

Regreso a la Presencialidad: larga o corta vida

Return to Presentiality: long or short life

Giancarlo Giorgio De-Agostini-Solines^{1*}

¹ Universidad Católica de Cuenca-Ecuador

* gdeagostini@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.26871/killcanasocial.v5i2.892>

Resumen

Aunque en algunas instituciones se tenía consciencia de la necesidad presente y futura de la virtualidad, la actual "pandemia" llevó a diversas organizaciones a implementar, apresuradamente, sistemas de enseñanza-aprendizaje en línea.

El presente artículo desea llenar ese vacío orientando al lector en relación a qué es el e-Learning, sus características, beneficios, bondades, diseño, estructura, evaluaciones, y las bases teóricas.

¿Regreso a la Presencialidad? LARGA VIDA O CORTA VIDA

Ya conocemos por experiencia propia y por vivencias de colegas lo que afirma la UNESCO *"La idea del docente individual encerrado en el aula, al margen de la responsabilidad social, de la educación y la escuela, frente a las familias y las comunidades, está en crisis"* (Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, 2005).

Si estas leyendo este breve artículo digitalmente, dispones de unos tres minutos y deseas conocer sobre la educación virtual, activa el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=VjXmNQgVtI>
Recuerden siempre que la única constante es el cambio y que el conocimiento se encuentra en todas partes, alrededor nuestro, en familia, con los compañeros de trabajo, con amigos, en la comunidad y hasta en la naturaleza, no solo por medio de experimentos de laboratorio.

Palabras claves: educación en línea, presencialidad, cambio, conectivismo, conocimiento, constructivismo.



Recuerden que la única constante es el cambio

Hoy en día, más que nunca, por efectos de la pandemia (COVID), todos nos hemos volcado a lo “en línea” a lo virtual o al e-Learning/online (término anglosajón) pero hace dos décadas, incluso menos, como un quinquenio, nadie nos hacía caso.

Arancibia (2001), opositor a la educación tradicional, en su artículo nos ofrece su posición del ¿por qué? Debemos cambiar.

Hacia el 2002 inició sus funciones la Fundación Virtual Iberoamericana (ecuatoriana) la cual asesoraba, en e-Learning, a instituciones universitarias. Para el 2004 diseñó e implementó el Colegio Virtual Iberoamericano (<https://cvi.edu.ec>), primer colegio online en el Ecuador, aprobado por el ministerio de Educación (resolución ministerial n° MINEDEC-SEDMQ-2019-00433-R, n° MINEDUC-SEDMQ-2021-00161-R), y uno de los pocos en el planeta para esa época; este colegio obtuvo varios premios y reconocimientos nacionales e internacionales: FIDAL, Stockholm, Suecia 2008-2009 y el primer premio japonés (MIDP) en Kuwait, 2009, entre otros. Invitación de la UNESCO para participar en el taller “Workshop to review and enhance the use of ICT in Education”, Windhoek, Namibia, 12 - 15 noviembre 2007, NAMCOL Center, con el propósito de replicar la experiencia en África y Asia.

¿Qué es la educación virtual?

La *educación virtual* o más apropiadamente llamada “en línea” es un proceso de enseñanza-aprendizaje totalmente diferido en tiempo y espacio basada en la teoría del “constructivismo”; los participantes de esta modalidad de estudio se capacitan desde cualquier lugar y a cualquier hora, utilizando un computador o celular moderno con acceso a la red Internet.

Dentro de un sistema o programa administrador digital por computador se crean los cursos; cuidado, no es un repositorio o depósito de cursos o documentos. Aunque las mismas teorías de la educación aplican, la didáctica y metodología son muy distintas, por consiguiente, los docentes diseñadores de cursos en línea deben pasar por una capacitación de calidad de aproximadamente un año, con unos siete a nueve cursos de entrenamiento; no basta con un par de cursos, como lo venden varias instituciones.

El sistema funciona muy bien, especialmente para la enseñanza de adultos, también llamada “*ANDRAGOGÍA*”. Los participantes deben ser disciplinados y motivados para iniciar sus estudios en esta modalidad, adicionalmente a poseer básicas destrezas tecnológicas.

Vale la pena una reflexión. Dentro de los procesos educativos actuales, el uso de la informática como herramienta pedagógica/andragógica ha ido cobrando cada vez mayor importancia debido a las posibilidades formativas que brindan las nuevas Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) junto a sus artefactos digitales (gadgets) o herramientas interactivas tipo WEB2 y WEB3, tanto a docentes como a alumnos, para incorporar información de actualidad, reducir la brecha tecnológica y generar conocimientos, adoptando las nuevas tecnologías como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y de la vida cotidiana del alumno y del profesor, generando paralelamente una “comunidad del conocimiento” incluso por medio de redes sociales abiertas dinámicas y móviles, por medio de teléfonos inteligentes y las famosas “tabletas”.

La opción por las modalidades virtuales genera algunas connotaciones para los procesos de aprendizaje. Aunque no todas las propuestas son iguales destacamos algunos

elementos que hacen la diferencia. En primer lugar, otra manera de situarse por parte del alumno ante el estudio que incluye alta dosis de lectura comprensiva, en pantalla y en papel, mucha disciplina y otra forma de interactuar con los demás y especialmente con el profesor/tutor o facilitador. La responsabilidad del estudiante es mucho mayor que en las modalidades presenciales, por eso se habla de autoestudio o autoformación.

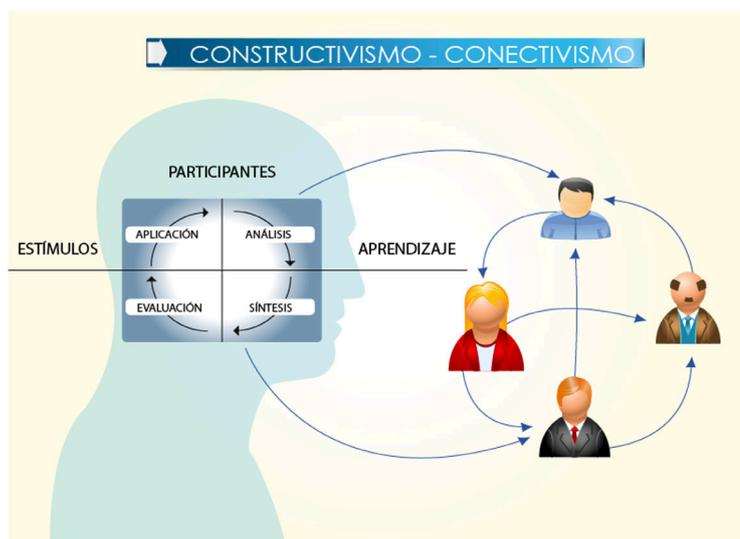
Un segundo elemento a destacar constituye el rol del profesor o facilitador. Su papel es sobretodo administrar los conocimientos que se imparten y se discuten, ofrecer variados métodos de participación (foros, trabajos opcionales, ensayos, etc.) y dar seguimiento al trabajo de los estudiantes al tiempo que motiva para que cada uno desarrolle sus potencialidades.

Un tercer elemento alude a los contenidos y actividades pedagógicas que se ofrecen en forma virtual. Resulta indispensable sostener la relevancia y pertinencia de los contenidos para que se administren en forma dosificada por parte de los facilitadores o tutores. Pero lo más importante tiene que ver con la ruta pedagógica que hay que seguir considerando que el ciclo experiencial y otros enfoques tienen mayores dificultades de aplicación y precisan adaptaciones creativas. El facilitador o tutor tiene en este aspecto un papel estelar.

Este espacio virtual incorpora foros, debates, clases, tareas, presentaciones, actividades interactivas, trabajos en grupo síncronos y asíncronos, "horas de consulta" específicas, correo electrónico (e-mail), charlas electrónicas (chat), videoconferencias (webcams), biblioteca digital, material multimedia, búsqueda en la Internet, entre otras actividades, todas integradas bajo un mismo sistema administrador de cursos en línea o plataforma educativa. La flexibilidad en esta modalidad es altísima, el uso de la tecnología es sencilla y los costos razonablemente asequibles.

Un cuarto y último elemento tiene que ver con la evaluación pues las modalidades tradicionales no funcionan de la misma manera. Es indispensable recurrir a otro tipo de herramientas como controles de lectura, capacidad de análisis y proposición, trabajos especiales; todo esto manteniendo la interlocución y la motivación para trabajar individualmente y con posibilidad de crear equipos de estudio y trabajo en proyectos asincrónamente.

Constructivismo y Conectivismo



MODELO Fuente: autor

Según la posición constructivista (Piaget), el conocimiento no es una copia de la realidad sino una construcción propia del ser humano que se va produciendo día a día como resultado de interacciones cognitivas, sociales y afectivas muy posibles en un entorno de aprendizaje virtual.

¿Con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción?

Fundamentalmente con lo que construyó en su relación con el medio que le rodea, del contexto, la comunidad, la sociedad, la familia. (Piaget, Vygotsky) y según David Ausubel el aprendizaje debe ser significativo para el estudiante: los contenidos deben tener SIGNIFICADO y muy bien contextualizados, o sea, referidos a un contexto social actual.

Según Flórez (2005) un modelo tiene como utilidad describir las relaciones existentes entre actividades, como lo muestra la figura que antecede.

Ninguna diferencia significativa

El enlace a continuación y su respectivo libro describe más de 350 estudios y casos de investigación (1928-2006) llegando a la conclusión que no existe diferencia significativa entre la educación presencial y la educación a distancia, ambas bien hechas, y que en los últimos años la educación en línea está superando en resultados a la educación tradicional. <http://www.nosignificantdifference.org>

Los eventos educativos virtuales son administrados automáticamente por un sistema gestor de cursos en línea o plataforma "online" el cual dispone de una serie de recursos y aplicaciones digitales que le permiten al autor de los cursos diseñarlos con bastante facilidad y riqueza de elementos y medios tecnológicos.

Modalidades

1. 100 % "en línea" (LMS, MOOC-CAMeL): Esta modalidad se nejecuta casi totalmente vía Internet por medio de una plataforma o sistema administrador de cursos en línea con muy pocas video conferencias, por ejemplo para horas de oficina y así aclarar algunos temas.
2. Dual (instituciones-empresa): Se realiza en dos ambientes de aprendizaje, el laboral y el académico; la formación teórica la realiza la institución educativa (30-50%). La formación práctica se desarrolla, normalmente, en una empresa.
3. Semipresencial (40-60): Según el RRA Art. 72.- Modalidad semipresencial. - La modalidad semipresencial es aquella en la que el aprendizaje se produce a través de la combinación de actividades en interacción directa con el profesor o tutor en un rango entre el cuarenta por ciento (40%) y el sesenta por ciento (60%) de las horas y/o créditos, y el porcentaje restante en actividades virtuales, en tiempo real o diferido, con apoyo de tecnologías de la información y de la comunicación.
4. Distancia (diversos recursos): Reglamento de Régimen Académico CES 2019 Capítulo II, art. 74. Modalidad a Distancia. Mediación pedagógica a través de la articulación de recursos físicos y digitales y plataformas digitales. Acompañamiento del profesor y/o tutor mediante tutoría sincrónica y asincrónica, virtual y presencial. Respaldo administrativo-organizativo de centros de apoyo.
5. Otras: mixta o blended, intercambiable o flipped, movil, etc.

Bondades del e-Learning - obicuidad

La educación no presencial tiene varias modalidades, ente algunas la semipresencial, dual, a distancia y por supuesto la totalmente en línea.

A continuación enumeramos algunas ventajas:

- Aprendizaje y conocimiento ubicuo (en todas partes)
- Aprendizaje altamente colaborativo e interactivo; se propicia el trabajo grupal con excelente realimentación, incluyendo a todo los participantes con alta motivación
- Uso de tecnologías emergentes con recursos de aprendizaje de avanzada
- Mayor uso de destrezas colaborativas para estrategias centradas en el alumno
- Flexibilidad en los horarios de estudio
- Mayor participación de comunidades de aprendizaje
- Uso de "gamificación" como estrategia para la solución de problemas
- Excelente posibilidad de mercadeo para una INTERNACIONALIZACIÓN
- Mayor apoyo para estudiantes con discapacidades
- Producción de materiales de estudio de calidad
- Se observan porcentajes altos en la realización de trabajos y tareas
- Se identifican mejoras en los resultados de los alumnos
- Disminución de la brecha digital
- Aumento de las aplicaciones para equipos móviles
- Aumento de la demanda en cursos preparados para dispositivos móviles
- Organización de materiales con calidad
- Entre otras ventajas (piénsalas)Agrega efectos visuales con imágenes de Internet

Características del aprendizaje en línea

- Omnipresencia
- Aprendizaje activo
- Multi-medial
- Evaluaciones
- Colaboración
- Meta cognición
- Diferenciación
- 100 % editable

Omnipresente:

- Acceso desde todas partes del Planeta con equipo y conexión
- Vigente todo el tiempo, las 24 horas, los 365 días

Aprendizaje activo:

- El Alumno es el Actor y el Docente la guía, quien motiva a la acción y la facilita; no la realiza
- Participación multidireccional

Multimedia; capacidad para generar:

- texto
- imagen
- sonido
- video
- animación
- simulación
- juegos educativos
- datos
- etc.

Evaluaciones:

- Diagnóstica
- Coevaluación
- Autoevaluación
- Formativa
- Sumativa
- Cualitativa
- Cuantitativa
- Aprendizaje por error
- Grupal, trabajo en equipo

Inteligencia colaborativa – generación de conocimiento para un aprendizaje:

- Cooperativo
- Colaborativo
- Compartido
- Presente y ubicuo

Metacognición:

- Aprender a aprender
- Concienciar mi progreso
- Planificar y evaluar el propio aprendizaje

Diferenciación:

- Posibilidad de dirigirse a variados y diferentes grupos-meta

Editable:

- Cualquier edición nueva o corrección se realiza en instantes

Consejos para el proceso de diseño y construcción de una asignatura en línea*Desarrollo de contenidos:*

- Selección de los expertos/docentes de contenidos.
- Orientación de las funcionalidades de la plataforma y los formatos para el desarrollo de contenidos.

- Revisión de los documentos desarrollados por los expertos de contenido.
- Evaluaciones del curso, aprobación de los contenidos y de actividades de aprendizajes.

Diseño instruccional (DI):

- Elaboración del documento.
- Reunión de coordinación con el equipo de diseño gráfico y multimedia.
- Revisión de los productos desarrollados por el equipo, según los requerimientos.
- Monitoreo del curso alojado en la plataforma.

Diseño gráfico multimedial:

- Reunión de coordinación con el DI.
- Realización de videos, gráficos, animaciones, etc. según requerimientos de DI.

Virtualización:

- Maquetación de documentos o gráficos.
- Estructurar los cursos en la plataforma.
- Subir los componentes a cada curso en la plataforma.

Monitoreo de los cursos:

- Revisar el curso en la plataforma.
- Realizar la revisión de estilo sugiriendo que sea en la plataforma (HTML).
- Realizar el reporte de incidencias, en caso de detectar errores.
- Entregar el reporte de incidencias al personal de virtualización.
- Revisar que realicen los cambios.
- Aprobar con el equipo de coordinación interno que el curso está listo para su liberación.

Estructura de un curso en línea:

| ESQUEMA de la Lección "en línea" | Unidad n | Módulo de aprendizaje |
|---|---|--|
| 1.- Presentación, Motivación y Calendario de eventos 2.- Glosario 3.- Objetivos 4.- Unidades <ul style="list-style-type: none"> • Unidad N° 1 • Unidad N° 2 • Unidad N° 3 • Unidad N° n | A) Identificación B) Presentación C) Objetivos <ul style="list-style-type: none"> • General (es) • Específicos D) Contenidos de la Unidad <ul style="list-style-type: none"> • Módulo Aprendizaje N°1 • Módulo Aprendizaje N°2 • Módulo Aprendizaje N°3 • Módulo Aprendizaje N° n E) Evaluación F) Bibliografía | * Guías * Apuntes * Actividades participativas y cooperativas: (Foros, Wikis, Blogs, Debates, Diarios, Trabajo en Equipo, etc.) * Lecturas y vínculos |

Sugerencias para el diseño en línea

- Nunca diseñes un curso en línea como se lo hace para uno presencial.
- Nunca vayas directamente a los contenidos, propón actividades previas de presentación e informativas con diseños multimedia justificados.
- Siempre mantén un apoyo al participante: contactos, foros, etc.
- Constantemente genera material y actividades motivadoras, participativas en Equipo y atractivas de calidad
- Planifica para atender problemas tecnológicos y académicos.
- Considera siempre diferencias culturales; es importantísimo.
- Utiliza TICs apropiadas para el módulo de aprendizaje.
- Realiza una prueba piloto del curso.
- Permite horarios flexibles y entregas fuera de tiempo, dentro de lo posible.
- Busca un tutor virtual con excelente formación para facilitar cursos en línea.

Formación de docentes en líneaBibliografía

A continuación, sugerimos una lista de cursos en línea para capacitar a docentes, no solamente en la facilitación de cursos virtuales pero también en la formación del diseño de los mismos. No es suficiente un par de cursos para formar diseñadores y formadores de cursos en línea; necesitamos una cadena de entrenamiento en profesionalización y especialización.

1. Introducción a la Educación en línea
2. Procesos Grupales de Comunicación en línea
3. Servicios a Distancia para el Estudiante
4. Diseño de Instrucción Sistémica
5. Estrategias de evaluación en línea
6. TIC y el Aprendizaje a Distancia
7. Técnicas para la Comunicación en línea
8. Proyecto aplicado

Definición de e-Learning

Solo para concluir se presenta la definición del autor a continuación:

“La Educación a Distancia virtual o aprendizaje en línea (e-Learning) para adultos es un proceso de enseñanza-aprendizaje colaborativo, basado en trabajos colectivos e individuales, esencialmente con actividades motivadoras y participativas asíncronas, mediado por las nuevas tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (nTAC) con apoyo de recursos interactivos esencialmente de entornos abiertos (REA), síncronos y asíncronos, con contenidos multimedia, para así crear una comunidad humana de aprendizaje que genera compromiso y conocimiento, constructivamente”.

Bibliografía

Arancibia Herrera, M. (2001). Reflexiones en torno a la aplicabilidad pedagógica de la informática: apuntes para un trabajo transdisciplinario en el currículo escolar. *Estudios Pedagógicos*, N° 27, 2001, pp. 75-95

Ávila Fajardo, G., & Riascos Erazo, S. (2011). Propuesta para la medición del impacto de las TIC en la enseñanza universitaria. *Educación*, 14(1), 169-188.

Boude Figueredo, O. (2011). Pediatric: desarrollo de competencias en TIC a través del aprendizaje por proyectos. *Educación Médica Superior*, 25(2), 116-124.

Banas, 2011; eLearning Industry, 2015b; Ling & Fraser, 2014

Banas, 2011; eSchool News, 2015; Figaro-Henry & James, 2015; Hui, 2014; Poll, 2015

De Agostini S., G., Viteri, F., & Yamba-Yugsi, M. (2019). Procesos educativos a distancia: hacia la construcción de procesos integrales e inclusivos en el Ecuador. *Killkana Social*, 3(2), 65-72. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v3i2.420

De Agostini, G., (2011). Good practices in developing "on line" lessons: Indispensable elements for a systematized design », *Field Actions Science Reports* [Online], Vol. 5, Paris | 2011, Online since 02 December 2011, connection on 24 October 2019. URL: <http://journals.openedition.org/factsreports/1155>

De Agostini, G., (2010). Totally "Online" High School for People at Educational Risk », *Field Actions Science Reports* [Online], Vol. 4, Paris | 2010, Online since 15 February 2010, connection on 24 October 2019. URL : <http://journals.openedition.org/factsreports/376>

Flórez Ochoa, R. (2005). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.

Pierce, 2015; Bart, 2015

Kineo and The Oxford Group, 2013; Thurab-Nkhosi, 2013; Ferdinand, 2014

Queremos conocer su opinión en contacto con el autor:

gdeagostini@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2886-0294>



