

7.^a Edición

EVU lution

e-ISSN 2619-192X

ENERO - JUNIO 2020

MEDIOS DIGITALES,
UNA ALTERNATIVA
**PARA QUE LA
EDUCACIÓN NO
SE DETENGA**



UNIAGUSTINIANA

EVU Educación Virtual
Conéctate - Interactúa - Aprende

Impulsada por la Innovación



UNIAGUSTINIANA

EVU Educación Virtual
Conéctate - Interactúa - Aprende

EVU lution

7^a Edición

Medios digitales, una alternativa para
que la educación no se detenga

e-ISSN 2619-192X

Enero - Junio 2020

CORRESPONDENCIA Y CONTACTO

Revista EVU lution

Universitaria Agustiniiana – UNIAGUSTINIANA
Facultad de Educación Virtual y a Distancia

Avenida Ciudad de Cali No. 11b-95

Bogotá, Colombia

Tel. (57) 1 419 32 00 ext. 1141

revistaevolution@uniagustiniana.edu.co



@FacultadEVU



EDITORIAL



Leonardo Santana Cortés

Decano de la Facultad de Educación Virtual y a Distancia de la UNIAGUSTINIANA

En estos tiempos donde las personas tuvieron que detener su vida en el lugar donde se encontraban, cerca o lejos de su hogar, pero sin la posibilidad de reponer absolutamente nada a su favor teniendo en cuenta que es una situación a nivel mundial y que prima el bien general, quiere decir que tus intereses particulares pasan a un segundo plano.

No existe algo que puede reemplazar el bienestar de estar con los tuyos o que te permita llevar la vida como se está acostumbrado, porque si algo sabemos de nosotros como personas es que somos seres de costumbres y cambiar nuestros hábitos puede resultar muy complicado.

Ahora, el reto para la humanidad es adaptarnos a esta nueva normalidad y lo que será el mundo de aquí en adelante, con la paranoia que pueda estar despertando en todos este aislamiento social y el creer que si salimos cualquier cosa nos puede afectar o infectar.

De estos cambios no son ajenas las instituciones y organizaciones, como para nuestro caso, las instituciones de educación, que tempestuosamente han cambiado su forma de hacer las cosas, pero su objetivo principal sigue siendo el mismo, enseñar y formar personas íntegras, tal y como reza la misión de muchas de ellas, pero entonces, ¿qué fue lo que cambió?

Pues bien, en este mar de incertidumbres y de propuestas por muchos autodenominados expertos que han llenado las redes sociales con anuncios de webinar, talleres online, foros y otras formas de llamar a un encuentro sincrónico a través de internet, para enseñarnos como llevar la vida en estos tiempos de aislamiento y de exponer lo que el mundo piensa acerca de todo esto y con un interés oculto de intentar buscar el mayor número de seguidores y participantes, lo que en realidad estamos presenciando es una real alternativa para educar, para formar a nuestros hijos y jóvenes, sin desvirtuar lo valioso de los encuentros presenciales a los que estábamos acostumbrados, ahora nos damos cuenta que todo se puede continuar a través de los espacios virtuales.

Las universidades por su parte, tuvieron que mirar atrás y darse cuenta si su evolución en el ámbito tecnológico ha sido acorde con los avances de los últimos años o se les olvidó invertir en este aspecto que hoy les viene a convertirse en su salvavidas, ya que las instituciones que mejor se adaptaron a esta situación fueron aquellas que cuentan con una visión hacia el futuro y tienen en su horizonte institucional alguna línea que hable sobre su interés en la educación virtual y un proyecto de desarrollo que los ponga en la carrera por ampliar su cobertura a través de esta modalidad.

Muchas instituciones han hecho una gran inversión en edificios durante los últimos años; lamentablemente, hoy todos están vacíos porque, sin excepción, las clases se realizan a través de internet, o como cada quien ha querido denominar, educación remota, virtual, a distancia virtual, etc., pero que, definitivamente, les ha permitido continuar su operación, ahora con una sombra que cobija a gran parte de ellas que es el de la descapitalización en este momento que inicia un nuevo semestre y la expectativa frente a la matrícula de estudiantes antiguos y nuevos es el primer pensamiento de todos cada día, además de cómo sacar adelante aquellas asignaturas prácticas; estas circunstancias se convierten en un batido que todos deben beber porque no hay vuelta atrás.

Hoy la tecnología definitivamente nos da la mano ante la necesidad de aislarnos socialmente, es una verdad para todos, porque aun vemos personas que insisten en que la tecnología nunca reemplazará al maestro o humanizará la educación, pero en verdad es fácil decir y vociferar lo que no conocemos o no estamos dispuestos a asumir, pero lo que sí es cierto es que un río crecido no escucha razones, simplemente arrastra con lo que hay en medio, y este río está lo bastante crecido como para que algunos sigan pensando así. Veamos la postura de algunos expertos en esta edición y que se abra el espacio para la controversia.



CONSEJO SUPERIOR

Fray Enrique Arenas Molina OAR
Rector UNIAGUSTINIANA



Dr. Ricardo Rojas López
Vicerrector Académico (E)



Dr. Leonardo Santana
**Decano de la Facultad de
Educación Virtual y a Distancia**

CONSEJO EDITORIAL



Leonardo Santana
Dirección EVUlution



Leidy Alexandra Jiménez Forero
Dirección Editorial



Alix Amaya Salazar
Dirección de Arte



Lorena Ramírez Niño
Corrección de Estilo



Johan Ramirez Salcedo
Diseñador Gráfico



Stefanie Fajardo Leal
Reportería Gráfica




Paola Bejarano Avila
Asesora Pedagógica



Carlos Castro Rendón
Relaciones Públicas



Diego Cabrera Feo
Relaciones Públicas



MEDIOS DIGITALES,
UNA ALTERNATIVA
**PARA QUE LA
EDUCACIÓN NO
SE DETENGA**

2

Nuestras pantallas transformando mentes

Paola Bejarano

6

La UNIAGUSTINIANA atendiendo las necesidades de nuevas competencias en los profesionales

Leonardo Santana y Carlos Castro

10

En la encrucijada del Campus Virtual

Rafael Nieto

14

Estrategias de adaptación de la Uniagustiniana frente a la contingencia

Ricardo Rojas

19

Los aspectos críticos para evaluar la nueva calidad de la educación virtual

Carlos Martínez

25

Hacia una experiencia interactiva en aulas virtuales

Pablo Gaiazzi

32

Una experiencia docente sobre la adaptación del aula presencial a la virtual en la Uniagustiniana

Diana Gutiérrez

35

La Virtualidad: una manera diferente de ver las clases en tiempos de la COVID-19

Claudia Seguanes



NUESTRAS PANTALLAS TRANSFORMANDO MENTES

 Por Paola Bejarano Avila 



Docente Investigadora de la Universitaria Agustiniana.

Magister en E_learning y Redes Sociales. UNIR
Colombia

Resumen

La vida se ha transformado en un abrir y cerrar de ojos, y se ha debido adoptar una nueva forma de vivir para interactuar, estudiar, enseñar y trabajar; las pantallas hoy son la puerta al mundo y mediante su uso se afronta esta nueva realidad, donde el aprendizaje ha sido permanente para todos, es ahí donde el presente ha permitido que transformemos mentes a través de las pantallas.

Palabras Claves

Herramientas digitales, educación, videoconferencia, quédate en casa.

“La medida de la inteligencia es la capacidad de cambiar” A. Einstein

Hoy nos enfrentamos a un cambio rotundo de forma de vivir, trabajar, estudiar y relacionarnos de la noche a la mañana, sin previo aviso. Sin prepararnos nos encontramos frente a una pantalla como si fuera algo normal.

Pensar que el utilizar un smartphone a diario, un computador o una tablet nos hacía creer que la tecnología y sus herramientas las teníamos dominadas, pero esa no es la realidad. El aula de clase (universidad, colegio, instituto...), la oficina, el centro comercial, el supermercado, el banco, ahora están permanentemente en nuestras casas, y tal vez para quedarse por un largo tiempo.

El mercado, las instituciones y las organizaciones empezaron a proveer un sinnúmero de herramientas de comunicación, de gestores de contenidos, de material para adaptarnos a lo que ya era una realidad “Quedarnos en casa”, quizás algunos con más experiencia que otros se adaptaron al instante a esas herramientas pero no a la realidad de su casa, otros se sintieron felices pero angustiados por su labor por desconocer cómo usar estas herramientas y peor aún, en muchos casos sin contar con elementos tecnológicos para utilizar todos estos insumos.

Los docentes y estudiantes han tenido que aprender a aprender en la marcha, los docentes presenciales que a diario y por años han llevado sus clases en las aulas, con buenas estrategias y metodologías que han funcionado, se encontraron frente a un LMS (Moodle, Blackboard, entre otros), repensando como hacer eso que había funcionado en aula presencial; esta tarea no es fácil, porque ahora el reto es dominar la herramienta, esa a la que, seguramente, le habían huido.

Monereo (2003) menciona que los jóvenes encuentran infinitas posibilidades para el tiempo libre en la red, utilizándolas fundamentalmente como recurso de comunicación y juego, y que el uso del internet supone cambios significativos en el entorno académico. Pero es ahí donde el estudiante en su rutina diaria del aula de clases se ve forzado a estar frente a una pantalla recibiendo formación, haciéndose mil preguntas: “¿Aprenderé igual?”, “¿Entenderé?”, “¿Cancelo semestre?”, “¿Será que pregunto cómo funciona la plataforma?”, “¿El profe será que sabe utilizar todo esto?” Y así muchos más interrogantes, por que la red y los dispositivos digitales los ha utilizado con propósitos diferentes al educativo.

El cambio es ahora y todos somos parte de esto, por tal razón, es fundamental ajustarnos y adaptarnos a la nueva realidad, y como ya muchos han advertido “las nuevas tendencias de aprendizaje a nivel mundial”, buscando beneficiar el aprendizaje de los estudiantes.

La transformación pedagógica, contribuye al desarrollo de procesos de aprendizaje en donde los saberes se ejerciten buscando solucionar situaciones funcionales, complejas y cotidianas. (Roegiers, 2004)

Salinas (2004) y Martin-Laborda (2005) coinciden en la necesidad que tienen las escuelas o centros educativos de realizar cambios en los procesos educativos, diversificando los espacios de formación, permitiendo entornos virtuales, buscando experiencias formativas donde se impul-

se el aprender a aprender, y generando cambios en los objetivos, que lleven al estudiante a utilizar la información, procesarla y dar juicio de valor. Para todo esto, es fundamental realizar una planeación, con el fin de no atiborrar de trabajos a los estudiantes que no cumplan con las competencias u objetivos planteados en el plan de estudios, muchos en el afán de “cumplir” y de “evidenciar”, pero más allá de esto, se debe orientar y aclarar las acciones formativas, con encuentros sincrónicos efectivos desde la plataforma de su elección o desde la plataforma o aplicación que la institución provee.



“Se entiende por videoconferencia el conjunto de hardware y software que permite la conexión simultánea en tiempo real por medio de imagen y sonido que hacen relacionarse e intercambiar información de forma interactiva a personas que se encuentran geográficamente distantes, como si estuvieran en un mismo lugar de reunión” (Cabrero, 2000, 98)

Sea cualquiera de las aplicaciones de videoconferencia que utilice, ya sea porque la institución así lo decidió o porque es la herramienta que sabe utilizar, cada una de ellas con sus ventajas y desventajas, es tarea del docente llegar preparado con material y actividades que cumplan con el objetivo, que no sea un momento para charlar, sino que sea el espacio propicio para que el estudiante pueda aclarar y adquirir conocimiento; en este espacio el docente debe mostrar su experiencia y profesionalismo.

Es importante aclarar que no es formación virtual, sino formación mediada por herramientas digitales.

Las herramientas finalmente con un tutorial se aprenden a utilizar, la tarea es ir más allá del uso de dichas herramientas, es poder llegar al estudiante adecuadamente y con calidad.

Partiendo del estudiante como centro de la formación y el docente como guía del proceso, donde el contenido o fundamento teórico, la videoconferencia, la evaluación y la retroalimentación son el complemento necesario para que el proceso de enseñanza aprendizaje que hoy hacemos mediante una pantalla sea efectivo.



No se puede descuidar ninguno de estos elementos ya que cada uno es complemento del otro.

Al hacer este ejercicio, estamos cambiando la forma de enseñar, de aprender y de pensar, donde todos los paradigmas deben romperse y generar los cambios que fortalecen una sociedad.

El temor es el gran enemigo del cambio, la zona de confort hace que no queramos ver y estar atentos a lo que hoy es una realidad que para muchos ha sido una realidad obligada, la educación, la sociedad ha cambiado y el cambio está en nosotros.

Encontramos una caja infinita de herramientas digitales que nos permiten alternar y quizás refrescar nuestras formas de enseñar, que cada uno seleccionará según su aplicación, área de conocimiento o utilidad, encontramos aplicaciones matemáticas, estadísticas, de idiomas, de lectoescritura, de circuitos, de lógica, en realidad de todas las áreas del conocimiento para edad escolar, básica y universitaria, que fácilmente podemos adaptar a nuestras necesidades, incluso permiten evaluar y obtener retroalimentación. No es necesario crear de cero pues ya existen acciones formativas en la web que podemos utilizar, algunas libres y otras con membresías, que son adaptables.

Ahora, el cambio ha generado en los estudiantes temor e incertidumbre, pero han dado una gran

lección con su habilidad de adaptación según su edad y grado de escolaridad. Los niños y niñas del colegio han sido los más golpeados, el no poder jugar e interactuar, que es su esencia y su forma de aprender, ahora frente a una pantalla intentando que todo sea normal, se han adaptado a las dinámicas y didácticas que ofrecen sus colegios, estos cambiantes según el entorno. Han aprendido a interactuar con una pantalla aprendiendo, jugando e incluso haciendo bromas siendo felices y adaptándose al hoy y al ahora que se está viviendo en el mundo.

Los estudiantes universitarios sentados frente a una pantalla, están aún más ansiosos que los pequeños, ya que hay paradigmas y prejuicios ante la formación mediada por herramientas digitales, pero aun así, han sabido sobrellevar la nueva realidad.

Cada estudiante debió adaptar el aula de clase en su casa, ajustar rutinas, organizar horarios para dar cumplimiento a su actividad académica, siendo ellos el motor para que el docente imparta sus clases con calidad e integridad en su proceso formativo.

Adaptar nuestro saber cómo docente es el gran vencedor en tiempos de aislamiento y cambio de vida, las pantallas hoy nos están transformando y fortaleciendo para este nuevo mundo al que día a día nos enfrentamos todos.

Un aplauso para los estudiantes y para los docentes que no han dejado que la magia de aprender y enseñar se apague.

Referencias

- Almenara, J. C., & Osuna, J. B. (2014). *Nuevos escenarios digitales*. Ediciones Pirámide.
- Cabero Almenara, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, (6), 000-0.
- Garcés-Prettel, M., Cantillo, R. R., & Ávila, D. M. (2014). Transformación pedagógica mediada por tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Saber, Ciencia y Libertad*, 9(2), 217-228.
- Laaser, W. (1994). Videoconferencias como recurso suplementario en sistemas de educación a distancia. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 6(3), 39-50.
- Ricoy, M. C., Feliz, T., & Sevillano, M. L. (2010). Competencias para la utilización de las herramientas digitales en la sociedad de la información. *Educación xx1*, 13(1), 199-219.



Leonardo Santana Cortés

Decano Facultad de Educación Virtual y a Distancia - Director del Centro Tecnológico Agustiniano CETA y Director de la Especialización en Gerencia Estratégica del Talento Humano - UNIAGUSTINIANA



Carlos Alberto Castro Rendón

Director de los programas virtuales de Administración de Empresas y Negocios Internacionales - UNIAGUSTINIANA



LA UNIAGUSTINIANA ATENDIENDO LAS NECESIDADES DE NUEVAS COMPETENCIAS EN LOS PROFESIONALES



Por Carlos Castro y Leonardo Santana



Durante los últimos años, la sociedad se ha encargado de establecer una nueva línea de habilidades entre los integrantes de las organizaciones, de tal manera que esta pueda responder a los cambios que el mundo viene generando en materia comercial, política, empresarial, produc-

tiva, comercial, entre otras, es decir que ya los profesionales de hace algunas décadas pensarían que están en una balanza muy desnivelada en comparación con los recientes egresados, que han pasado por las escuelas de formación planteadas por las universidades, y que estas,

a su vez, se vienen entendiendo y traduciendo en nuevos programas. Estos cambios y nuevas exigencias profesionales se reflejan en competencias enmarcadas en el perfil de estos nuevos profesionales; en este sentido, Camoy (2006) afirma que "el aumento de profesionales facilita cambios en la composición orgánica y, por ende, un aumento de demandas de mayores capacidades, asociado a esas inversiones y transformaciones en el trabajo".

Ahora bien, el capital humano del país conformado por las diferentes generaciones de profesionales que han desarrollado su actividad laboral por décadas, también debe convertirse en poblaciones sujetas a ser parte de los objetivos institucionales orientados al fortalecimiento de las competencias por parte de las IES, teniendo en cuenta que no solo podemos calificar la competitividad de estas generaciones por la formación inicial que seguramente fue actual en su momento pero que el paso de los años solamente les permitirá afianzarse en su actividad productiva, a partir de la experiencia y la articulación de esta con la actualización permanente que las universidades deben promover para así potencializar estos profesionales que ahora, al analizar este nuevo panorama, cambiaría el sentido de la balanza ya que la experiencia es algo que solo lo da el paso por las organizaciones a través de los años, así como en esta línea Correa (2007) afirma que "para considerarnos competentes y talentosos debemos poseer un conocimiento, un aprendizaje, una disposición al cambio y unas acciones que faciliten nuevos resultados personales y profesionales", y a partir de este postulado se hace necesario que desde el aula se contribuya a este propósito.

Para la UNIAGUSTINIANA este requerimiento social no es ajeno y desde sus planes de desarrollo proyecta el generar espacios de actualización a través de programas de posgrado que permita a los profesionales fortalecer sus competencias, aportándoles a su perfil profesional una serie de habilidades gerenciales y de liderazgo que aho-

ra hacen parte de la oferta de programas para nuestra sociedad.

La Facultad de Educación Virtual y a Distancia de la UNIAGUSTINIANA viene consolidando los procesos de formación pregradual con los programas de Administración de Empresas y Negocios Internacionales en metodología virtual, desde el 2017 cuando el Ministerio de Educación Nacional otorgó a la Universitaria el primer registro calificado en modalidad 100% virtual.

Una vez el programa virtual inicia su operación, la Facultad da inicio a la propuesta de programas de posgrado de nivel de especialización, de tal manera que permita dar continuidad con el horizonte formativo de los futuros egresados de la facultad. En este sentido, se dio inicio al análisis del entorno para identificar el área de conocimiento específica en la cual se desarrollarían los nuevos programas académicos.

Los programas de la Facultad hacen parte del área de conocimiento de la Administración y la Economía, por tanto, el programa debe corresponder a estas áreas. Esto conllevó a realizar la revisión de los programas de posgrado ofertados en el territorio nacional para identificar sectores con baja presencia de programas en estas líneas; de esta manera, la propuesta académica del programa se desarrolla en aras de aportar al desarrollo de las regiones en las poblaciones donde las IES tienen poca cobertura.

De esta manera, la Facultad pudo determinar que el proyectar un programa a nivel de posgrado en las áreas del talento humano permitiría aportar a ese objetivo inicial de satisfacer una necesidad formativa y contribuir al desarrollo social. A partir de este nuevo proyecto, se viene el reto de generar un plan de estudios que permita transversalizar los contenidos con otras áreas del conocimiento de tal manera que se genere una sinergia entre esta y las nuevas propuestas de programas en la institución, satisfacer las necesidades formativas y de profesionales en las

diferentes regiones y, a su vez, establecer un horizonte claro para las intenciones institucionales y establecer la piedra angular para el futuro de los posgrados en la modalidad virtual

El programa propuesto tiene como primer componente el institucional, el cual está enfocado al fortalecimiento de la capacidad investigativa; a pesar de ser un programa de especialización y que su naturaleza no es la investigación, la propuesta académica contiene el 12% de los créditos académicos dedicados al trabajo de grado que se realiza bajo la estructura de un proyecto integrador soportado en el ejercicio de la investigación. Por otra parte, de acuerdo con el pensamiento Agustiniiano y teniendo en cuenta que al programa llegan profesionales egresados de diferentes instituciones y permeados con enfoques y filosofías diversas, se busca consolidar las conductas éticas desde la mirada de San Agustín.

Continuando con la estructuración de la propuesta, se determina como un aspecto fundamental que prima para la UNIAGUSTINIANA, y que desde sus propuestas de especialización en la modalidad presencial se evidencia un componente gerencial que de manera transversal acuña el perfil de nuestros egresados. De esta manera, el futuro especialista en el transcurso de su proceso de formación desarrollará un pensamiento estratégico y de liderazgo en la dirección de las organizaciones.

En tercer lugar, el componente específico del programa está enfocado al talento humano de las organizaciones visto desde el punto de vista estratégico como dinamizador de las organizaciones reconociendo como principal actor en el desarrollo de las mismas al talento humano y su papel fundamental en el logro de los objetivos

corporativos así como Mejía-Giraldo (2013) afirma que formar a los miembros de la organización "es un medio relevante para la planeación de proyectos de vida y de trabajo del personal, pero al mismo tiempo es un aspecto clave para el logro de los objetivos y mejoramiento de posibilidades organizacionales futuras en términos de competitividad".

De esta manera, se reconoce que potenciar el capital humano se convierte en una estrategia de desarrollo organizacional agregando valor a los procesos y contribuyendo al desarrollo de los diferentes sectores productivos en las regiones donde esperamos que nuestros estudiantes se desempeñen laboralmente.

Una vez se realizó el proceso de obtención del registro calificado y dando cumplimiento con las condiciones de calidad, el 20 de mayo bajo la resolución 7907, el Ministerio de Educación Nacional otorga a la UNIAGUSTINIANA el registro calificado de la Especialización en Gerencia Estratégica del Talento Humano en metodología virtual con el código SNIES 109254, el cual tiene una duración de dos periodos académicos y, de esta manera, dar cumplimiento de los 24 créditos académicos.

De este modo, se espera la formación de un especialista con un sólido conocimiento de las estrategias para establecer las directrices de la empresa que garanticen el empleo, desarrollo y retención de los colaboradores, en el marco de las alternativas que se han desarrollado en la empresa y de acuerdo a sus necesidades y, de igual manera, mantener el conflicto al nivel más bajo posible o, en su caso, sacar el mayor provecho al mismo con el fin de aprender y potenciarlo en beneficio de la empresa (EVU, 2020).

Referencias

- Carnoy, M. (2006). *La economía de la educación*. Barcelona, España: UOC.
- Correa, L. J. (2007). El talento humano, una estrategia de éxito en las empresas culturales. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, ISSN: 0120-8160., 147-164.
- EVU, F. (2020). Documento Maestro - *Especialización en Gerencia Estratégica del Talento Humano*. Bogotá: Facultad EVU.
- Mejía-Giraldo, A. &.-C.-S. (2013). El factor del talento humano en las organizaciones. *Ingeniería Industrial*, 6.

¡En la Uniagustiniana te ayudamos a cumplir tus sueños!

Estudia un pregrado o posgrado en modalidad 100% Virtual.

Pregrado

Administración de Empresas

SNIES 106528

Negocios Internacionales

SNIES 108411

Posgrado

Especialización en Gerencia Estratégica del Talento Humano

SNIES 109254



UNIAGUSTINIANA

EVU Educación Virtual
Conéctate - Interactúa - Aprende



EN LA ENCRUCIJADA DEL CAMPUS VIRTUAL

 Por Rafael Nieto



Catedrático de Posgrado de la Universidad Simón Bolívar de México.
Doctor en Ciencias Humanas de la Universidad Simón Bolívar de México.
México

Resumen.

Comúnmente se presume que toda tecnología es buena. Sobre todo, en tiempos de globalización y del Campus Virtual. Sin embargo, desde tiempos ancestrales ya existía la simbiótica relación entre realidad y virtualidad, como, por ejemplo, demostró Sócrates al mostrarnos las formas de discernimiento humano, entre otros.

Bajo esta óptica, hoy nos encontramos ante esta encrucijada del eterno debate sobre la enseñanza y el aprendizaje, motivo de la presente aportación.

Palabras clave

Enseñanza, educación, aprendizaje, realidad y virtualidad.

Imaginar un futuro en el que el precio de la educación sea determinado sólo por la calidad de los maestros y ya no más por costosas infraestructuras físicas para la enseñanza, sería sin duda una de las mayores y más deseables contribuciones de la digitalización.

Luis De La Calle

Desde 1996, inicia la masificación del denominado e-learning, generando con ello esperanzadoras pero desmedidas expectativas, además de un gigantesco y estrambótico potencial Campus Virtual global, exacerbado y acelerado con la irrupción de las TIC (Pérez, 2016) que, por ejemplo, transformó a la encerrada China en una economía de mercado líder (Erisman, 2018). Así, el entusiasmo cundió por el mundo entero, del mismo modo en que está cundiendo la propagación del Covid-19, instando a todos los países a improvisar en lo que hoy llamamos ambiente o entorno virtual de aprendizaje (EVA), como sucede en todas las crisis, reales o virtuales.

Sin embargo, por ejemplo, al buscar informarnos y aprender cosas novedosas, "aunque existen muchas fuentes disponibles, los temas que ofrecen, tanto los medios de comunicación tradicio-

nales como las plataformas digitales, todavía no están organizados de acuerdo con los intereses particulares y la forma de pensar de cada persona", creando un muro digital (Ferezin, 2018: 18). Dicho de otra manera, existe una desarticulación entre la enseñanza y el aprendizaje. Y ello se da tanto en lo real como en lo virtual, de tal suerte que no se produce el toque invisible del que habla Beckwith (2000). Pareciera que "el espacio de internet está incrustado en el espacio real pero el grado de complejidad que existe entre el objeto incrustado y el incrustador hace que al incrustador incluso le cueste reconocer que el objeto incrustado forma parte de él". (Assange et al, 2013: 180-181).

De igual manera, el debate continúa en torno a si Internet y las TIC realmente sirven para la enseñanza y la educación, para aprender o simplemente entretenernos. Pero, a pesar de ello, McLuhan revive junto con su concepto de aldea global y, aún más, el de "el medio es el mensaje". Sobre todo, cuando se invierte el orden de los factores sin alterar el producto o resultado final, como sucede con los medios fríos o calientes, incluyendo al hombre mismo como medio (Horrocks, 2004). Y aquí habría que preguntarse, ¿es buena una tecnología que obsoletiza al hombre y lo banaliza y hasta puede llegar a atrofiarlo? Porque, indudablemente, dejamos de usar nuestra memoria cuando almacenábamos cuantiosos números telefónicos de parientes y amistades. De igual manera, dejamos de usar nuestra mente para hacer cálculos aritméticos cuando surgió la calculadora. Hoy en día, gran cantidad de gente utiliza el celular como medio de ocio o esparcimiento, etc. En otras palabras, se hace presunción de que el uso de las TIC siempre es positivo, aunque no siempre lo sea, porque "la tecnología tiene una propiedad alienante que evita e interrumpe el orden natural de las cosas" (Bartlett, 2017: 234). También se reconocen sus posibles daños y perjuicios. (Ribeiro y Thomas, 2019: 1-4)

Siendo ello así, afirmamos que las tecnologías y las comunicaciones (TIC) nos ha enganchado a

todos, a unos más y a otros menos, en lo que se designa utilidad, aquello que resulta provechoso, conveniente o de nuestro interés. Incluso a nuestro ocio. Más, no así, a aquel ocio al que los educadores, pedagogos, científicos sociales y filósofos denominan ocio in-útil.

Es necesario, sin embargo, aclarar qué, desde siempre, desde los albores de la humanidad, nuestro entorno ha constituido la principal fuente de conocimiento (Guitert y Giménez, 2000: 113-133), tanto real como virtual. Relación simbiótica, nuevamente, entre el entorno y nosotros, los humanos. Por ello, el mundo, la naturaleza, nuestros propios congéneres, así como la vida misma, han constituido y continuarán constituyendo fuentes reales y virtuales de educación, enseñanza y aprendizaje; aunque básicamente estas sean del tipo común, las doxas de los antiguos griegos, y no las académicas epistemes, de la mano del conocimiento científico y las ciencias positivistas. De ahí el innovador y disruptivo concepto de Paideia, introducido por los mismos griegos, convirtiendo al Antiguo Mundo Helénico en un gigantesco Campus Virtual, aunque hoy en día este se encuentre limitado por el acceso a Internet. (Parra, 2005)

Por ello hablamos de fuentes reales y virtuales de enseñanza y aprendizaje ya que el ser humano es, por antonomasia, realidad, simbolismo, imaginación, interpretación y traducción, donde la realidad se funde con la virtualidad, y esta con la realidad, en una inexpugnable simbiosis e hibridación cognitiva (Nieto, 2012: 137-150), compleja y ecléctica (Nieto, Rolland y Amador, 2012: 17-22). Porque, adaptados a la sociedad del conocimiento, cuando necesitamos utilizar conocimientos en tal o cual situación, tenemos a nuestro alcance un caudal de ellos, tanto teóricos como técnicos. (Duart y Sangrá, 2000: 55)

Ahora bien, si tiempo y espacio son virtuales, así como nuestras enseñanzas y aprendizajes –al igual que todo constructo humano–, la verdad como significación, se torna cada vez más elusiva, utópica y cara de alcanzar. De aquí que, por ejemplo y sin ánimo de ofensa, encontremos a doctores –no médicos, aunque también puede haberlos y los haya– empleados de taxistas o, en el caso contrario, a presidentes corporativos –los famosos Chief Executive Officer (CEO)– que jamás asistieron a la escuela o universidad. Nuevamente, nos encontramos con la simbiótica relación entre realidad y virtualidad.



Siendo ello así, Sócrates, por mencionar un ejemplo verdadero de aprendizaje significativo, de enseñanza de la verdad en la vida y aprendizajes para ellas mismas, enseñaba y aprendía de lo y de los demás, del Campus Virtual griego y del de más allá incluso –de Oriente, por ejemplo, como su famoso Daimon-. "En Fedro, de Platón, Sócrates se preocupa por el efecto nocivo que podía tener la reciente invención de la escritura en la memoria de los jóvenes griegos que, predijo, «oirán muchas cosas y no aprenderán nada»" (Bartlett, 2017: 217).

Enseñaba y aprendía de toda experiencia y vivencia; de todos, de los que se decían los sabios pero también de los iletrados, en su amada Grecia. Atenienses y espartanos no representaban diferencia para él (Martínez y García, 2018). Por ello se jactaba de ser griego más que ateniense. Y, si recordamos, por romper con lo establecido, entre otros delitos, se le acusó de pervertir y corromper a la juventud y sentenció (Chicot, 2016). Más bien, fue por enseñar a la gente a pensar, a cuestionar, a contrastar las ideas propias con las de otros. Y, en este sentido, era un disruptor

(Borghino, 2018); un verdadero radical, de aquellos que viran a la izquierda cuando la sabiduría convencional los insta a ir por la derecha (Hill y Rifkin, 1999). Se cocía por aparte. En otras palabras, enseñaba a los que lo seguían a discernir, al tiempo que aprendía de ellos. Y, en su afán de la búsqueda de la verdad, se asumió como un necio incorruptible, conforme a la recta ratio y hasta la muerte. Por ello dirá Sócrates, que "aquellos que venden su sabiduría por dinero a todo el que lo desea, son llamados sofistas". Y la gente, sus seguidores –más no discípulos-, en verdad aprendían, aunque no siempre lo verdaderamente bueno y positivo del conocimiento; utilizarlo en bien de la humanidad, como sucedió con Alcibiades (Niето, 2015: 65-68).

Así pues, podemos concluir diciendo, junto con Bartlett, que "crear nuestras propias realidades no es nada nuevo, solo que ahora es más fácil que nunca encerrarse en cajas de resonancia donde solo oímos nuestro propio eco" (Bartlett, 2017: 75). Habrá que estar pendientes de los nuevos desarrollos ante la encrucijada del Campus Virtual.

Referencias

- Assange, J. Appelbaum, J., Müller-Maguhn, A. y Zimmermann, J. (2013). *Cypherpunks*. Temas de hoy. México.
- Bartlett, J. (2017). *La red oculta*. Paidós. México.
- Beckwith, H. (2000). *The invisible touch*. Warner Books. New York.
- Borghino, M. (2018). Disrupción. *Más allá de la innovación*. Grijalbo. México.
- Chicot, M. (2016). *El asesinato de Sócrates*. Planeta. México.
- Duart, J. M. y A. Sangrá. (Comps). (2000). *Aprender en la virtualidad*. Gedisa. Barcelona.
- Erisman, P. (2018). *Alibaba's World*. Penguin Random House. México.
- Ferezin, L. (2018). *El muro digital*. Grijalbo. México.
- Guitert, M. y F. Giménez. (2000). "Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje", pp. 113-133. En Josep Duart y Albert Sangrá. (Compil.). (2000). *Aprender en la virtualidad*. Gedisa. Barcelona.
- Hill, S. y G. Rifkin. (1999). *Marketing radical*. Norma. Bogotá.
- Horrocks, C. (2004). *Marschall McLuhan y la realidad virtual*. Gedisa. Barcelona.
- Martínez, O. y L. García. (2018). *Juicio y muerte de Sócrates*. Editec. Barcelona.
- Niето, R. (2015). *Ineficacia de la corrupción*. Publicia: Saarbrücken.
- _____ (2012). *Educación virtual o virtualidad de la educación*. Revista Historia de la Educación Latinoamericana. Vol. 14 No. 19, julio - diciembre 2012, pp. 137-150. Tunja, Colombia.
- _____, M. F. Rolland y G. Amador. (2012). *Complejidad y eclecticismo en los hábitos de estudio y estilos de aprendizaje en estudiantes de Licenciatura en la Universidad Simón Bolívar* (coautor). Revista de Investigación Multidisciplinaria Universitaria (USB) Año 11, No. 11, Dic. 2012, pp. 17-22. México.
- Parra, J. E. (2005). *Aproximación a la virtualidad desde la propuesta educativa de la Fundación Universitaria Católica del Norte*, FUCN, pp. 10-19. En: EDUCACIÓN VIRTUAL. Reflexiones y Experiencias. Fundación Universitaria Católica del Norte. Medellín.
- Pérez, J. A. (2016). ¿Qué es la educación virtual? <https://www.elcolombiano.com/colombia/educacion/que-es-la-educacion-virtual-GK3729686> (Consultado: 10/03/20).
- Ribeiro, S. y J. Thomas. (2019). Frente al tsunami tecnológico, 1-4. En: Tecnologías: manipulando la vida, el clima y el planeta. 543 septiembre 2019, año 43, 2ª época. Edición digital. América Latina en Movimiento. Agencia Latinoamericana de Información (ALAI). ISSN 1390 1230.

A portrait of Ricardo Rojas, a middle-aged man with short grey hair, wearing glasses, a dark suit, a dark shirt, and a light blue patterned tie. He is looking directly at the camera with a neutral expression. The background is a blurred outdoor setting with a building and some greenery.

ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN DE LA **UNIAGUSTINIANA** ↗ FRENTE A LA CONTINGENCIA



Por Ricardo Rojas



Secretario General y Vicerrector Académico(e)
Doctorando en Derecho de la Universidad Santo Tomás
Colombia

El Dr. Ricardo Rojas es **Abogado, Magister en Docencia y Educación y estudios de Doctorado en derecho**, cuenta con una amplia experiencia en el ámbito universitario, es asesor Jurídico, de registros calificados, experto en la elaboración de documentos maestros de programas académicos de pregrado y posgrado. También, fue docente de pregrado y posgrado en prestigiosas universidades de Bogotá.

En esta ocasión estuvo conversando con **la revista EVU**lution sobre el proceso y las estrategias que utilizó la **Uniagustiniana** para poder seguir con el desarrollo de las actividades académicas, fortaleciendo los procesos que ya se estaban trabajando en la institución, de este modo la Uniagustiniana logró con éxito la adaptación de las clases presenciales a las virtuales.

“Mi invitación está orientada únicamente a que cada uno de nosotros, mantenga claras sus metas, que sus sueños se hagan realidad, que nunca dejen de ser personas y no dejen de estudiar, no para los demás, ni para tener ingresos o grandes cargos o bienes, sino, para alimentar su propio ego y satisfacción personal”.

¿Cómo recibió la Uniagustiniana el aislamiento social una vez se declaró la pandemia?

Desde la información de la segunda semana de marzo del 2020 por parte de la Organización Mundial de la Salud frente a la declaración de la Pandemia, con ocasión del Coronavirus “COVID 19”, se comenzaron a analizar todos los contextos internos, académicos y administrativos, así como el avance de la información local, regional, nacional y mundial. En este proceso, el domingo 15 de marzo en reunión de la Rectoría con el equipo de direccionamiento estratégico, atendiendo la necesidad de proteger la vida de los estudiantes, profesores y administrativos, antes que cualquier otra situación, se tomó la decisión de suspender

las clases presenciales, para lo cual, en ese mismo momento, se elaboró y envió el comunicado a toda la comunidad agustiniana a partir del 16 de marzo de 2020. Hasta ese momento, no había ninguna decisión ni del gobierno local, ni del gobierno nacional, sin embargo, nuestra primera decisión, sin lugar a dudas fue la de proteger la vida y salud de todos. Sabíamos que no iba a ser fácil, que habría consecuencias de diferente índole, pero al proteger a las personas, podríamos avanzar rápidamente en los aspectos académicos y administrativos. Desde luego, no se pensó que el confinamiento se prolongara por tanto tiempo, pero, de lo que sí estábamos claros era que cualquier sacrificio por la comunidad y su familia realmente valía la pena. El día lunes 16 de marzo, todo el equipo académico, Vicerrectores, Decanos, Directores y algunos profesores nos reunimos para adelantar y definir las acciones académicas de una parte, y el equipo administrativo y la Gerencia Tecnológica hicieron lo mismo para definir las acciones administrativas y las de soporte en herramientas TIC que se implementaron desde ese mismo día y hasta el día de hoy, con ajustes necesarios y previstos, pues se pasaba a 7000 estudiantes y 420 profesores presenciales a generar actividad sincrónica, apoyada por tecnología, lo que implicaba no solo el ejercicio de soporte, sino también el de capacitación y elaboración de instructivos, frente a los diversos paradigmas que en su momento se podrían generar.

¿Qué estrategias fueron usadas por la Universitaria para adaptarse y continuar sus actividades académicas durante el aislamiento social desde el punto de vista estratégico?

Las estrategias se dieron en diferentes líneas, la primera orientada a que todo el equipo administrativo y administrativo-académico, contara con la logística y soporte tecnológico adecuado y para ello, las líneas telefónicas de las unidades que prestan servicio a los estudiantes se distribuyeron para uso directo desde los hogares de

los funcionarios, así como la adecuación tecnológica de sus equipos y escritorios de oficina en sus casas, con la posibilidad al 100% de tener disponibles todos los archivos que utilizan desde el equipo de la universidad. Igualmente, se habilitó la Suite de Adobe con todos los servicios y aplicaciones que esta dispone, no solo para los administrativos y docentes, sino también para la población estudiantil. Se organizaron las funciones y forma de procedimiento con el apoyo de las tecnologías para que la labor institucional siguiera sin interrupciones.

La segunda estrategia está relacionada con el ajuste a las actividades académicas, la cual tuvo dos (2) fases, la primera hasta la semana santa, que permitió cierta flexibilidad en el uso de las herramientas tecnológicas, con el fin de no afectar los procesos con los estudiantes y la segunda con la orientación específica de tres (3) elementos: uno de comunicación asincrónica a través del correo institucional, una de enseñanza sincrónica en video conferencias mediante el uso de Google Meet y uno de seguimiento, acompañamiento y control a través de la plataforma Moodle. En igual sentido, se flexibilizó el sistema de evaluación y se dieron directrices para la suspensión de procesos y trámites disciplinarios, así como para el control y reporte de inasistencias, entendiendo que por limitaciones en los hogares del uso de equipo de cómputo, en algunos casos era excusable esa inasistencia, acudiendo en consecuencia con autorización de los estudiantes a las grabaciones de las clases, las cuales les llega a través del mismo correo como una ayuda automática del sistema. Esta situación, en sus inicios, tuvo algunas fallas, no solo por la capacidad tecnológica, sino por las barreras culturales en el uso de las herramientas de estudiantes y profesores. Los profesores recibieron capacitación de las herramientas los días lunes, martes y miércoles de semana santa y a los estudiantes a través de los correos se les enviaron los tutoriales.

¿Qué herramientas brindó la Universitaria a los estudiantes para adaptar sus procesos de enseñanza aprendizaje a la virtualidad?

Como se indicó anteriormente, en forma oficial, el correo institucional, Google Meet y Plataforma Moodle, así mismo, el uso de la Suite de Adobe como apoyo y las bases de datos y repositorios de la biblioteca, entre otros. Pero el aspecto más destacable fue la posibilidad de que ellos accedieran a los contenidos y a los videos de las clases programadas de manera asincrónica, esto permitió flexibilizar un poco el acceso a la información por parte de los estudiantes, de esta manera, semanalmente se continuaron trabajando los contenidos propuestos en cada asignatura.

¿Cómo se preparó la institución para que sus docentes cumplieran con las expectativas institucionales y de los estudiantes ante la continuidad de las clases de manera online?

Es claro que adaptar estrategias pedagógicas, didácticas, metodológicas y de evaluación de un día para otro no es fácil, pero la educación en nuestra institución, la manera de afrontar este tipo de impactos, la calidad de nuestros profesores y estudiantes, permitieron prontamente una adaptación al cambio, que poco a poco se fue fortaleciendo, pues es claro que la modalidad sigue siendo presencial, pero el carácter sincrónico le da el elemento necesario de interacción entre el profesor y el estudiante, por ello se elaboraron tutoriales, cartillas y un taller de capacitación a los profesores, quienes con ese ejercicio tuvieron mayores elementos de desarrollo, ajustaron sus espacios y todos poco a poco venimos aprendiendo del proceso de enseñanza aprendizaje en estas nuevas formas, que nos invitan a generar nuevas estrategias para educar y nuevos pensamientos con un alto grado de globalización.

¿Han realizado algún seguimiento al desempeño de los profesores y la actividad académica de los programas académicos?

Los seguimientos se hacen directamente por los directores de cada programa académico, desde donde se van dando las soluciones a cada caso, y desde la Gerencia Digital se tiene el reporte completo y estadística del uso de correos electrónicos, de los tiempos de dedicación de clase y reuniones en Google Meet y con la Facultad de Educación Virtual y a Distancia se hace el seguimiento en el uso de la misma y la manera como se va adecuando. Así mismo, desde la gestión académica, la Dirección de Desarrollo Profesional mantiene un seguimiento de casos de docencia, al igual que con la Oficina de Permanencia Estudiantil se verifican los apoyos de tutorías, consultorías y consejerías a estudiantes por parte de nuestros profesores.

¿Cómo acompaña la Uniagustiniana a los estudiantes desde la distancia, siendo ellos el pilar de la institución?

El acompañamiento a los estudiantes comprende diversos espacios, algunos desde la Vicerrectoría Académica, que atiende diariamente todas las inquietudes que se generen, en forma inmediata, frente a cualquier situación o duda del proceso. Las Direcciones verifican asistencia y con los reportes respectivos la Oficina de Permanencia Estudiantil se comunica con aquellos estudiantes que pueden estar en posibilidad de quedar en prueba académica por bajo rendimiento o ausentismo. Otros acompañamientos se dan desde Bienestar Institucional, Espiritualidad y Psicología, en donde los estudiantes tienen los espacios necesarios para su acompañamiento y desde donde diariamente están enviando información en estos sentidos. Adicionalmente, la información trasciende a todo el tema de salud física, información permanente sobre el manejo y cuidado de la salud con ocasión del COVID-19.

¿Cómo se adaptaron los servicios que brinda la universidad a sus estudiantes, para la virtualidad?

Los estudiantes de educación virtual de los programas de Administración de Empresas y de Negocios Internacionales (Virtual) mantienen sus servicios normales desde la Facultad de Educación Virtual, con la ampliación de la información en relación con la salud y bienestar de cada uno de ellos. Se amplió la comunicación entre los profesionales adscritos a la Facultad de Educación Virtual y los estudiantes. Esta estructura virtual que se implementó hace ya varios años, ha soportado la operacionalización de las diferentes áreas de la institución hacia esta población y ha sido un ejercicio bastante eficiente y efectivo. Esta misma estructura nos permitió continuar con las actividades académicas y administrativas destinadas a atender a los estudiantes, pero en esta ocasión se dirigieron no solo a los estudiantes de la modalidad virtual, sino también a aquellos que hacen parte de los programas presenciales pero que ahora se apoyan en las TIC para continuar su proceso formativo.

¿Cómo se podría evaluar el impacto en la calidad educativa en la Universitaria Agustiniiana en épocas de COVID-19?

Contrario a lo que se afirma en medios de comunicación, de mi parte, tengo un concepto muy positivo sobre el tema, si bien es cierto, se da un impacto importante, consecuente con la modalidad asistida, es claro que la calidad se ha mantenido; por el contrario, con la implementación de las nuevas estrategias de aula, la calidad se ha fortalecido. En este sentido, es muy importante tener claro que el tema de calidad se va evidenciando y consolidando con su implementación. Así mismo, es claro que aún en nuestros paradigmas culturales se confunde el aprendizaje con las metodologías utilizadas, pero igualmente, poco a poco se evidenciarán en resultados, pues aún se confunde la "trasmisión del conocimiento" con la "construcción de conocimiento".

to", los resultados de aprendizaje, la generación de pensamiento crítico, etc. De hecho, si bien es cierto que la educación es una "hipótesis" su comprobación es el "egresado" y ese egresado será la evidencia en el sector, producto de la calidad con la cual fue formado integralmente.

¿Han contemplado la posibilidad de que en un futuro se implementen estrategias educativas mixtas que aborden tanto la presencialidad como la virtualidad?

La Uniagustiniana tiene un alto porcentaje de proyectos educativos presenciales, que seguramente se mantendrán en el tiempo, pero así mismo ha incursionado hace ya algunos años en la educación virtual y a distancia y gran parte de su oferta de educación continua es virtual. Así mismo, la situación mundial, nos lleva a pensar en la generación de nuevas, novedosas e innovadoras propuestas de formación ya sea alternativa o mixta, entre presencial, virtual, a distancia o dual, ya que, inclusive el Decreto 1330 del 2019 permite no solo estas modalidades, sino que además autoriza los registros calificados únicos que permiten la integración de todos ellos. Así pues, el cambio en el mundo, con ocasión de la pandemia, debe permitir cambios inclusive en la educación y la Agustiniiana tiene un carácter dinámico y flexible y no puede estar lejana a estas nuevas propuestas. Es más, creo que en ciudades como Bogotá, que ya pasan de ser ciudades a ser "Zonas Metropolitanas" en donde se reúnen varias ciudades cercanas a Bogotá, en donde un estudiante o cualquier persona que quiera estudiar presencialmente, desde su trabajo o desde su casa a la universidad puede demorarse hasta tres (3) horas, que duplicadas en llegada y salida, representan entre 5 y 6 horas diarias de vida en medios de transporte que se pierden, con los riesgos de tránsito y de seguridad adicionales, esta situación deben llevar a pensar que el apoyo de la tecnología es muy importante en esas nuevas e innovadoras propuestas. Cuando se apoya el no uso de medios de transporte, entre otros sistemas, también apoyamos la disminu-

ción de los niveles de contaminación, así como la reducción de residuos generados por industrias que afectan ese mismo medio ambiente y nosotros apoyamos todo lo relacionado con la sostenibilidad y la protección del ambiente, dentro del principio de la transgeneracionalidad del sistema ambiental.

¿Qué reflexiones lo han acompañado en torno al papel de la virtualidad en el futuro de la Universitaria Agustiniiana?

En Colombia se ha evidenciado el importante crecimiento de las universidades que le han apostado a la educación virtual y su crecimiento ha sido exponencial, nosotros como comunidad agustiniana, podemos avanzar en todas las líneas de formación, manteniendo los niveles de calidad y por encima de ello la generación de grandes y especiales seres humanos, que aportan al desarrollo social del país. Cada estrategia que se genere, deberá, independiente de su modalidad, llevar el sentido humano dentro de sí misma. La virtualidad es un camino que apoya a nuestros jóvenes hombres y mujeres, que sueñan con ser grandes profesionales, dentro del marco que nos determina la Orden de Agustinos Recoletos y dentro del pensamiento de San Agustín en la búsqueda indefectible de la verdad.

Recordemos que el aprendizaje se centra en el estudiante, el aprendizaje es un ejercicio interno de dimensión mental, de disposición, de amor y de pasión, en el que ninguna barrera podrá ser tan grande para permitirme ser profesional. El profesor y sus mediadores son algunos de los elementos por los cuales el estudiante recibe el conocimiento, pero este no se aprehende, si su corazón y su mente no se lo permiten. Mi invitación está orientada únicamente a que cada uno de nosotros, mantenga claras sus metas, que sus sueños se hagan realidad, que nunca dejen de ser personas y nunca dejen de estudiar, no para los demás, ni para tener ingresos o grandes cargos o bienes, sino, para alimentar su propio ego y satisfacción personal.

LOS ASPECTOS CRÍTICOS PARA EVALUAR LA NUEVA **CALIDAD DE LA** **EDUCACIÓN VIRTUAL**

 Por Carlos Martínez





Docente en la Universitaria Agustiniana.
Magíster en Educación de la Universidad
Nacional de Colombia.
Colombia

Resumen

En el presente artículo se abordan aspectos críticos para la gestión y la evaluación de la calidad educativa en ambientes virtuales de aprendizaje, principalmente en el ámbito de la pedagogía y la didáctica implicada en los procesos de enseñanza y aprendizaje; para el análisis se consideran aspectos conceptuales derivados de reflexiones sobre las diferencias y convergencias entre los campos de la pedagogía y la didáctica, y también se consideran reflexiones desde las ciencias sociales, especialmente de la Psicosociología, el Psicoanálisis, la Sociología, la Antropología y la Epistemología; se debate sobre los aspectos más relevantes a considerar en la evaluación de la calidad educativa en ambientes virtuales de aprendizaje, al tiempo que se reconocen relaciones con variables ya identificadas previamente para referenciar la calidad educativa en ambientes regulares; finalmente, se concluye que la educación virtual recobra importancia con las medidas que regulan su obligatoriedad transitoria en el marco de las medidas sanitarias adoptadas por varios países por la pandemia generada por el Covid-19, adicionalmente, se revisan aspectos relevantes a considerar para categorizar esta nueva calidad, aunque desde hace varias décadas hay avances significativos en el estudio de la educación virtual.

Palabras clave

(Key words): educación virtual, calidad, pedagogía, didáctica, ciencias sociales

Introducción

Algunos autores afirman que en la educación virtual hay un viraje radical en la historia de la educación por la incorporación del medio digital, por ejemplo, para dar más contexto a la afirmación, antes solo teníamos la voz y después el medio escrito. Otros autores plantean que la educación virtual no es un fenómeno tan nuevo si se considera como antecedente relevante la educación a distancia con medios audiovisuales (televisión y cine), centrados en el audio (radio, casetes) o con medios combinados (casetes y cartillas).

En este texto no quedaría espacio para profundizar en estos antecedentes, pero vale la pena resaltar la incorporación de la televisión y el cine desde mediados del siglo XX en Colombia y Chile; para el contexto de Colombia, en particular, en la segunda mitad del siglo XX, es meritoria la experiencia de la Acción Cultural Popular (ACPO) con el uso de la radio para masificar la educación en entornos rurales, y las experiencias del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) y la Universidad Santo Tomás con el uso de cartillas y casetes para descentralizar los procesos educativos hacia varias regiones del país. Algunos historiadores llegan incluso hasta Simón Rodríguez para referenciar ideas sobre la importancia de que la educación llegara a muchos lugares, posiblemente inspirado en Montesquieu, a inicios del siglo XIX, para señalar los inicios de la educación a distancia en Colombia.

Para hablar de calidad, en términos muy generales, hay posturas que resaltan las bondades de la educación virtual y hay algunos que desprecian la dependencia actual a la educación porque simboliza la dificultad del "encuentro" "humano", o porque se trivializan los procesos educativos al comprenderse como simples video-encuentros, entre otras razones. Ya en el siglo XX Umberto Eco analizaba visiones benevolentes y demoníacas sobre el uso del audiovisual en la educación. Para abrir horizontes en el debate vale la pena abordar el fenómeno con los aportes de las ciencias sociales.

Referente teórico

Para hablar de calidad en los ambientes virtuales de aprendizaje, es importante incorporar un pensamiento complejo, multivariable o multicausado, especialmente al entender que confluyen varias tecnologías, varias formas y varios componentes (Yan et al, 2003, p. 286). De esta manera, se espera que las instituciones educativas garanticen una gestión de calidad que involucre múltiples aspectos, desde algunos convencionales tales como la formación del docente, y

otros nuevos tales como las competencias digitales de los mismos, ampliando la cualificación de los perfiles, pero también aspectos que van más allá de los docentes, como la calidad del material didáctico (su potencial como repositorio o como objeto virtual de aprendizaje) e incluso los aspectos técnicos (como la capacidad de soporte de las plataformas para la administración del aprendizaje –LMS, en inglés–, hasta la resolución de los contenidos audiovisuales y la legitimidad de los contenidos, en términos de derechos de autor).

Por otra parte, es importante hacer una reflexión producto sobre los horizontes de la didáctica en los ambientes virtuales de aprendizaje; al abordar las complejidades epistemológicas implicadas en considerar la Didáctica como una disciplina científica, Zambrano (2011, p. 27) señala que "la Didáctica experimenta dos tipos de investigación: las investigaciones en Didáctica y las investigaciones sobre las Didácticas".

En este último campo referenciado se destacan tres grandes orientaciones: una que se refiere a

las condiciones epistemológicas en cuanto a la reflexión sobre la comprensión de los objetos de enseñanza y aprendizaje, otra praxeológica, relacionada con la intervención en el aula de clase y, una tercera, de corte psicológico. (Zambrano, 2011, p. 27)

En un rastreo historiográfico que dé cuenta del desarrollo y la consolidación de la Didáctica, es importante el ejercicio considerable "de una arqueología de las prácticas de comunidad y de sus formas de producción" (Zambrano, 2011, p. 30). De esta manera, Zambrano destaca que como fruto del esfuerzo que vienen realizando especialistas interesados por establecer los límites, dimensiones y aspectos del objeto de la disciplina, encontramos los aportes de la Psicología, la Sociología, la Antropología y la Epistemología, "ciencias que le han permitido a los especialistas de las didácticas encontrar los conceptos clave para operar su objeto desde dos grandes ejes: El de la representación y el de los medios intelectuales de los sujetos". (2011, pp. 30-31)



Debate o discusión

Por una parte, en la educación virtual hay nuevos retos, pero, en términos generales hay debates en el campo de la educación, de la pedagogía y la didáctica que se mantienen vigentes y suelen darse de manera muy similar, ya sea en escenarios físicos o en ambientes virtuales de aprendizaje, matizables por una cuestión más de forma que de fondo (más centrada en el medio que en los actores o en los principios fundamentales).

Seguramente, las Instituciones Educativas en Colombia tendrán que hacer esfuerzos por anticiparse a los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional en materia de calidad educativa en ambientes virtuales de aprendizaje, ya sea para garantizar la satisfacción de sus estudiantes y de las diferentes partes interesadas frente a los procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación y/o para garantizar el derecho a una educación de calidad en escenarios cambiados intempesivamente.

Frente al rol de los docentes, si se considera la multitud de formatos y medios, se deberá pensar en cómo garantizar su cualificación, ya sea desde los procesos de selección o estableciendo planes y programas sistemáticos de capacitación y entrenamiento.

Pero, también se hará necesaria una mirada institucional más profunda que no se agote con la revisión de perfiles y competencias. Es posible que se replantee el funcionamiento de departamentos ya existentes, como los encargados de aplicar esquemas de gestión de calidad, de manera que se tendrá que avanzar muy rápidamente en el establecimiento de esquemas administrativos propios que no se limiten a la familia de normas ISO 9000, ni a los estándares de Registro Calificado. También es posible que se considere la creación de nuevos departamentos, tales como producción audiovisual o soporte para material didáctico, entre otros orientados a garantizar la calidad de los contenidos utilizados en los pro-

cesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación.

Conclusiones

Es importante considerar el aporte de las ciencias sociales y de estudios en el campo de la educación que consideren debates relevantes sobre la Didáctica involucrada en los procesos de enseñanza-aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje.

Desde la Psicología se destaca la importancia de lograr un balance para que los estudiantes no sufran por caer en dispersiones cognitivas (al abordar una alta diversidad de contenidos al tiempo) o en la monotonía (con ciclos propedéuticos).

Desde los aportes de la Psicología también es válido cuestionar cómo hacer motivantes los procesos educativos, ya sea considerando cuestiones en el campo de la sensoropercepción (teoría del color, niveles de fatiga asociados con los tipos de luces y/o radicales de las pantallas).

En este punto es importante preguntar: ¿en los ambientes virtuales de aprendizaje, conviene más la perspectiva propedéutica o la simultaneidad en el abordaje de los contenidos? Esta pregunta es relevante, especialmente porque muchos dan por sentado que lo más conveniente son los ciclos propedéuticos; frente a esto, una hipótesis plausible es que se debe más a cuestiones relacionadas con la administración educativa que a resultados de investigación (Martínez, 2020).

Con los aportes de la Sociología, es importante resaltar que la educación tiene un papel preponderante para cambiar la sociedad, el cual no debe ponerse en duda al aplicarse la educación virtual. Aunque es importante señalar una paradoja existente en los procesos educativos, que aplica tanto a contextos presenciales, como a ambientes virtuales de aprendizaje: Basil Bernstein, señalaba que la educación no puede suplir

las fallas de la sociedad, es decir, aunque se requiere de la educación para mejorar las condiciones sociales de una población particular, la educación no se desarrolla en abstracto, el tipo de educación desarrollada en una comunidad depende en gran medida de sus condiciones sociales, de manera complementaria, es posible analizar la posición de Paulo Freire, en el sentido que es posible reconocer que la educación no cambia la sociedad, pero si puede transformar a las personas responsables de cambiar a la sociedad (Martínez, 2020).

Desde la Antropología, es posible cuestionar qué tipo de persona se quiere formar, lo cual suele discutirse cuando se reflexiona sobre el desarrollo de modelos pedagógicos. Vale preguntar si la educación se limita a la formación de personas para el mundo laboral, denominado como el homo faber, criticado por Herbert Marcuse en el siglo XX, señalando las contradicciones de la civilización, su unilateralidad o unidimensionalidad (Martínez, 2019); también es viable cuestionar sobre el potencial de la educación, en sus diferentes niveles, para formar sujetos capaces de comunicarse adecuadamente (homo loquens), en el marco de una democracia deliberativa, esto sería clave para garantizar la participación ciudadana.

También es válido cuestionar sobre la viabilidad de desarrollar procesos educativos considerando diferentes horizontes de desarrollo humano: personas capaces de administrar, de convivir, de gobernar (homo politicus); hombre y mujeres capaces de saber y amar (homo sapiens); humanos con capacidad para aprender con experiencias enriquecedoras (Dewey), jugando (homo ludens);

seres capaces de calcular la mayor rentabilidad (homo oeconomicus). (Martínez, 2020)

Incorporando referentes de la filosofía y la epistemología, sobre la naturaleza y el alcance del conocimiento, entonces, es válido preguntar si el conocimiento en ambientes virtuales de aprendizaje tiene un alcance más limitado que en entornos físicos. También es pertinente analizar las características que debe tener un objeto virtual de aprendizaje para que se diferencie de un repositorio. Es válido replantear esa definición de los estudiantes (alumnos) como receptores de información para entenderlos como sujetos cognoscentes o epistémicos, capaces de generar conocimiento. Vale analizar si la sociedad se orienta hacia el operacionalismo y las postverdad o aún es motivante la búsqueda de la verdad más allá de los entornos académicos. (Martínez, 2020)

Algunos aspectos prácticos para reflexionar pueden relacionarse con el número de estudiantes más adecuado por para cada docente, en escenarios virtuales, en el caso de España hay lineamientos que referencian entre 75 y 80 estudiantes por docente. En el campo de la gestión ambiental, por ejemplo, con la educación virtual se gastaría menos combustible fósil, al ahorrar en desplazamientos, pero se abren debates para cuestionar la contaminación por exceso de Megabytes innecesarios. Con relación a la seguridad y la salud en el trabajo, es válido retomar estudios sobre higiene postural y ergonomía.

Referencias

- Martínez, C.D. (2020). La insostenible superficialidad en los debates sobre educación virtual. *Las 2 Orillas*. Tomado de: <https://www.las2orillas.co/la-insostenible-superficialidad-en-los-debates-sobre-educacion-virtual/>
- Martínez, C.D. (2019). Contextos para el desarrollo de las habilidades blandas en la educación virtual: un compromiso con la competitividad y la integralidad. *Revista Evolucion*, 4, 32 – 37
- Yan, Z., Hao, H., Hobbs, L. y Wen, N. (2003). THE PSYCHOLOGY OF E-LEARNING: A FIELD OF STUDY. *J. EDUCATIONAL COMPUTING RESEARCH*, Vol. 29, 3, 285-296
- Zambrano, A. (2011). *Didáctica, pedagogía y saber: Aportes desde las Ciencias de la Educación*. Bogotá D.C.: COOPERATIVA EDITORIAL MAGERSTERIO



UNIAGUSTINIANA

Es creer en ti

Vigilada Mineducación



PREGRADOS

ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
SNIES 8182

CONTADURÍA PÚBLICA
SNIES 14288

NEGOCIOS INTERNACIONALES
SNIES 54486

MERCADEO
SNIES 53305

HOTELERÍA Y TURISMO
SNIES 54487

INGENIERÍA INDUSTRIAL
SNIES 90419

INGENIERÍA EN TELECOMUNICACIONES
SNIES 90359

INGENIERÍA MECATRÓNICA
SNIES 105920

NEGOCIOS INTERNACIONALES VIRTUAL
SNIES 108411

TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE
SNIES 90474

CINE Y TELEVISIÓN
SNIES 54288

COMUNICACIÓN SOCIAL
SNIES 105865

TECNOLOGÍA EN GASTRONOMÍA
SNIES 54371

LICENCIATURA EN FILOSOFÍA
SNIES 90479

TEOLOGÍA
SNIES 106691

ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS VIRTUAL
SNIES 106528

ARQUITECTURA
SNIES 108428

ESPECIALIZACIONES

GERENCIA DE EMPRESAS
SNIES 55008

GESTIÓN AMBIENTAL
SNIES 54883

GERENCIA ESTRATÉGICA DE MARKETING
SNIES 105127

PLANEACIÓN TRIBUTARIA
SNIES 105350

GERENCIA DE LA CALIDAD
SNIES 55009

SEGURIDAD SOCIAL INTEGRAL
SNIES 9759

PEDAGOGÍA
SNIES 55076

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA ESTRATÉGICA DEL TALENTO HUMANO VIRTUAL
SNIES 109254



uniagustiniana.edu.co
PBX: 4193200

Campus Tagaste: Av. Ciudad de Cali No. 11B - 95
Campus Suba: Calle 147 No. 89 - 39

Síguenos en:



Universitaria Agustiniiana

@UniagustOficial

Uniagustiniana

Personería Jurídica No. 5651 de 1998 - Resolución 790 febrero de 2006

La UNIAGUSTINIANA
certifica todos sus procesos



HACIA UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA EN **AULAS VIRTUALES**

 Por Pablo Gaiazzi 



Planificación de Medios del Departamento de Ingreso de la Universidad Católica Argentina (UCA).
Magíster en Comunicación Audiovisual de la Universidad Católica de Argentina.
Argentina

Palabras clave

Educación, interactividad, gamificación, personalización.

La interactividad y el juego

Hemos hecho referencia en varias oportunidades a la importancia de la interactividad, para Danvers (1994) es el "término que describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema informático, video u otro" (p. 93), puesto que es un fenómeno inherente, necesario e infravalorado de la educación a distancia. Podemos definir dos tipos de interactividad, que están emparentadas con dos ambientes donde se genera interactividad: el primero, dentro de la plataforma de aprendizaje y el segundo, dentro del material o clase. El primero tiene que ver con las formas de relación de los alumnos en el campus virtual de aprendizaje, donde el nivel positivo de interacción es generado a partir de incentivar la inclusión de trabajos prácticos en grupos (con herramientas para la socialización de contenidos y comunicación entre los alumnos entre sí). Sin embargo, este capítulo explorará el segundo caso, la interactividad dentro del material didáctico, lo que hace posible, en última instancia, que dicho material se convierta en una experiencia única e irrepetible para cada alumno, de modo que la interactividad aquí se convierte en juego.

Autores como Johan Huizinga, principalmente en su obra "Homo Ludens" (1938), Immanuel Kant o Lev Semyónovich Vygotsky (1924), entienden al juego como actividad primordial en la cultura y el aprendizaje.

Para Huizinga (2000): "La cultura [...] no surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego" (pp.220), él es el primer autor que aborda el fenómeno lúdico en un marco científico-académico desde una visión antropológica. En su obra recorre pueblos antiguos para sostener el argumento principal de su teoría que es, en resumidas cuentas, que la cultura se desarrolla en forma de juego.

Kant, por su parte, según Chandía (2004), eleva la categoría del juego a arte (p. 7), aduciendo que el juego no tiene otro fin que el que el propio sujeto se recree en su contemplación. García Morante (1996), explica que Kant profundiza en la relación del niño con el juego "el niño juega por jugar, sin esperar ganancia ni pérdida" (p. 176), y lo diferencia del juego adulto, donde aparece el término "lucha". De modo que, el juego para Kant es constructor de personalidad, siempre y cuando no tenga como fin obtener una ganancia, de ahí su relación con el arte.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de producir contacto con lo demás. El juego es para él una actividad social. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vygotsky también señala el carácter simbólico del juego, que contribuye al aprendizaje y la capacidad de imaginación. De esta manera, aplica su teoría en el campo de la enseñanza principalmente en niños.

No cabe duda de que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral y educación inicial de los niños. Sin embargo, como hemos visto, retomando a Huizinga, uno de los rasgos distintivos de la especie humana (Homo Sapiens) es el juego que, por otro parte, en su relación con el mundo "real" y adulto se convierte en trabajador (Homo Faber). Hegel dice que el trabajo es deseo inhibido, de esta forma, el juego está más cerca del deseo y del principio del placer que del trabajo dominado por el principio de realidad. Asimismo, si entendemos la ciencia como formulación de problemas y nuevas preguntas que busquen soluciones innovadoras y creativas, es en esencia también un juego. Dice Araya (2017):

"[...] las ciencias suelen enseñarse como saberes cerrados e inmutables, dogmáticos. Aprender a aprender, a investigar, más allá de los resultados

alcanzados, estar abierto a los enigmas y a las aporías, abrirse a nuevas lógicas, multivalentes y paradójicas, es entender las ciencias, y en especial las matemáticas, como un juego apasionante" (online).

Además, el autor agrega que el filósofo hermenéutico Gadamer también habla de la importancia del juego: "Solo aquel que puede jugar se ha liberado de la rigidez que todo aprendizaje conlleva". También Platón pensaba que sólo es posible aprender jugando. Los autores aseguran, como hemos visto, que una educación para y por el juego sería una educación estética, por el arte. En este sentido, autores tan disímiles como Foucault también valoran en pos del uso creativo de la información y del juego.

El premio Nobel de literatura, Hermann Hesse, en su novela "El juego de los abalorios" narra el futuro en una sociedad donde todos los conocimientos caben en un juego. No quiero dejar de citar un artículo de la revista Fuentes que es determinante. ROJO, T y DUDU, S (2017):

"Los informes sobre programas para la educación inclusiva de adultos enumeran como estrategias para aumentar su rendimiento: la oportunidad de experiencias laborales, el buen ánimo de tutores y profesores, seguimiento individual y formación en TIC. Son cuatro aspectos en los que los videojuegos tienen posibilidad de contribuir, ya que crear experiencias o simulaciones es precisamente su especialidad, los tutores y profesores necesitan instrumentos de apoyo, el videojuego permite un seguimiento de progreso individual"
(p.106)

Finalmente, el juego es interactividad, creación activa y viva (lo opuesto a la pasividad tradicional educativa), el proceso de aprendizaje es un proceso interactivo. Para el psicoterapeuta Luis

del Blanco Diez (2004) aprender "es una modificación psicológica de un estado de la mente. Se produce en una interacción del individuo con su entorno" (p. 40). En este sentido, el individuo modifica el entorno de aprendizaje y, de este modo, construye una experiencia que puede, a su vez y de nuevo, tener un efecto modificador del entorno. En este aspecto, los videojuegos, llevan al paroxismo la interactividad. En este contexto, la gamificación puede ser la respuesta a muchos interrogantes. Basta leer cualquier artículo de Karl Kapp o Kevin Werbach para ingresar al mundo de la gamificación. Si bien no es la respuesta a un modelo de educación, es una vasta estrategia para aplicar en determinados materiales didácticos. Ambos autores coinciden en que aumenta la motivación hacia una temática en concreto, permite incrementar la dificultad progresivamente, evitando la frustración, estimula la competencia social de los participantes,

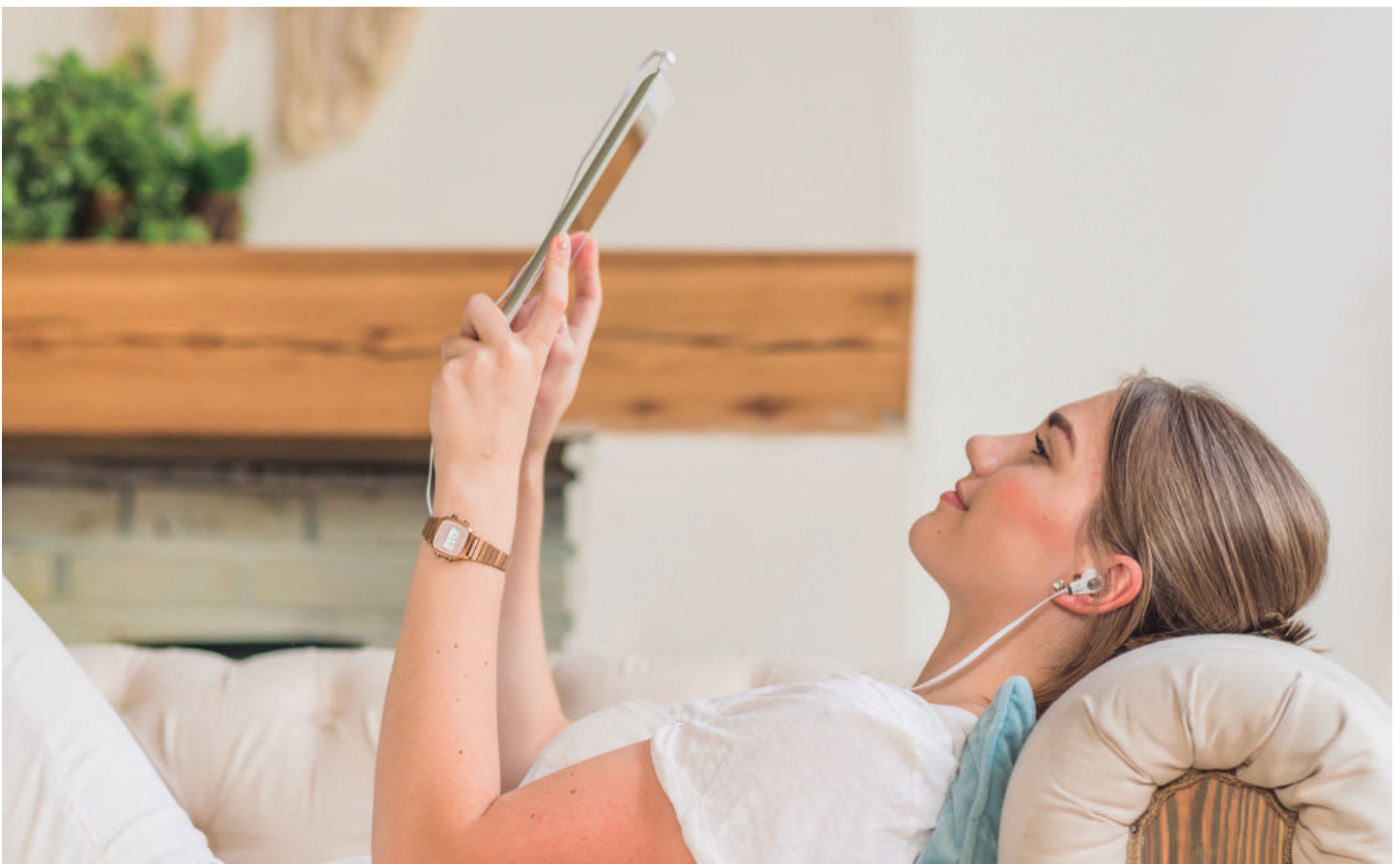


promueve la participación activa en el proceso de aprendizaje, permite obtener feedback. Por tal motivo, personalmente recomiendo el uso de material audiovisual con elementos de juego, como la utilización de niveles de dificultad en las tareas, utilización de encuestas para crear contenidos personalizados, incorporación de metajuegos (pequeños juegos producidos para sumar puntos y poner a prueba lo aprendido).

Por último, cabe destacar la importancia del análisis para evaluar la eficacia de un curso (tanto presencial como virtual), el artículo de la Revista Iberoamericana de Educación a Distancia da un panorama detallado. Stokes (2004) explica los mecanismos de medición de las respuestas de los alumnos y el análisis de los resultados finales (p. 148). Este análisis (evaluación, encuesta, monitoreo de respuestas) servirá a cada docente para mejorar la experiencia de usuario al finalizar cada curso.

El video. Cómo aprendemos cuando aprendemos

Los campos más propicios para explicar cómo aprendemos y cuáles son las estrategias y formatos más eficaces para el aprendizaje son las ciencias de la educación y la psicopedagogía. Está claro que no hay una receta única para aplicar a la enseñanza de cualquier tipo de disciplina o materia, sin embargo, hay estudios que sostienen que el medio audiovisual es el más propicio para transmitir los conocimientos generales en la mayoría de los casos. Por ejemplo, el pedagogo estadounidense Edgar Dale (1969) distinguió los estratos de aprendizaje en lo que dio en llamar "cono de la experiencia" (p. 108, figura 1). Dicho cono sitúa en la parte superior a la lectura, como fuente ineficaz de aprendizaje y la experiencia directa como fuente de mayor aprendizaje. Este estudio fue retomado por varios autores que han puesto porcentajes a las categorías, partiendo de un 10% en la lectura hasta un 90% para el "ha-



cer y enseñar", sin embargo, en lo que a medios respecta, lo audiovisual siempre aparece como el medio más propicio y efectivo, luego de la lectura, la verbalización y la visión simple, para la recordación de conceptos, y principalmente para la captación del interés del alumno. Mientras que el escalón principal de mayor eficacia educativa está vinculado a la experiencia y la actividad como medio de aprendizaje, lo que también ha sido tenido en cuenta en este proyecto con el uso de la interactividad, personalización, juego y estrategia de trabajos prácticos en equipo que más adelante explicaremos.

"Lo oí y lo olvidé, lo ví y lo aprendí, lo hice y lo entendí", dijo Confucio en el siglo IV A.C., sin embargo, muchos de ustedes pueden argumentar que la lectura es imprescindible y continúa siendo el mejor medio de aprendizaje, o que la interacción presencial con el docente es insustituible... y todos tienen razón.

En definitiva, se trata de hallar el medio más propicio para cada caso. Siguiendo esta línea de pensamiento también hay evidencias de que el medio audiovisual encuentra el mayor atractivo y es la puerta de entrada de todos los estudiantes al mundo de la educación a distancia, también hay datos que refuerzan el hecho de que las clases o cursos que no están estructurados en base al video tienen una mayor deserción, el estudio de la Fundación Telefónica (2016) explica:

"el 79,6% de los internautas recurren al video con intenciones formativas, cifra que se incrementa hasta el 95,1% en los jóvenes de edades comprendidas entre los catorce y los diecinueve años y al 90,9% de jóvenes de edades comprendidas entre los veinte y los veinticuatro años, segmentos de edad en los que los usuarios se encuentran centrados en su etapa formativa" (p. 119)

El video como mediador y facilitador de aprendizaje es un hecho. Incluso en las aulas, los profesores recurren a material audiovisual y/o diapositivas (recurso que a su vez también es audiovisual) durante todas sus clases para ejemplificar y/o reforzar la información.

El material audiovisual, ya sea audio, video, animación, gráfica multimedia, tutorial, u otras nuevas alternativas como el video 360 o la realidad virtual, es la herramienta esencial de la dimensión pedagógica informativa, es para Area, M y Adell, (2009) un recurso que facilita la recepción de los conceptos y ayuda a estructurar los contenidos (pp 391-424). En este sentido, el video es la herramienta de mayor utilidad para presentar y acompañar los contenidos que pueden aparecer de forma multimedia e interactiva. Podría presentarse como el medio ideal para conformar la columna vertebral de una materia o clase virtual. Precisamente por eso, en el proyecto audiovisual que acompaña esta tesis, encontraremos materiales didácticos de video en casi todas sus formas: desde la estructura audiovisual como clase tradicional hasta juegos interactivos, pasando por video 360 grados, entrevistas, animaciones, tutoriales, que instan a la formación de un docente con habilidades orientadas al uso de herramientas audiovisuales y multimedia.

Personalización

Además de la interacción, otra de las claves para favorecer los resultados de la metodología de estudio a distancia es el conocimiento de estrategias de personalización. Tomo este término prestado del mundo del marketing, concepto que a su vez es retomado por la psicología. Por ejemplo, Gozales, J; Salutregui, J; Sánchez, J. (2004) señalan que el Marketing de Personalización, que es tendencia en la actualidad, se basa a las expectativas y necesidades que el usuario o consumidor posee de forma individual, en un mundo de información excesiva y usuarios anónimos, la personalización encuentra un camino de reconocimiento por parte del usuario.

La personalización incrementa el grado de satisfacción y mejora la experiencia de usuario, lo que deja al alumno en una posición más receptiva. El uso de encuestas durante la clase permite al docente, de manera asincrónica, crear un perfil de necesidades del alumno que luego puede responder personalizadas. A su vez, el uso de materiales multimedia adicionales, como tutoriales, o el uso de WebQuest (Según Wikipedia un WebQuest es una "actividad reflexiva estructurada, que plantea una tarea atractiva utilizando recursos disponibles en la red"), por nombrar solo algunos recursos, abre las puertas a que el propio usuario investigue, de manera personalizada, y descubra sus propios intereses. La realidad virtual, por ejemplo, reúne elementos de interacción y personalización a la vez.

La personalización de los contenidos es, en la actualidad, una de las estrategias más importantes de cualquier plataforma digital para crear cercanía con el usuario, por ejemplo, páginas webs personalizadas, donde la portada está creada a partir de los gustos del usuario (color, nombre, tipografía, noticias según geolocalización), el mismo Netflix o Spotify poseen portadas que saludan al usuario y le ofrecen contenido específico e irreplicable hecho u organizado a medida del usuario, adaptado incluso al dispositivo que uti-

lice (La popular plataforma de series y películas incluso alterna los afiches mediante un algoritmo que detecta los gustos del usuario). Otro ejemplo es Facebook que, una vez al mes saluda al usuario con un video personalizado con la leyenda "este video está hecho especialmente para vos". De este mismo modo, la educación a distancia debe heredar elementos de personalización para generar mayor cercanía con el alumno, dado que, como vimos anteriormente, este es uno de los puntos débiles de esta metodología de enseñanza. Durante una charla en la Universidad Católica Argentina, el filósofo Gianni Vattimo (2008), citó a Freddie Mercury para explicar la mecánica de nuestra época "I Want it All and I Want it Now" (lo quiero todo y lo quiero ahora), este es el usuario/alumno que responde a un nuevo paradigma generacional del aquí y ahora, el slogan de iVoox es "Cuando quieras, donde quieras (y cómo quieras)". En síntesis, la cultura OnDemand nos reclama que nuestros contenidos educativos puedan responder, de alguna manera, a las necesidades de cada alumno, mediante estrategias de personalización, adaptación del contenido, video, gamificación, herramientas de inclusión, claridad en los contenidos, interacción y facilidad de navegación... Tarea difícil pero no imposible.

Referencias

- Maritxell Estebanell M. (2002). Interactividad e Interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 1(1). Recuperado de: <http://dehesa.unex.es/handle/10662/1887>
- Huizinga, J. (2004). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial
- Kant, I. (2006). *Crítica de la Facultad de Juzgar*. Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana.
- Chandía, Y. (2004). *La filosofía del juego en la estética de Immanuel Kant* (Trabajo de grado). Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile, Chile.
- García Morente, M. (2004). *La filosofía de Kant: una introducción a la filosofía*. Madrid, España: Editorial Cristiandad.
- Vygotsky Lev S. (1995). *Pensamiento y lenguaje, teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Fausto.
- Araya, D. (2017). *El juego y la educación*, Revista Magisterio, versión online. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-y-la-educacion>.
- ROJO, T y DUDU, S. (2017). Los "juegos serios" como instrumento de empoderamiento y aprendizaje socio-laboral inclusivo. *Revista Fuentes*, 19(2), 106.
- Del Blanco Díez, L. (2004). La interactividad en la educación a distancia, informe online. Recuperado de: <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/80529/00820093002144.pdf?sequence=1>
- Gamelearn (2013). Métodos y estrategias Game-based learning según Karl. Recuperao de: <https://www.game-learn.com/metodos-estrategias-game-based-learning-karl-kapp/>.
- Stokes, H. (2004). La interactividad en la Educación a Distancia: evaluación de comunidades de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (RIED), 7(1), p. 148.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. Estados Unidos: Ed. Dryden Press.
- Fundación Telefónica. (2016). Informe de la Sociedad de la Información. Recuperado de: <https://www.fundaciontelefonica.com.ar/cultura-digital/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/558/>.
- De Pablos J. (2009). *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga, España: Aljibe.
- Gonzales, J.; Salutregui, J.; Sánchez, J. (2004). *Personalización: Más allá del CRM y el Marketing Relacional*. Madrid, España: Ed. Prentice Hall.
- Soriano Ayala, E.; González Jiménez, A.; Cala, V. (2014) *Retos actuales de educación y salud transcultural*. Almería, España: Universidad Almería



UNA EXPERIENCIA DOCENTE SOBRE LA ADAPTACIÓN DEL AULA PRESENCIAL A LA VIRTUAL EN LA UNIAGUSTINIANA



Por Diana Gutiérrez



Docente de la Uniagustiniana
Magíster en Contabilidad y Finanzas de la Universidad Nacional de Colombia,
Colombia.

Diana Gutiérrez es Contadora Pública y Magíster en Contabilidad y Finanzas, tienen un amplio conocimiento en el manejo de tesorería, control y proyección del flujo de caja, control y seguimiento de inversiones, y pagos generales, así mismo, brinda soporte al área financiera mediante la elaboración de indicadores de gestión (rotación de proveedores, presupuestos y descuentos financieros), con el fin de optimizar los recursos y generar ahorros dentro de la compañía. También, cuenta con amplia experiencia docente.

En esta ocasión, la profesora Diana habló con la **Revista EVU_{lution}** y contó su experiencia durante la contingencia, adaptando sus experiencias didácticas y pedagógicas al nuevo contexto que se está implementando en la educación superior.

“Siento que me gustó demasiado la experiencia, que extraño el espacio físico en mi salón un montón, pero en los encuentros virtuales también se pueden construir espacios importantes y por eso me capacito, para hacerlo mejor en una próxima ocasión”.

¿Qué capacitación recibió de parte de la Universitaria para continuar con el proceso académico?

Cuando llegué a la Universitaria realicé un curso de Moodle y para esta contingencia nos dieron una capacitación sobre Moodle y Google Meet, Drive y Google Forms; como pasa en el tema de tecnología, cada día se aprenden nuevas cosas. Además, la Uniagustiniana diseñó instructivos dirigidos a los estudiantes y docentes para facilitar la experiencia en las aulas de apoyo a la presencialidad.

¿Cómo fue su proceso de adaptación a las clases virtuales?

No había tenido experiencia previa en programas virtuales o semipresenciales, sin embargo,

el proceso de adaptación fue rápido. Desde el inicio use la herramienta de videoconferencia Google Meet. Considero que lo que más preocupa es el tema de la didáctica y el espacio físico donde las clases se desarrollan con mayor facilidad.

¿Cuál fue la percepción de sus estudiantes con el cambio de clases presenciales a virtuales?

Empezamos a acercarnos más para escuchar sus comentarios y sugerencias frente a la clase, lo más difícil fue buscar estrategias para los que no tenían conexiones disponibles, para ellos utilizamos mensajería instantánea como Whatsapp, socialización de material de apoyo de la clase, entrega de trabajos a mano, mediante fotos y exámenes por Google Forms. Algunos estaban optimistas, otros no tanto, pero finalmente acordamos hacer todo por sacar adelante la clase.

Cuéntenos la experiencia con sus estudiantes con el uso de las TIC durante la contingencia.

Algunos estudiantes indicaron que el acceso al aula virtual no era tan sencillo, pero lograron aprender a usar la plataforma y recibieron apoyo de la Facultad de Educación Virtual y a Distancia. La entrega de trabajos en los tiempos establecidos fue de las dificultades más recurrentes, para ello, se flexibilizaron un poco los plazos. Tal vez, una dificultad es que para navegar en la plataforma se necesita buena conexión a internet y para algunos los datos que tenían no eran suficientes, sin embargo, esto se resolvió gracias a las grabaciones de la clase. Otra dificultad fue la comunicación por correo, en algunos casos no todos los leían o recibían, pero poco a poco se lograron consolidar los datos. En ciertos momentos, nos fuimos más del tiempo de la clase, porque hay

¿Cómo adaptó las herramientas pedagógicas y didácticas de sus clases presenciales a sus clases virtuales?

Las herramientas pedagógicas fueron un poco más fáciles de implementar, con talleres en Excel, pero las didácticas son un poco más complejas, porque la participación por parte de los estudiantes no se da tan bien, sin embargo, me sigo capacitando para tener un mejor manejo de estas herramientas.

¿Cómo ha adaptado la calidad académica en sus clases virtuales?

La calidad académica se garantiza de diversas maneras: seguir con disciplina el contenido propuesto en el syllabus, dar explicaciones claras de los contenidos, realizar actividades que permitan el desarrollo de temas y prestar un acompañamiento constante a los estudiantes.

¿Ha pensado en la posibilidad de implementar lo aprendido durante esta experiencia cuando vuelvan las clases presenciales?

Claro que sí, la idea es no desconectarnos de las herramientas virtuales. La entrega de trabajos en formatos digitales ayuda al medio ambiente. Además, los formatos de Google son claves para los diagnósticos.

¿Qué reflexiones la ha acompañado en torno al papel de la virtualidad en la educación superior?

Es todo un desafío este proceso, se requiere de planeación, organización y claridad. De las cosas que más me recalcaron mis estudiantes, es que no quieren sentirse solos, es decir, no quieren tener lecturas y guías, quieren espacios de discusión sobre sus lecturas, retroalimentación sobre sus guías y tiempos "normales de trabajo", es decir, dejar los trabajos con tiempo prudencial. El salón de clase debe pensarse no solo como un lugar de aprendizaje, sino como un espacio para relacionarse, reírse, tensionarse, escucharse y por más desarrolladas que estén las plataformas virtuales no logran integrar esas interacciones.

Por último, la virtualidad supone gran autonomía, se disponen de contenidos 24/7 y el estudiante ingresa a la hora de su preferencia a desarrollar los contenidos del curso. Lo que tenemos hoy es una virtualidad sincrónica, todos convergemos en un mismo horario y con los mismos intereses, sin embargo, la luz, la conexión y los datos aún no son tan consistentes e irremplazables como el marcador y el tablero.



LA VIRTUALIDAD: UNA MANERA DIFERENTE DE VER LAS CLASES EN TIEMPOS DE LA COVID-19

🇪🇸 Por Claudia Seguanes



Docente del Programa de Administración de Servicios de Salud en la Unipanamericana,
Doctorado en Educación de FUNIBER, México,
Colombia.

Resumen

La educación pasa por días difíciles. Desde hace algún tiempo, las universidades vienen hablando de ambientes virtuales, de clases virtuales y un mundo de adjetivos frente a este tema debido a la contingencia en materia de salud pública que se está viviendo en el mundo y Colombia no es ajena a ella.

Todo esto tomó por sorpresa a las instituciones, docentes y personal administrativo; con la llegada de la Covid-19 se cambió la mentalidad de dictar la clase de forma presencial y se debió adaptar a un ambiente virtual de aprendizaje. La educación ahora requiere de retos acelerados. Si bien es cierto, se lleva años hablando de virtualidad en los colegios, universidades e institutos para el trabajo y el desarrollo humano, con esta emergencia se evidencia que no estaban preparados para desarrollar sus actividades académicas a través de la educación virtual.

La falta de plataformas, recursos digitales y de tecnologías en el aula y, en algunos casos, en casa, nos muestra que debemos rediseñar el sistema de aprendizaje de forma virtual. Este documento se divide en tres partes, en la primera se hace una breve introducción sobre la educación virtual, en la segunda se aborda el aprendizaje social y en la tercera las herramientas TICs.

Palabras clave

Educación, tecnología, emergencia social, virtualidad.

Introducción

Se puede decir que la educación virtual no es un concepto nuevo, se habla de ella desde la Edad Media. Hoy en día la tecnología nos brinda herramientas, plataformas y una variedad de posibilidades para desarrollar habilidades en materia de educación virtual. Día a día se puede ver y reconstruir la imaginación, todo esto con el objetivo de mejorar nuestro conocimiento y el de los estudiantes hacia una realidad virtual.

La industria, la tecnología y la educación en to-

dos sus niveles se enfrentan a la necesidad de convertir las clases que antes se impartían en ambientes físicos en virtuales en todas las universidades, colegios y escuelas de Colombia. En muchos casos, el docente encontraba un salón organizado con herramientas como tablero, marcadores y video beam, para hacer sus clases amenas y entretenidas.

No será fácil esta tarea para las universidades y colegios del país, pues la brecha social estará presente en los hogares de estratos 1, 2 y 3 de Colombia, una gran parte de la población estudiantil tiene solo un computador en su casa y en muchos casos solo cuentan con internet de mala calidad o con internet prepago, el cual les causa dificultades a la hora de conectarse en sus clases, y otros no tendrán la posibilidad de conectarse durante todo el día. Por otro lado, hay familias con más de un hijo, lo cual dificulta aún más el acceso a la educación.

Para responder a estas inquietudes, las universidades y colegios deben hacer una investigación en conjunto con el Ministerio de Educación, para formular ideas educativas que permitan que el estudiante avance en el conocimiento y, a su vez, poder construir material didáctico para que los estudiantes no se vean afectados en esta contingencia de la pandemia a nivel mundial de la Covid-19.

Referente teórico

La mejor herramienta de aprendizaje activo durante la contingencia no es otra cosa que centrarse en un aprendizaje con calidad, brindándole al estudiante oportunidades donde él sea el protagonista de este proceso.

Aprendizaje social

Hablar de aprender puede parecer demasiado abstracto, pero en realidad el aprendizaje ha evolucionado mucho en las últimas décadas y cada vez se entiende más cómo funcionan esos contenidos en el cerebro y cómo aprende más

rápido y mejor el estudiante.

El aprendizaje social en medio del distanciamiento físico es la mejor alternativa durante la contingencia. Se pueden poner a prueba muchas alternativas: la primera serían las habilidades que pueda tener el docente frente a las herramientas tecnológicas disponibles y de acceso gratuito, la segunda tendrá en cuenta los conocimientos previos que trae el estudiante frente a este nuevo reto que son las TICs en el sistema de aprendizaje.

Según Albert Bandura, se habla hoy en día del aprendizaje social; se dice que este tipo de aprendizaje ha tomado fuerza en la educación moderna. La combinación de la teoría del aprendizaje cognitivo, suele ser "un aprendizaje influenciado por factores psicológicos; la teoría del aprendizaje y la conducta del aprendizaje son algunas veces basadas en las respuestas a estímulos ambientales". (Maryori Jasmin Jara Chalán, 2018).

Con relación al ser humano Bandura afirma que "el ser humano es el único responsable de su propio desarrollo personal". El autor también empezó a hablar sobre la Teoría del aprendizaje social a mitad del siglo XX, afirmando que los niños a muy temprana edad absorben conocimientos, habilidades y destrezas que facilitan el aprendizaje social en algunos casos; "hay teorías que nacieron para revolucionar el entendimiento sobre el aprendizaje". (Maryori Jasmin Jara Chalán, 2018).

Se puede entender por aprendizaje social aquel contexto donde el profesor debe estar activo, pues más que un catedrático es una guía, un dinamizador, un orientador, alguien que acompaña el proceso y deja que sean los estudiantes quienes descubran el conocimiento a través de diferentes herramientas, ya sean presenciales o virtuales.

"Las personas almacenan información con la fi-

nalidad de reproducirla posteriormente, las conductas modeladas son reproducidas en base a la codificación recordada con la finalidad de llevarla a su ejecución a través de la acción realizada por la persona". (Cloninger, 2003).

El verdadero desafío es salir adelante en esta contingencia educativa provocada por la Covid-19. En medio de la pandemia se han evidenciado las desigualdades en los países, aumentando la brecha entre los sectores de estratos altos y bajos. (UNESCO, 2020)

Con la inasistencia a las aulas escolares parece inevitable que en los meses que dure esté confinamiento los estudiantes serán más vulnerables, y aunque pueden sobrevivir sin los recursos tecnológicos, las herramientas virtuales son necesarias para un desarrollo eficiente y de calidad a la hora de ver sus clases virtuales. La falta de seguimiento por parte de docente puede ser un problema grave y podría generar deserción en masa de estudiantes. Se podría pensar en el desarrollo de contenidos abiertos a través de la televisión. (UNESCO, 2020)

Con la llegada de la pandemia de la Covid-19, lo que se está buscando es que el docente pueda realizar una clase diferente con características innovadoras utilizando herramientas como lo son las videoconferencias, que en algunos casos van más allá de la conexión. Otras herramientas utilizadas son, sin duda, las pizarras virtuales y compartir pantalla; otra opción es grabar las sesiones en aras de ayudar a aquellos estudiantes que por razones ajenas a su voluntad no puedan entrar a la hora de la clase y así puedan avanzar en su proceso de aprendizaje.

Esta nueva forma de ver la clase podría llegar a confundirse en algunos casos con la modalidad virtual, con la pandemia se perdió el esquema tradicional de la presencialidad; se está realizando un gran intento para adaptarse a los nuevos cambios, ideas y formas de pensar de nuestros estudiantes.

Las herramientas TICs

Con la ayuda de diferentes profesionales, las TICs pueden convertirse en poderosas herramientas pedagógicas y didácticas que eviten la deserción escolar en escuelas, colegios y universidades de todo el país. Se deben aprovechar contenidos que se pueden encontrar en plataformas de acceso abierto y gratuito. La combinación de textos, gráficos, sonido, fotografías, animaciones videos y chat permite transmitir el conocimiento de manera mucho más natural y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. (Rocío Rueda Ortiz, 2018).

Si bien es cierto que "Tecnología e Informática" aparece como un "área obligatoria y fundamental de la educación básica" según lo establecido en la Ley 115 de 1994, su incorporación al currículo se estableció por medio de la Resolución 2343 de 1996, inscrita en un proceso de concertación entre el Ministerio de Educación Nacional; con la puesta en marcha de esta normatividad se llevó a cabo el programa "Vive Digital". (Comunicación-Mintic, 2008)

El programa "Vive Digital" fue desarrollado para impulsar la masificación del uso de Internet, la apropiación, de la tecnología y la creación de nuevos empleos directos e indirectos, con el fin de reducir el desempleo y la pobreza.

Pero revisando esta política establecida por el Ministerio de las Tics, sigue las brechas sociales, y la conectividad no se da en todas las regiones. La educación es el mejor mecanismo para el progreso social, se puede decir que cumple un papel esencial en la disminución de la pobreza y de las desigualdades sociales.

Se evidencia que en algunos hogares del centro de Colombia no se cuenta con las herramientas adecuadas, y hay carencia de educación de calidad; se pueden observar otros problemas sociales que son fundamentales para el aprendizaje, como la falta de una buena alimentación para los niños que van a la escuela (un plato de comi-

da los motiva a llegar a las escuelas y colegios y así baja, en alguna medida, la deserción escolar) (Sunkel G., 2011).

Al no contar con las mismas ayudas en casa, se puede percibir la desmotivación a la hora de impartir una clase desde la virtualidad, pues en ella se tiene que garantizar una serie de condiciones como lo son:

- Un buen ambiente (espacios adecuados de estudio).
- Computador por estudiante.
- Acceso a Internet.
- Ayuda por parte de los padres y docentes para guiar los contenidos educativos.

La conectividad y las APP

Muchos docentes de hoy asumieron un nuevo reto en la historia de la educación, con cambios que ya se venían veniendo, pero por una u otra razón algunos colegios y universidades no realizaron cambios significativos en su manera de impartir las clases.

La educación de forma virtual puede llegar a garantizar el aumento del impacto y efectividad de los programas dirigidos a través de la conectividad. Las TICs ayudan de buena manera a ejecutar actividades no solo de orden académicas si no también productivas.

Las TICs han sido por estos días de gran soporte a la pandemia de la Covid-19, dado que ayudan a mantener el distanciamiento social y son una forma de entretener a grandes y pequeños, convirtiéndose en herramientas de colaboración en tiempos de confinamiento. (Orduz, 2010)

Otra de las opciones para la enseñanza sería conformar una gran red, que funcione como una enorme telaraña, donde cada punto de contacto sea un estudiante, un colegio, una escuela o una universidad, con acceso abierto y gratuito. (Samper, 2014)

El nuevo modelo de educación de hoy está basado en conexiones de datos abiertos, donde todo indica que ya el conocimiento no les pertenece a unos pocos, sino que descansa en una norma red de internet. Plataformas como Microsoft tienen programas de educación gratuita donde la persona puede aprender desde cualquier lugar del mundo. (Orduz, 2010)

Ventajas y desventajas de las aulas invertidas

La clase conocida como invertida propone que el aprendizaje sea más colaborativo. Se supone que de estudiar de manera remota va a ser aburrido para un estudiante que viene tan acostumbrado a la presencialidad o para el mismo docente, por eso se deben construir guías de aprendizaje en donde se invite al estudiante a profundizar en el material. (Hernández, 2016)

Según Hernández las ventajas pueden ser:

- 1.** La clase se adapta al ritmo y necesidades educativas del estudiante.
- 2.** Mejora el ambiente de trabajo en el aula.
- 3.** Incrementa la atención del docente para cada estudiante.
- 4.** Se adapta al estilo de aprendizaje de cada estudiante.
- 5.** Transforma la clase en un espacio de interactividad organizado.
- 6.** Toma en cuenta a todos los miembros de la comunidad educativa en el proceso de aprendizaje.
- 7.** Promueve la creatividad y el pensamiento crítico en el estudiantado.
- 8.** Facilita la entrega de tareas por parte de los estudiantes y su revisión por parte del docente.
- 9.** Disminuye el riesgo del incumplimiento en clase ya que es flexible. Esto también beneficia a los estudiantes con dificultades y limitaciones para asistir al centro educativo.
- 10.** Permite reutilizar constantemente el material propuesto. (Hernández, 2016)

Las desventajas pueden ser las siguientes:

1. El docente debe dedicar tiempo y conocimientos para mejorar sus planes de clase, la metodología y los recursos que se emplean.
2. Se enfoca en los recursos más que en la metodología en sí, por lo que estos deben ser seleccionados cuidadosamente.
3. No toma en cuenta la brecha digital existente o la carencia de recursos tecnológicos en el centro educativo o de los estudiantes.
4. Le demanda al docente la inversión de mucho tiempo para elaborar o seleccionar material digital nuevo.
5. Los estudiantes adquieren un rol algo pasivo y la guía del docente sigue siendo esencial.
6. No está enfocado a que los estudiantes se conecten, colaboren, creen y compartan. Es decir, la relación de aprendizaje fuera del aula, la realiza el estudiante con el docente y muy poco entre estudiantes.
7. La metodología de aprendizaje basado en proyectos casi no se emplea.
8. Los docentes asumen preponderancia como guías en el aprendizaje de sus estudiantes.
9. Las pruebas estandarizadas sigue siendo un aspecto sin resolver a la hora de evaluar y conllevan a que el estudiante tenga que hacer uso de la memorización.
10. Se emplea poco el aprendizaje basado en indagación, ya que muchos de los recursos que emplean los estudiantes están seleccionados por el docente. (Hernández, 2016).

Los nuevos cambios educativos apuntan a una enseñanza centrada en el estudiante, donde se fomente la colaboración mutua, la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas y de razonamiento asertivo de orden superior. (Mestre, 2014).

A la fecha, lo expuesto por autores sobre el aula invertida sugiere el invertir las actividades realizadas habitualmente en el aula para dar paso a otras que favorezcan el aprendizaje en entornos colaborativos. (Carvalho, 2016). Este tipo

de aprendizaje colaborativo consiste en invertir las actividades realizadas habitualmente en el aula, lo que faculta a los estudiantes aprender aún más, asumiendo diferentes roles en torno al aprendizaje, se puede decir que el diseño para la creación de estas aulas no es necesario pues cualquier espacio es considerado un aula colaborativa. (Collazos, 2006)



Debate o discusión

El modelo de educación virtual implica una gran dedicación y responsabilidad, algunos lo consideran innovador, diferente, y es guiado desde una plataforma virtual con acceso a internet, y explorando cada día diferentes aplicaciones. Algunos estudiantes que estaban tan acostumbrados a participar de forma presencial e interactuar con los compañeros en un aula de clase física, en una modalidad tradicional y muy poco criticada, deberán habituarse a los entornos virtuales, debido al aislamiento social ocasionado por la Covid-19.

Este cambio que se está viviendo por la contingencia no es fácil para estudiantes y docentes, el aislamiento social nos envolvió a todos en una burbuja de transformaciones radicales en materia de educación.

Con relación en la educación virtual, se ve la necesidad urgente que esta se implemente en todos los colegios y universidades de Colombia; sin embargo, existen regiones del país donde el servicio de Internet no llega por diferentes razones.

Los encuentros sincrónicos conocidos hoy en día en las instituciones de educación superior IES, son ayudas y, en algunos casos, salvavidas para seguir alimentando la educación y no permitir que el estudiante deserte para el próximo semestre. (Comunicación-Mintic, 2008).

Esta reflexión podrá llevarse a cabo si las IES cuentan con oficinas de innovación y apoyo pedagógico cuyo papel, además de desarrollar las competencias pedagógicas del profesorado, es también la de fomentar la innovación pedagógica, y acumular y diseminar las evidencias que resulten de su evaluación.

Pensando en el futuro, hay que partir del principio del realismo y generar estrategias de cambios en el currículo y reflexionar sobre la forma como hoy se están desarrollando las clases en el aula, no se puede confiar en una única tecno-

logía, sino que debe innovarse con nuevos contenidos utilizando la realidad virtual. Eso podría garantizar que se llegue a todos los estudiantes.

Con se mencionó anteriormente, el Ministerio de Educación, en coordinación con el Gobierno Nacional, deberían revisar las políticas públicas en materia de educación, eso en aras de mejorar los contenidos, y dar nuevos lineamientos, se podría pensar en desarrollar competencias pedagógicas a través del profesorado, el cual es el encargado de fomentar la innovación pedagógica en las instituciones educativas en el país.

Conclusiones

Desde el punto de vista de la labor del profesor como facilitador del aprendizaje de sus estudiantes, parece mucho más apropiado hablar de estrategias que promuevan el aprendizaje activo en la educación.

Se debe pensar en estrategias que promuevan el aprendizaje activo, compuestas por un conjunto de actividades de aprendizaje que conduzcan al estudiante a situaciones en las que debe disponerse para aprender, las cuales deben ser determinadas y construidas de contenidos conceptuales serios, donde los resultados obtenidos aporten evidencia para continuar utilizando este modelo pedagógico en la formación del estudiante y reflexionar sobre el desarrollo del aprendizaje.

Referencias

- Carvalho, H. &. (2016). Implementing the flipped classroom. HUPE-Rio de Janeiro, 39,45.
- Carvalho, H. &. (2016). Implementing the flipped classroom. HUPE-Rio de Janeiro, 39,45.
- Cloninger, S. (2003). Teorías de la personalidad. México, 16.
- Collazos, C. A. (2006). Cómo aprovechar el aprendizaje colaborativo en el aula. Educación y educadores, 61. 76.
- Comunicación-Mintic, M. d. (2008). Tecnologías de la Información y la Comunicación. MinTICs.
- Hernández, I. P. (30 de Octubre de 2016). Clase invertida (flipped classroom) ventajas y desventajas. Obtenido de <https://medium.com/@ilvinpatricia/clase-invertida-flipped-classroom-ventajas-y-desventajas-566e7bfbb1d6>
- Maryori Jasmin Jara Chalán, M. V. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. Revista de Investigación de estudiantes de Psicología "JANG", 22-35.
- Mestre, J. P. (2014). Implications of research on learning for the education of prospective science and physics teachers. Physics Education. Observatorio de Innovación Educativa., 36,44.
- Orduz, R. (2010). Internet en Colombia: los cambios de una. Colombia digital.
- Rocío Rueda Ortiz, M. F.-A. (2018). Políticas educativas de TIC en Colombia. Pedagogía y Saberes, 9, 25.
- Samper, J. D. (14 de Julio de 2014). Para saber en serio que pasa en Colombia . Obtenido de Razón pública : <https://razonpublica.com/la-educacion-en-colombia-aumenta-las-brechas-sociales/>
- Sunkel G., T. D. (2011). Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Cepal. 6-25.
- UNESCO. (2020). Crisis-sensitive educational planning. Unesco.



UNIAGUSTINIANA

EVU Educación Virtual
Conéctate - Interactúa - Aprende

© 2020 UNIAGUSTINIANA