido de respuestas durante los últimos siglos: competencias productivas reales, reconocimiento de necesidades psíquicas y emocionales más allá del modelo terapéutico familiar y reconocimiento de la posibilidad de metodologías educativas abiertas, flexibles y eficaces.”⁵

Los escenarios virtuales deben cumplir con una serie de funciones que permita dicho aprendizaje, no se refiere exclusivamente al componente tecnológico sino a un todo donde se debe evaluar no solo su operatividad, seguridad y fiabilidad sino su valides como herramienta de aprendizaje, para lo cual debe hacer uso de toda la gama de herramientas y metodologías que se pueden implementar, por lo tanto “Una plataforma virtual desde el punto de vista pedagógico complementa la labor del docente y de hecho la dinamiza,

³ Garduño Vera Roberto, OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACION VIRTUAL: UNA APROXIMACION EN BIBLIOTECOLOGIA.

⁴ IDEM.

⁵ Grekin Rosenblitt Max Ernesto, Fridman Goffman Alan Patricio, VARIABLES INTERVINIENTES EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE VIRTUAL: EL VALOR DEL SEMI-ANONIMATO.

brindando valores agregados al proceso formativo. Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), son un sistema de gestión de enseñanza manejando un entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, que intensifica y estimula el autoaprendizaje, dando mayor manejo de tiempo a las actividades de formación académica. En un ambiente académico, la plataforma virtual es el núcleo del e-learning, ya que permite cumplir con actividades como: Cronología de actividades, Disposición de material, Ejecución de evaluaciones, Formulación de Cuestionarios, Disposición de Foros, Apertura de Chats, Envío y recepción de documentos, Manejo de Calendarios y Desarrollo de actividades sincrónicas y asíncronas.”⁶

Muchos autores han indagado en las ventajas y desventajas que la educación en escenarios virtuales posee, algunos se centran en los retos que esta educación mediada por las TIC impone y otros se han centrado en formulas nuevas metodologías que permitan alcanzar de la mejor manera los objetivos de aprendizaje, ahora bien debemos definir en primer lugar que son los escenarios virtuales, aquí hay un primer acercamiento al termino “Los escenarios virtuales de teleenseñanza y autoaprendizaje se basan en el empleo de plataformas virtuales, como WebCT por ejemplo. Estas plataformas son herramientas muy potentes que ofrecen una gran cantidad de recursos a los profesores y a los estudiantes. Estas plataformas ofrecen a los profesores la posibilidad de tutorizar a los alumnos de forma directa, sin que influyan factores espacio-temporales que condicionen el acto didáctico. Existe la posibilidad de controlar el acceso a los contenidos, a las sesiones virtuales de enseñanza, a los foros, etc. A los alumnos se les ofrecen herramientas de autoaprendizaje, de comunicación multidireccional y de colaboración, tanto síncronas como asíncronas, como el correo electrónico, el chat, la pizarra electrónica, pruebas de autoevaluación, biblioteca virtual, audioteca, videoteca, bases de datos, glosarios, áreas de presentación, calendario de actividades y experiencias de enseñanza-aprendizaje en las que figuran entradas editadas por el profesor tutor y por otros alumnos.”⁷

Existen muchos modelos pedagógicos diseñados exclusivamente para su implementación en escenarios virtual y los cuales coinciden en unos principios, como se demuestra en el siguiente párrafo “El modelo pedagógico de formación que ofrecen la mayoría de las plataformas virtuales se basa en los principios de:

- *Interactividad*: Interacción con otros compañeros, con los formadores así como con los contenidos y actividades de curso.
- *Colaboración* entre los alumnos, propiciando la realización de tareas grupales, en las que los alumnos deban utilizar diferentes herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.

⁶ Ballesteros Javier Antonio, IMPLEMENTACION DE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LA FUNDACION UNIVERSITARIA JUAN DE CASTELLANOS.

⁷ Ruiz Rey Francisco José, Mármol Martínez María de los Ángeles, TELEFORMACION Y ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

- *Flexibilidad cognitiva* en el aprendizaje de los alumnos, de forma que el contenido a aprender sea susceptible de ser analizado desde diferentes puntos de vista.
- *Aprendizaje significativo*, utilizando mapas conceptuales y estudios de casos.
- *Aprendizaje activo* mediante el desarrollo de tareas individuales y grupales que conduzcan a los alumnos a realizaciones prácticas motivadoras.
- *Evaluación formativa y continua* de los alumnos a través de diferentes medios.
- *Autoevaluación*.
- *Comunicación sincrónica y asincrónica* entre alumnos y formadores, de manera que los alumnos encuentren disponibilidad y rapidez de respuesta a sus dudas.”⁸

Existen diferentes actividades que permiten realizar un seguimiento adecuado a los estudiantes y de las cuales el docente debe hacer uso para poder cumplir con sus funciones a cabalidad como mediador virtual para lo cual se debe apoyar en principio en la tutorial, la cual difiere en muchos aspectos con la tradicional, lo anterior se puede corroborar en la siguiente afirmación “En las plataformas virtuales el sistema de tutoría síncrona y asíncrona, permiten el seguimiento de las tareas del alumnado por el grupo de profesores. La comunicación entre alumnos y tutores es de vital importancia en el proceso de formación on-line. El entorno virtual de aprendizaje ha de facilitar herramientas de comunicación síncronas y asíncronas para que el alumno tenga una atención personalizada y pueda disponer de un tutor en su proceso de aprendizaje, además de poder contactar con otros alumnos. Pretendemos que el alumno se implique, para lo que debe sentirse atendido y con sus necesidades formativas cubiertas. Es conveniente que cada curso disponga de *tutores especialistas* (para solventar dudas relacionadas con los contenidos específicos) y de *tutores técnicos* (encargados de resolver cuestiones relacionadas con la plataforma, con la navegación, con el interfaz, etc.).”⁹

¿Cómo puede el docente evaluar los avances y el cumplimiento de objetivos de aprendizaje? Mediante la evaluación, la cual se puede realizar por medio de diferentes métodos como se explica a continuación “Por otra parte, en el uso de plataformas virtuales de aprendizaje, debemos afrontar *la evaluación* desde una perspectiva diferente que tenga en cuenta los componentes a evaluar, los momentos en qué evaluar, quién realiza la evaluación, cuál es el fin de la evaluación y qué uso se va a dar a la información suministrada por el proceso de evaluación. La evaluación debe contemplar todos los procesos que tienen lugar en los entornos de tele-enseñanza, así como los materiales y recursos empleados. Esta evaluación debería constituir un instrumento valioso de recogida de información, cualitativa y cuantitativa, que facilite la toma de decisiones a los gestores, administradores, docentes, estudiantes, etc. en el sentido de la introducción de elementos de mejora que contribuyan a aumentar la calidad de la oferta educativa y de la plataforma en la que se sustenta. En este sentido se pueden plantear:

⁸ Ruiz Rey Francisco José, Mármol Martínez María de los Ángeles, TELEFORMACION Y ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

⁹ IDEM

- *Pruebas de autoevaluación.* Ejercicios mediante los que el alumno verifica su propio progreso.
- *Sistemas* para determinar el grado y la calidad de la *participación* de los alumnos a partir del correo, los foros, el chat, la videoconferencia, etc.
- *Pruebas de evaluación* con estructura variable: pruebas objetivas, preguntas de respuesta breve, temas de desarrollo, ejercicios, problemas, etc.
- *Actividades colaborativas* o actividades abiertas para la generación de debate, reflexión, descubrimiento o contrastación de determinadas realidades, basadas en preguntas, estudios de casos, propuestas abiertas, etc., a las que dar respuesta desde diferentes puntos de vista.
- *Pruebas finales.* La misión de estas pruebas es comprobar la adquisición de conocimientos al finalizar el curso.
- *Trabajo o proyecto final.* En él el alumno refleja lo aprendido a lo largo del curso, a través de prácticas, supuestos reales, etc.
- *Talleres.*

En todo caso, la clave de la evaluación de los aprendizajes de estudiantes de entornos de aprendizaje virtuales reside en el seguimiento sistemático del equipo docente, del progreso de cada uno de los alumnos. Para ello, se puede partir de la participación en la plataforma de ese estudiante, a partir de sus intervenciones, su actitud, su colaboración, etc., dentro del aula virtual y de los posibles espacios de ocio que puede ofrecer la plataforma.

Una buena evaluación de un entorno de virtual de aprendizaje deberá evaluar:

- Los procesos de tele-enseñanza y tele-aprendizaje.
- La calidad de los materiales curriculares y recursos didácticos.
- Los productos (conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes, procedimientos y valores adquiridos).
- Las circunstancias que inciden en el desarrollo de los procesos de tele-enseñanza y tele-aprendizaje.
- La satisfacción, intereses y motivación de los agentes de la tele-formación.
- La propia evaluación de conocimientos del alumno.
- El propio curso de forma global (acción tutorial, tutores, canales de comunicación etc.).¹⁰

¹⁰ Ruiz Rey Francisco José, Mármol Martínez María de los Ángeles, TELEFORMACION Y ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.