

EVU lution

4ª EDICIÓN

e-ISSN 2619-192X

ENERO - ABRIL 2019

"Las estrategias pedagógicas para la educación virtual, un compromiso institucional"





EVU Educación Virtual
UNIAGUSTINIANA
Conéctate - Interactúa - Aprende



UNIVERSITARIA AGUSTINIANA
UNIAGUSTINIANA
Es creer en ti

EVUlution

4a Edición

Las estrategias pedagógicas para la educación virtual,
un compromiso institucional
e-ISSN 2619-192X
Enero - Abril 2019

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

Por **Leonardo Santana Cortés**

Decano Facultad de Educación Virtual y a Distancia de la UNIAGUSTINIANA

En nuestros días la educación pasa por una serie de cambios e innovaciones que han permitido que se desarrolle una cierta competencia entre instituciones, mostrando aspectos que destacan su oferta o situaciones como propias, pero que realmente son de dominio y manejo de todas aquellas que le apuestan a nuevas propuestas como por ejemplo la educación virtual, aunque el concepto no es nuevo, viene convirtiéndose en una nueva alternativa para quienes buscan culminar sus estudios profesionales o dar continuidad a la formación y la especialización a través de posgrados. Aunque esta modalidad ofrece una gran cantidad de bondades para quienes optan por ella, sigue siendo tabú para muchas personas, que consideran que la modalidad le resta calidad al proceso formativo o simplemente no se sienten seguras de poder alcanzar el éxito académico a través de un modelo donde el contacto directo con el docente es reducido y les obliga a interactuar con herramientas digitales que no manejan o no conocen.

Pero si analizamos estos dos aspectos, podemos evidenciar que el principal temor por el cual muchas personas aún no ven en la virtualidad una posibilidad para alcanzar una profesionalización o un título de posgrado es porque, evidentemente, esta modalidad implica desarrollar no solo habilidades y competencias en un tema específico, sino tam-

bién llevar a un mayor límite el sentido de responsabilidad del estudiante, ya que de su compromiso y responsabilidad depende en gran parte el éxito de su proceso.

Por otro lado, abordando ese primer aspecto identificado anteriormente, como lo es el de pensar que la modalidad virtual le resta calidad a la educación, considero que esta edición es pertinente y de suma importancia dados sus contenidos orientados a reconocer el valor y la relevancia de cada uno de los procesos que tienen lugar en la construcción de contenidos educativos para estudiantes de carreras en esta modalidad. Lo realmente valioso de contar con personas expertas en temas de áreas específicas que aporten los conceptos, soportados en teorías y llevados a planos reales, de incluir pedagogos en el proceso de tal manera que se desarrolle un modelo instruccional que establezca una línea formativa y finalmente un equipo de diseño que traduzca todo el ejercicio de construcción en material agradable, fácil de manejar y accesible desde diferentes dispositivos, nos llevará a darle un nuevo tinte a la modalidad virtual, donde muy seguramente muchos se verán beneficiados en un futuro muy cercano. Con esta antesala, considero que tendremos una edición de impacto y con un contenido de alto valor para nuestra comunidad académica.

CONSEJO SUPERIOR

Fray Enrique Arenas Molina OAR
Rector UNIAGUSTINIANA

 Dr. Jairo Alberto Díaz Perdomo
Vicerrector Académico

 Dr. (c) Leonardo Santana Cortés
Decano de la Facultad de Educación Virtual y a Distancia

 Mg. (c) Carlos Castro Rendón
Director de Programa de Administración de Empresas Virtual

CONSEJO EDITORIAL

 Leonardo Santana Cortés
Dirección EVUlation

 Natalya Lenis Muñoz
Dirección Editorial

 Alix Amaya Salazar
Dirección de Arte

 Lorena Ramírez Niño
Corrección de Estilo

 Javier Clavijo Cholo
Corrección de Estilo

 Stefanie Fajardo Leal
Reportería Gráfica

 Luisa Mesa Arcila
Periodismo

 Alejandra Salazar Morello
Relaciones Públicas

 Carlos Castro Rendón
Relaciones Públicas

 Diego Cabrera Feo
Relaciones Públicas

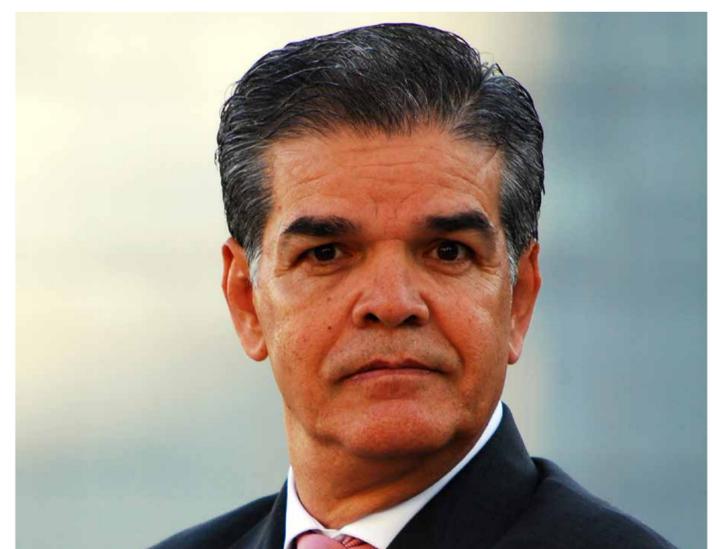
"LAS ESTRATEGIAS
**PEDAGÓGICAS PARA LA
EDUCACIÓN VIRTUAL,**
UN COMPROMISO INSTITUCIONAL"



- 3** Relevancia del experto temático en la creación de mediaciones pedagógicas en entornos virtuales.
 🇨🇴 *Deivi Fernando Ladino Camargo*
- 7** Formación online ventajas para aprender más y mejor.
 🇪🇸 *Elia Guardiola*
- 12** Humanidades digitales en el diseño de aprendizaje.
 🇨🇴 *Hernán David Camargo Luque*
- 16** Pedagogía humanizadora: ¿es posible en la educación virtual?
 🇨🇴 *Dalila Katiska Guerrero Rojas*
- 20** Estrategias para la efectividad de los programas educativos digitales
 🇮🇹 *Carlos Antonio Pérez Castro*
- 24** El experto disciplinar: hacia una redefinición del concepto a la luz de la educación virtual.
 🇨🇴 *Jorge Eliecer Gaitán Méndez*
- 28** Diseño tecno-pedagógico, una apuesta por la calidad de la educación en modalidad virtual.
 🇨🇴 *Paula Andrea Bravo Neira*



- 32** Contextos para el desarrollo de las habilidades blandas en la educación virtual: un compromiso con la competitividad y la integralidad
 🇨🇴 *Carlos David Martínez Ramírez*
- 38** Metodología para la arquitectura del aprendizaje digital o diseño instruccional E-Learning
 🇪🇸 *Jose Valentín Alvarez*
- 40** El éxito detrás de la educación virtual está en el diseño gráfico de sus contenidos
 🇨🇴 *Jhon Agustín Triana Márquez*
- 43** La pertinencia en los contenidos, el verdadero significado de la educación virtual en la Javeriana
 🇨🇴 *Alejandro Montes Briceño*
- 45** ¿Cómo se realiza la investigación de los contenidos para crear una formación en línea?
 🇨🇴 *Gaston Guillermo Bustos*





RELEVANCIA DEL EXPERTO TEMÁTICO EN LA CREACIÓN DE MEDIACIONES PEDAGÓGICAS EN ENTORNOS VIRTUALES



Por Deivi Fernando Ladino Camargo



Director Nacional de Operaciones Virtuales en la Fundación Universitaria del Área Andina.

Doctorando en Educación de la Universidad de La Salle, Colombia.

Introducción

La creación de material educativo digital es un proceso fundamental en la educación virtual, denota la calidad de los módulos online en coherencia con el modelo educativo en el que intervienen múltiples factores que conllevan a que el estudiante se autoorganice para el desarrollo de su aprendizaje y lo guíe al logro del éxito académico. El texto pretende brindar algunos aspectos significativos a la hora de considerar la gestión del experto temático o autor contenidista en el ejercicio de construcción de mediaciones pedagógicas vitales a partir de la elaboración de contenidos, selección de recursos, creación de actividades y evaluaciones, entre otros aspectos que no son directos, pero tienen injerencia en la labor. Se concluye con algunas consideraciones prospectivas de la labor de autoría y su relación con la elaboración de material educativo.

A manera de contexto

La autoría de material educativo digital no es una tarea reciente, sus inicios dan cuenta de la edición de los primeros libros y la implicación de estrategias pedagógicas y didácticas en torno a la enseñanza. Con el pasar de los tiempos, se evidenció la necesidad de orientar la enseñanza al aprendizaje dando paso a la integración en el proceso de enseñanza – aprendizaje, de tal manera, que se requería de la experticia de un autor en dicho proceso y que adicionalmente facilitara, a partir de la escritura de textos, la aprehensión de contenidos disciplinares.

Parafraseando a Carl E. Wieman “En lugar de tener en el aula a un profesor de pie contando cosas, el profesor diseña cuidadosamente los problemas con los que el estudiante tiene que trabajar”,

se demuestra la importancia de tener profesores entusiasmados en la creación de materiales educativos que ser netamente un transmisor de información, sin preocuparse por el aprendizaje, lo curricular y el desarrollo de competencias.

Por ello, la labor del contenidista o experto temático, requiere no solamente el saber disciplinar teórico conceptual (dimensión epistemológica), sino que debe tener la habilidad de llevar dicha información a un contexto o escenario situado - creativo para que cobre valor y pueda llevarse a la práctica (dimensión praxiológica) desde una perspectiva holística, integradora y compleja.

Bajo este contexto, se pretende dar un marco de referencia en relación a algunos aspectos asociados a la labor del experto temático tanto desde la óptica del autor, de la institución y del estudiante.

Aspectos pedagógicos

Este aspecto tiene connotación fundamental, ya que sin la base pedagógica - en términos de lo pedagógico, didáctico, curricular y evaluativo - el producto del contenidista puede distorsionarse en relación con los demás módulos virtuales junto con su finalidad formativa. La coherencia y la pertinencia son fundamentales para que cada material educativo resuene con las intencionalidades macro y micro curriculares del programa o itinerario de formación. Por ello, ***la importancia del modelo educativo virtual es preponderante desde la dimensión pedagógica, comunicativa, tecnológica y administrativa, pero en relación a programas virtuales, prevalece lo pedagógico sobre lo demás.***

Adicional a lo indicado, a la hora de crear material educativo por parte de un autor, es necesario considerar lo pedagógico desde la operación, es decir, desde la etapa de implementación de los módulos online, su gestión académica, tutorial y evaluativa. De allí que la clave para la creación de materiales educativos digitales sea la mediación pedagógica (en el ámbito de lo virtual, mediación tecno pedagógica). En coherencia con Blanco, Vargas y Seco (2018), la mediación debe ser un acto motivante, multidisciplinar, creativo, alternativo, participativo y

emocionante; de allí que el aprendizaje basado en retos tenga una implicación significativa.

Lo pedagógico, además, debe considerar la experiencia de usuario y diseño de interfaces como elementos conectores con los aspectos comunicativos, así como los desarrollos en inteligencia artificial que permiten contenidos adaptativos basados en Learning Analytic y Big Data correspondientes a los aspectos técnicos-tecnológicos.

Acompañamiento y seguimiento en la construcción pedagógica

Para llevar a buen término las intenciones y aportes del experto temático, el acompañamiento y seguimiento de los diseñadores (de aprendizaje o instruccionales) es clave, ya que media entre la disciplina y el modelo educativo. Dicha mediación corresponde a la asesoría pedagógica como etapa inicial en la producción de los materiales educativos.

Por otra parte, se deben crear estrategias de persuasión y seguimiento, ya que la tendencia es que el contenidista tenga suficiente experticia en su saber, mas no en cómo escribirlo, redactarlo o llevarlo a un marco formativo, lo cual conlleva retrasos en las entregas y, en consecuencia, a la cadena de producción. En casos aislados, se realizan entrenamientos o capacitaciones con una tasa de éxito baja, por lo cual es necesario dicho acompañamiento.

Aspecto comunicativo

Lo comunicativo para un experto temático es clave: aunque se acompañe desde el diseño instruccional y gráfico, el autor debe tener en cuenta el estilo comunicativo definido por la institución. En algunos casos ese estilo comunicativo se modifica o ajusta en función del grado de escolaridad (pregrado - posgrado) y el cliente (empresarial o gubernamental).

Adicionalmente desde lo comunicativo, el experto temático debe considerar la mediación como entramado de las interacciones entre estudiantes, estudiantes - tutores, estudiantes - módulos virtuales y herramientas tecnológicas a su disposición para

atender las necesidades académicas – administrativas. Para ello, las instituciones entablan matrices de medios y recursos donde explicitan los tipos de contenidos, actividades, evaluaciones, junto con los mecanismos de interacción formativa sincrónica o asincrónica, así como su periodicidad. Este insumo facilitará al experto temático a planear mediaciones pedagógicas vitales y participativas que conlleven al fomento de la autoorganización de los estudiantes.

Aspectos legales

Este aspecto cobra valor en la relación autor – institución ya que hace referencia a la normativa legal de la institución en relación a la sesión de derechos de autor, manejo de recursos para el aprendizaje como, por ejemplo, el uso de bases de datos, revistas, libros, así como fuentes digitales: videos, papers, recursos web 2.0, entre otros.

Los aspectos legales deben comprender lo relacionado con la propiedad intelectual y para el uso de los desarrollos o productos que se generan en función del aprendizaje, por ejemplo, metodologías, didácticas, prácticas educativas, estrategias, entre otras que deriven en la construcción de materiales educativos independientemente de la metodología (presencial, virtual, a distancia, blended...).

No obstante, los contenidistas deben ser cuidadosos en la citación y referenciación, por ello, es importante que se comprenda que esta labor no está alineada a la creación de un paper resultado de una investigación, un libro, una norma técnica sino un material educativo, por lo que su presentación debe ser creativa teniendo en mente que está orientada a un público específico y, más aún, con un propósito formativo.

Prospectiva en la generación de materiales educativos digitales

Las estrategias pedagógicas para la educación virtual deben tener su foco en la adaptabilidad y cambio constante. Es por ello que, no solo para el experto temático, sino en general para las áreas encargadas de la formación online debe ocuparles entender al estudiante desde una visión compleja

donde la mediación pedagógica sea vital y fomente la autoorganización.

Para ello, puede alimentarse de alternativas pedagógicas emergentes como el diseño de aprendizaje, las ecologías de aprendizaje, el aprendizaje adaptativo. Así como también de desarrollos tecnológicos que potencian dicha mediación tales como: diseño de interfaces (Ui), experiencia de usuario (Ux), diseño de interacción (IxD), inteligencia artificial (AI), learning analytic. Un breve ejemplo de la aplicación de lo mencionado anteriormente puede aproximarse a los #MoocAreandina los cuales pueden visitarse en la página <https://mooc.areandina.edu.co>



Comentarios adicionales

Considerar si la labor del experto temático es buena o mala obedece al modelo educativo, el acompañamiento en el diseño de aprendizaje y, por supuesto, en la producción o virtualización de los materiales educativos digitales. Pero más allá de lo mencionado en función de la efectividad de enseñanza,

los resultados de aprendizaje que conlleven al desarrollo de habilidades y competencias para el ámbito laboral deben serlo también para la vida, la convivencia y el desarrollo del país en coherencia al proyecto educativo de la institución educativa.

Si bien, la creación de los contenidos, actividades y evaluaciones que genera un contenidista están en función a un sistema de producción enmarcado en una metodología de diseño de aprendizaje o instruccional, es conveniente considerar la flexibili-

dad, la libertad de cátedra y la posibilidad de disertación entre pares. En concreto me refiero a que en algunas ocasiones se crean módulos virtuales en los que, posiblemente, no hay una participación activa de colectivos de profesores autores, lo que conlleva en las etapas de implementación de la formación a dico-

tomías entre las temáticas, las estrategias, los objetivos de aprendizaje y, en general, a la manera en la que se construyen los módulos.



Bibliografía

- Carl E. Wieman charla sobre docencia, rankings universitarios y la ineficiencia de los MOOC. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/carl-e-wieman-charla-sobre-docencia-rankings-universitarios-y-moocs>
- Pistas para la Mediación Pedagógica en Entornos Virtuales / José Antonio Blanco Villalobos, Luis Carlos Vargas Figueredo, Beltrán Seco Villalobos. -1ª.ed.- San José Costa Rica: Universidad De La Salle, 2018. https://www.academia.edu/38501478/Pistas_para_la_Mediación_Pedagógica_en_Entornos_Virtuales.pdf

FORMACIÓN ONLINE VENTAJAS PARA APRENDER MÁS Y MEJOR

Por Elia Guardiola

 CEO de Serendipia
by Elia Guardiola



Magister en Dirección
Comercial y Marketing de
la Universitat Oberta de
Catalunya UOC,
España.

La Formación Online está a la orden del día, pero todos sabemos, porque es vox populi, que mucha gente sigue siendo reticente a la hora de estudiar a través de Internet. La verdad es que no les culpo. Sinceramente hay mucha "infoxicación" y muchos contenidos basura que se venden como la versión definitiva para el éxito de cualquier persona, y lo único que logran es la frustración de quienes no consiguen dicho pseudo éxito.

La pregunta es clara, ¿por qué no logran el éxito? Pues fácil, porque no viene solo o simplemente por realizar un curso online. El éxito y los buenos resultados provienen de un trabajo constante, de una predisposición a seguir aprendiendo cada día de todo el mundo, de indagar, de cotejar información, de ser inquietos y curiosos para seguir aprendiendo

hasta el fin de nuestra existencia.

Aunque es muy comprensible, internet está al alcance de todo el mundo para crear contenidos y la formación online no se escapa a la hora de ser parte de esta vorágine de contenidos poco profesionales.

Pero deberíamos ir por partes. Si os hablo de formación online es porque tengo mis razones para poder defenderla. Pero soy consciente de que también tiene su parte negativa, o al menos no tan buena.

Tengo mis propios cursos online, los cuales he creado con sumo cariño y dedicación. Documentándome de aquello que no tenía del todo claro, creando contenidos visuales potentes y motivadores, videos que los acompañan, y un seguimiento personal de todos los alumnos que los realizan.



Gracias a ello, puedo hablar por experiencia propia. También he realizado cursos online como alumna y, actualmente, soy parte del profesorado de algunos cursos y Masters tanto presenciales como online en universidades, escuelas de negocios y empresas.

En este artículo quiero hablaros de las ventajas y los inconvenientes, pero no podemos empezar a estructurarlos si antes no sabemos realmente qué es la Formación Online. ¡¡Empecemos!!

¿Qué entendemos por Formación Online?

Hay muchas ideas preconcebidas sobre la Formación Online. Y a veces estas son las que generan incredulidad y desconfianza de muchas personas que quieren aprender, pero con ganas de ampliar sus conocimientos. Como suelo decir, el secreto siempre está en las ganas.

Lamentablemente, vivimos en una Era Digital y de la Información donde es común que cuando el contenido es solo ruido, y no algo interesante y útil, se convierte en "infoxicación", ese exceso de información banal que no sirve.

La Formación Online es la que se realiza a través de plataformas digitales. Pero además, este tipo de formación se basa en utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación, es decir, las que conocemos habitualmente como TIC. El conjunto de técnicas y equipos informáticos que permiten comunicarse a distancia por vía electrónica es imprescindible para todo el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Al término Formación Online, también podemos llamarlo Aprendizaje en Red o Aprendizaje Virtual, E-learning, Formación en Línea, Educación Virtual, etc. Mismo concepto, términos diferentes.

La Formación Online nos permite recibir todo el material formativo que necesitamos en formato digital, vía mail, o desde las plataformas que utiliza cada escuela, profesional o universidad.

Además, una de las grandes ventajas es que te puedes comunicar con los docentes mediante otras vías, pero siempre tienes a tu disposición a tu tutor

o a los profesores de las asignaturas que realices. El campus online es imprescindible para recibir el material necesario, tanto audiovisual como el resto de material didáctico.

Web: www.eliaguardiola.com
 Mail: hola@eliaguardiola.com
 Twitter: @EliGuardiola
 LinkedIn: Elia Guardiola
 Google Plus: Elia Guardiola
 Facebook: Elia Guardiola
 Instagram: eliaguardiola
www.cursos.eliaguardiola.com

 www.serendelia.com

 *Serendipia*
by Elia Guardiola



Especializada en Marketing Emocional y
Experiencial, Storytelling y
Marketing de Contenidos



Ventajas y desventajas de la Formación en línea o Educación Virtual

Dicho esto, voy a contaros algunas ventajas y desventajas.



VENTAJAS

MENOS GASTOS. Al no tener gastos de desplazamiento, eso reduce los costes. Piensa que la Formación Online te permite no tener que ir a una universidad o centro de formación en tu localidad o fuera de ella.

Por lo tanto, la Formación Online es una opción mucho más económica ahorrando los costes de desplazamiento. No obstante, tienes el coste de tu ordenador o una tablet y la conexión a internet. En definitiva, te cuesta menos dinero, y eso es una súper ventaja.

FLEXIBILIDAD HORARIA. Otra grandísima ventaja de la Formación Online es que puedes aprender a tu ritmo. Incluso de madrugada. No dependes de espacios físicos ni horarios. Así que este punto facilita que te puedas permitir compaginar la formación con tu vida personal y profesional.

En resumen, puedes formarte cuando quieras o, en todo caso, cuando puedas. La razón es sencilla: los contenidos didácticos siempre están accesibles para que te organices. Además, puedes acceder a la plataforma las veces que quieras. En la formación presencial todos tenemos claro que no se puede acceder tantas veces como queramos, pues las clases tienen una fecha y horario preestablecido.

DISCIPLINA Y ORGANIZACIÓN. La metodología de la Formación Online es exigente. Aunque a priori la gente piense que no. Es necesario un enorme nivel de responsabilidad, organización y disciplina. Pero por mucho que leáis estas líneas, esto uno lo aprende cuando realiza el primer curso online. Personalmente, no lo supe hasta que realicé mi primer curso online como alumna y, posteriormente, cuando creé el primero sobre Marketing Emocional y Experiencial para tu estrategia de contenidos.

Las tres cualidades que os he mencionado, es decir, la responsabilidad, la organización y la disciplina, son cualidades muy valoradas en el mercado laboral.

CALIDAD DE LOS DOCENTES. Lamentablemente no ocurre siempre, pero en muchos casos la Formación Online está llena de profesionales y expertos en temáticas concretas que realizan sumamente bien y de forma muy meticulosa su trabajo por y para sus alumnos.

COLABORACIÓN Y COCREACIÓN ENTRE ALUMNOS Y PROFESORES. En la Formación Online podemos vivir una enorme participación e interacción a través de foros dentro de las plataformas, a través de los grupos privados de WhatsApp o los grupos privados de Facebook que se incluyen en muchos cursos. Eso genera un valor diferenciador y, además, un contacto directo entre alumnos y profesores, mucho más cercano y humano.

En mis Cursos Online todos mis alumnos tienen mi WhatsApp personal y mi mail, por ejemplo. Saben que me pueden escribir siempre que quieren. Muchos creadores de Formación Online pensarán que estoy loca si me leen, pero no me arrepiento de ello, pues para mí es imprescindible ese contacto directo con ellos, ya que es la forma más cercana para hacer su seguimiento de aprendizaje.

Al fin y al cabo, el aprendizaje es social. La Formación Online facilita la comunicación bidireccional entre alumnos y docentes. Y esto es un aprendizaje constante por ambas partes, ¡afortunadamente!

Habitualmente, en un curso se juntan alumnos de diferentes nacionalidades, así que la mezcla de culturas fomenta aún más el aprendizaje. Siempre es un valor positivo y enriquecedor de crecimiento profesional, pero más que nunca, personal.

Muchos cursos se basan en la formación teórica de una materia concreta, o de todo el curso. Y se limitan a eso. Eso sería una de las desventajas en toda regla si toda la Formación Online estuviera enfocada a leer solo textos. Así que es fundamental que el docente proponga prácticas y ejercicios, tanto individuales como en equipo, en el proceso de formación. De hecho, todos sabemos que la forma para aprender es equivocándonos. Cuando te enfrentas a una aplicación de lo aprendido en la vida real, el de un concepto teórico a la práctica, es cuando lo asimilas en tu propia vida.

No importa si te equivocas. De hecho, es necesario equivocarse. Como siempre digo, ***el sinónimo de fracasar no es equivocarse, sino el aprendizaje.***

PERSONALIZACIÓN. El profesor de la Formación Online debe controlar en todo momento, el grado de participación de cada alumno y su evolución dentro del curso. Es la única forma para detectar sus necesidades profesionales y personales y, de esta forma, poder ayudarle en cada paso de su aprendizaje.

La Formación Online debería estar siempre tutorizada. Muchas personas piensan que la Formación

Online no está tutorizada ni es personalizada. Cada vez es más habitual encontrar plataformas que facilitan al alumno el contacto directo con el docente.

De esta forma se puede plantear cualquier cuestión o duda que te pueda surgir a lo largo del curso como alumno. Todo profesor dispone de herramientas de gestión para analizar qué medios son más efectivos y gracias a los resultados poder desarrollar contenidos con una mejor experiencia de usuario enfocada a cada alumno de forma personalizada.

En mi caso, mis alumnos saben que siempre facilito la comunicación con ellos porque es un valor positivo y diferenciador de mis clases.

CERO BARRERAS FÍSICAS. Es la Era de la democratización de la educación. Una de las ventajas más grandes es que puedes acceder en remoto a los contenidos que quieras. Solo necesitas un dispositivo electrónico con conexión a internet, estés donde estés, en cualquier lugar del mundo.

MILES DE RECURSOS PARA TI. Al desarrollarse a través de internet, la Formación Online permite estar siempre mejorando nuestros conocimientos en las materias que más nos interesan.

APRENDER Y DIVERTIRSE DEBERÍAN SER SINÓNIMOS. Una de las cosas que tengo más claras desde que soy docente, es que mis formaciones no son, ni serán jamás aburridas. Son interactivas, con emociones, con participación, con ejercicios prácticos, y con evolución constante.

La formación debe ser un proceso lúdico. Cuando esto ocurre, los alumnos asimilarán de forma más natural y fácil los contenidos.



INCONVENIENTES

RENDIMIENTO ALTO. En muchas ocasiones la Formación Online exige al alumno un rendimiento más alto que la presencial. Cuando no asistes a clase de forma presencial, eso conlleva una dedicación constante.

Pero este tipo de formación también te ayuda a ser más disciplinado y responsable. Así que seguramente eso se convierte más bien en una ventaja.

CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO. Debes tener nociones básicas de la tecnología. Si no tienes habilidades tecnológicas mínimas, deberías aprenderlas para poder moverte virtualmente de forma ágil y fluida.

ALUMNOS SIN CONTROL. A esas personas que les cuesta la disciplina, la organización y la responsabilidad, siento decirles que esta modalidad no es para vosotros. Es sencillo comprenderlo. Si no lleváis una buena organización y disciplina de vuestra Formación Online, vais a gastar el dinero. Y sinceramente, la vida ya cuesta como para ir gastándolo en lugar de invertirlo en aprendizaje.

Espero que este artículo os haya despejado las dudas que teníais sobre si la Formación Online es o no viable, factible y, por supuesto, humana y cercana.



Conoce más sobre los talleres y cursos de Elia Guardiola: tallereseliaguardiola.com
cursos.eliaguardiola.com
cursos.eliaguardiola.com/storytelling

Jefe de Educación Virtual en la
Universidad de Libertadores.



Magister en Diseño de la
Universidad Nacional de
Colombia.

HUMANIDADES DIGITALES EN EL DISEÑO DE APRENDIZAJE



Por Hernán David Camargo Luque



Las humanidades digitales se configuran dentro de las posibilidades que ofrecen las experiencias en entornos digitales con nuevas corporeidades para la interacción del usuario. El objetivo de esta propuesta consiste en observar cómo los espacios pueden ser configurados para incluir otras habilidades corporales como las teorías aplicadas por Shane Denson y Rafael Alvarado, sobre las humanidades digitales y el discurso iconográfico de Erwin Panofsky, proponiendo así un pensamiento que genera una experiencia inteligente y estética en el desarrollo de nuevas experiencias visuales en la educación virtual para la creación de conocimiento por parte de sus usuarios.

Introducción

Antes de abarcar conceptos alrededor de la interacción y la visualidad en la educación virtual, es necesario definir un contexto específico para situarlos. Esta condición es propia del diseño o de quien se

aventura a diseñar. Ante todo, se deben establecer las necesidades que conllevan a pensar en diseño, ya que es un problema de carácter cognitivo y cultural que incluye un nicho social para su aplicación. En consecuencia, al situar un problema de diseño se alude a implementar un conocimiento objetivo de los procesos y una fundamentación intelectual, todo ello basado en nociones obtenidas cuando se interactúa con el campo o contexto de práctica y teorización. Si se diseña es porque existe un pleno conocimiento del contexto a impactar y una experiencia previa, por lo cual no hay un "diseño" si no se comprende la forma como el usuario final vive su experiencia, en un entorno creado bajo un concepto emergente como el diseño de aprendizaje o el diseño instruccional.

Por otro lado, **la educación virtual no solo se sitúa en contextos virtuales sino en múltiples planos que se intersectan e**

influyen entre sí. Gozan de virtudes iconográficas que potencian los contextos en los cuales se aplica el conocimiento de forma directa, en situaciones reales en que la visualización de datos debería resultar fundamental para abstraerlo y luego implementarlo.

Además, son potencialmente maleables si también se descomponen en datos, por consiguiente, estos deben ser objeto de continua crítica (Alvarado, 2011), pero desde una visión objetiva que anularía cualquier diseño de aprendizaje preconcebido y genérico, más aún cuando se obtiene nueva información que en principio no se contempló en el diseño original.

Hablando sobre la comprensión de datos, vale la pena revisar la sigla "TIC", específicamente la etimología de cada una de sus palabras y la relación con su funcionamiento en los contextos. Parecen funcionar como sistema con un fin común: su aplicación en un nicho social, se podría afirmar que estas tecnologías se crearon o diseñaron para ser compartidas entre individuos, con el objetivo de lograr un avance social, independientemente de su finalidad. A su vez, la información resultante de los procesos desarrollados en dichas tecnologías necesitarían de interlocutores que, en acción primaria, comunican y proceden a generar diferentes lazos, entre los cuales se encuentra la acción colaborativa, característica fiel de las relaciones resultantes en las humanidades digitales (HD).

En síntesis, se proponen las HD y las iconografías como conceptos necesarios para la correcta implementación del diseño de aprendizaje. La teoría alrededor de la aplicación de ambos conceptos se basa en la búsqueda de futuros posibles (Krippendorff, 2006), propuestos y entendidos bajo las expectativas detectadas en toda la cadena de usuarios de los AVA (Ambientes Virtuales de Aprendizaje). Hasta este punto, es necesario por parte de quien realiza el diseño de aprendizaje involucrarse cultural y socialmente con los usuarios finales.

Finalmente, el diseño de aprendizaje no se enmar-

ca solamente en la usabilidad entre computador y usuario (tutor, estudiante e invitado), sino en una serie de posibilidades dadas por métodos y herramientas intersectadas entre el texto y las tecnologías (Alvarado, 2011); dichas posibilidades son dadas por quien diseña en todos los matices contemplados en un LMS o cualquier otra tecnología para el aprendizaje.

En su disertación sobre HD, Alvarado (2011) sostiene: "para un humanista, la tecnología computacional es potencialmente una herramienta, un texto y una metáfora".

Humanidades Digitales en la educación virtual

En primer lugar, las HD requieren de un conocimiento en campos de las ciencias humanas y en paralelo, una continua formación en tecnologías divergentes (Alvarado, 2011) con rasgos potenciales para la transformación, creación y generación de estructuras sociales. Dichas estructuras no solo se conciben desde el "contexto real" el cual se podría considerar adverso al contexto digital, en las HD los contextos no se conciben por separado, sino por niveles que han pasado por procesos de serialización (Denson, 2017). Estos no son más sino conexiones estructurales de narrativas con potencial iterativo por sus relaciones interdisciplinarias entre estructuras sociales alternativas, muchas veces localizadas por fuera del mismo núcleo del que se originan, es decir, en entornos digitales distintos o, por qué no, en entornos no digitales.

No por nada en la actual era digital se aprecia el tiempo sobre la eficacia de la herramienta, llegando así a encontrar casos en que los AVA parecen ser reemplazados por una app de mensajería capaz de conectar de manera más inmediata a los usuarios. ¿Es acaso este un problema técnico? Más que un problema, es una oportunidad para generar nuevas comunidades en donde la serialización producirá nuevos contextos de interacción que continuarán ejerciendo una labor colaborativa para seguir construyendo una estructura social más compleja.

Hasta este punto, es claro el objetivo de buscar nuevos caminos que conduzcan a ampliar el espectro de la

educación virtual, saliendo de los complejos LMS (Learning Management System), para investigar las nuevas relaciones sociales que se dan en otros contextos que pueden ampliar la praxis del diseño de aprendizaje. Así pues, el diseño optimizaría los recursos, ampliación y cobertura del LMS, otorgándole "extremidades" que ayuden a conectar otro tipo de mecanismos que construyan la comunidad de aprendizaje dentro de un alto consumo de medios de comunicación (Denson, 2017), que a su vez producirán una cantidad equivalente o mayor de materiales digitalizados, creados por la misma comunidad.

Uno de los primeros retos de esta propuesta sobre el diseño de aprendizaje contiene, sin lugar a dudas, un modelo interdisciplinar entre áreas humanas y de comunicación como pilar principal para generar ex-

periencias múltiples en los usuarios. No basta solo con la comprensión de conceptos como "Gamification" o "Flipped Classroom" o de la experticia de las ingenierías que son útiles en todo momento de la cadena de procesos de la educación virtual, tampoco de la multimedialidad de contenidos para generar diversificación de la información y una estética gráfica del entorno virtual de aprendizaje. Para llegar a verdaderas estructuras sociales de aprendizaje, se debe prestar especial atención a los contenidos creados por la misma comunidad de aprendizaje y sus maneras de interactuar por fuera de la burbuja institucional de las herramientas oficiales. Muchos de estos contenidos se producen por medio de otros recursos, los cuales pueden gozar de mayor validez metodológica que los desarrollados en el mismo entorno dispuesto para el ejercicio de la educación virtual.

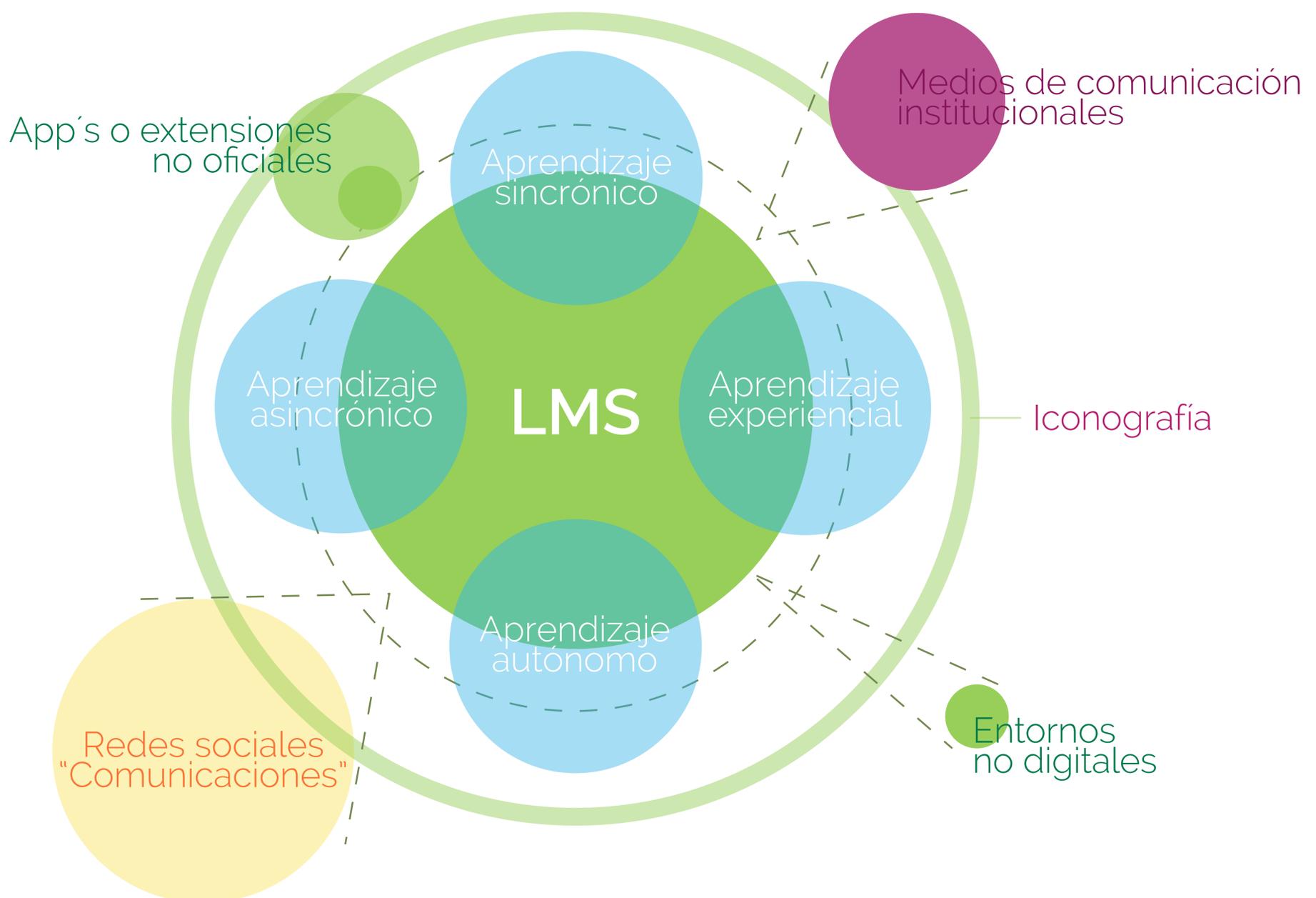


Diagrama de relaciones entre el diseño de aprendizaje y las HD. A la derecha se implementa la iconografía como campo transversal que permite una nueva investigación alrededor de los datos para crear nuevas o mejores experiencias

En el diagrama se ilustra la idea general de este artículo. Se implementa el concepto de iconografía, definido como "la rama de la Historia del Arte que se ocupa del contenido temático o significado de las obras de arte, en cuanto algo distinto de su forma" (Panofsky, 1985). En este sentido, se busca abordar la visualidad de los AVA en lugar de las obras de arte o su propuesta de diseño desde lo gráfico como manifestación investigativa hacia las nuevas formas en que los usuarios generan experiencias digitales para facilitar la educación, con elementos gráficos que signifiquen y, por el contrario, no torpedee la experiencia del usuario.

En consecuencia, podrían surgir varios interrogantes sobre cómo son definidos dichos elementos gráficos, uno de ellos estaría en la experiencia funcional del usuario. ***El lenguaje e iconografía empleada para cada una de las disciplinas debe ser particular, esto porque las experiencias prácticas de cada disciplina no son las mismas y su experiencia iconográfica tampoco lo es,*** es decir, para muchos un

símbolo puede ser igual que un icono y ambos pueden funcionar dentro de la propuesta gráfica; claramente aquí hay un error semántico que debe ser atendido desde la semiótica, la cual situaría el diseño de aprendizaje dentro de una experiencia que se toma no como un asunto de carácter institucional, sino de carácter sociocultural.

En conclusión, el diseño de aprendizaje hasta este punto dejaría el espacio conocido del LMS, adentrándose al universo de los medios digitales y de las experiencias sociales dentro y por fuera de la nube, pero desde una perspectiva de las HD. Buscaría explorar dichos contextos con el objetivo de generar nuevas corporeidades y maneras de interactuar con el aprendizaje, comprendiendo desde un saber iconográfico, cómo potenciar la experiencia funcional desde un reconocimiento de lo visual y las experiencias prácticas (Panofsky, 1985) de los usuarios que poseen experiencias iconográficas particulares.



Bibliografía

- Alvarado, Rafael. (2011, May 11). The digital humanities situation. The Transducer. Recuperado de <https://bit.ly/2VoYqPU>
- Denson, S. (2017). Visualizing digital seriality or: All your mods are belong to us!. Kairos: A Journal of Rhetoric, Technology, and Pedagogy 22(1). Recuperado de <http://kairos.technorhetoric.net/22.1/topoi/denson/digital-seriality.html>
- Krippendorff, K. (2006). The semantic turn. Boca Ratón: CRC/Taylor & Francis.
- Panofsky, E., & Lafuente Ferrari, E. (1985). Estudios sobre iconología. Madrid: Alianza.



UNIVERSITARIA AGUSTINIANA
UNIAGUSTINIANA
Es creer en ti

Vigilada Mineducación

++++++
++++++
++++++
**Conoce cómo
es estudiar**

**Administración
de Empresas**

Virtual
SNIES 106528

EVU Educación Virtual
UNIAGUSTINIANA
Conéctate - Interactúa - Aprende



@FacultadEVU





PEDAGOGÍA HUMANIZADORA: ¿ES POSIBLE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL?



Por Dalila Katiska Guerrero Rojas

 Directora de la Escuela de Formación Agustiniana y Permanencia Estudiantil en la Universitaria Agustiniana UNIAGUSTINIANA.

Magister en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana.
Colombia.

Constantemente, en las instituciones educativas estamos creando e instaurando nuevos modelos, nuevas propuestas, renovando, actualizando y caemos día a día en el discurso sobre la crisis de educar, ¿para qué educar? y ¿cómo educar?, sin embargo, nos olvidamos de lo fundamental. En una búsqueda incansable de la raíz del problema nos centramos en lo externo, en la administración, en los recursos, en los resultados, y nos olvidamos del sujeto y objeto de la enseñanza: el ser persona y cómo humanizar, el fin último y primero del que hacer pedagógico. Lamentablemente, la educación está absorta de la soberbia academicista y se ha tergiversado la comprensión para la que fue concebida a través de la historia, esto es, llegar a lo más íntimo y profundo del hombre, a su esencia primera: ser en sí mismo y para otros.

En una posición muy radical, Carr (1996) recalca que toda práctica educativa supone siempre una actividad ética, y es este un llamado urgente y necesario para todos los actores del ámbito educativo:

educamos con un sentido, con una intención y esta debe estar por encima de los intereses institucionales o de un grupo económico, nunca la práctica educativa debe estar supeditada a intereses particulares, porque esto es antiético. (p. 86). Pero lo que se ve en nuestras prácticas pedagógicas cotidianas es en realidad todo lo contrario, nos quedamos en la acción, perdiendo espacios de reflexión, de discusión, de búsqueda de identidad; esto se ha convertido en un distractor, el activismo, el hacer por hacer, sin distanciamiento, sin perspectiva, solo buscando resultados, máximos, números, cuantificaciones, clasificaciones...

Se nos está olvidando la esencia, la formación de personas, de sujetos históricos, capaces de multiplicar la reflexión sobre su entorno.

Al respecto, Dewey (1989) hablaba sobre la necesidad de una educación reflexiva, no cabe duda, que en sus planteamientos defiende con gran insistencia que los sistemas educativos deben propiciar la

autocomprensión racional y que esto debe implicar, necesariamente, ir al sujeto mismo. Sus presupuestos son netamente cognitivos, parten del ser como sujeto activo que conoce y que aprehende del mundo, a través de diversos actos educativos y en compañía de otro que se convierte en su maestro. En su obra se realiza un amplio recorrido por diferentes ámbitos relacionados con la formación del pensamiento, entendido este como un proceso y producto de la actividad reflexiva, realizado de forma lógica y respetando el desarrollo del individuo desde su psicología. (pp.99-110)

Se nos olvida que no estamos educando para un momento, para un curso, para un módulo,

educamos para la vida, y en ese sentido es necesario dejar que ese otro actúe por sí mismo; cree, busque, pregunte, cuestione, admire, critique, consulte, confronte.

Recordamos aquí los planteamientos de Rousseau (1985) en torno a permitir un encuentro natural con el aprendizaje, sin ejercer ningún tipo de presión ni condicionamiento; pues, solo en esa medida se le está permitiendo que se forme integralmente. "Este es el contexto esencial en que hay que pensar el concepto de formación: en el contexto de afirmación y constitución del sujeto en cuanto sujeto, como proceso de autodeterminación racional en libertad, en el cual, el que piensa primero, cómo piensa y actúa (Descartes) y, segundo, qué piensa y por qué actúa como sujeto (Kant) se constituye como tal. Es decir, pensar en el concepto

de formación debe ser una de las intenciones que orienten la reflexión emprendida desde la filosofía con respecto a la pedagogía." (Bedoya, 2011, p 82). Pero también nos podemos quedar en el discurso del deber ser, volvernos románticos y no apelar a la cruda realidad, un mundo globalizado de altas exigencias competitivas, que busca resultados, una sociedad exigente: en los qué más que en los cómo; en cuántos más que en quiénes y es cuando caemos en cuenta de que esta crisis no es tristemente una desavenencia del sistema educativo sino de la humanidad misma, la pregunta del hombre post-moderno. Indudablemente, la educación debe responder a este reto, no puede quedarse quieta, pues es esta quien resume los ideales de la cultura en

la que se encuentra inmersa, y en esta medida asume también sus carencias.

Por eso se traduce en un asunto de relación maestro-estudiante, pues, en aquí se concreta el proyecto universal, ya que la educación está llamada a continuar el programa de humanización desde la enseñanza y la transferencia del conocimiento científico.

A este respecto, la propuesta de Rogers (1996) es contundente, una educación centrada en el estudiante, que haga ver al maestro como un facilitador de procesos, y que respete la toma de decisiones del estudiante frente a su proceso de aprendizaje. La independencia, la creatividad y confianza en sí mismo permiten la autocrítica, y una actitud de continua apertura al cambio y a la adaptación en la enseñanza centrada en el alumno, el maestro confía plenamente en sus capacidades, le ayuda en su comunicación y facilita su aprendizaje. Esta atención y búsqueda de la persona del otro cambia la relación

educativa, al aceptar el profesor el aprendizaje e iniciativas del alumno, por ser él quien mejor sabe lo que le interesa. El facilitador ayuda a esclarecer los propósitos individuales y grupales, y confía en que el estudiante desea alcanzar estas metas significativas, y organiza y pone a disposición de los alumnos una variada gama de recursos, creando un ambiente de comprensión para su propia integración en el grupo y en la sociedad. (pp. 55-91)

Esta es la relación pedagógica que se establece en la educación virtual: una relación de un estudian-



te activo, independiente, autónomo, que organiza su tiempo de acuerdo a sus necesidades y prioriza sus aprendizajes, en articulación con un docente que es un acompañante del proceso, un facilitador del aprendizaje que retroalimenta constantemente la evolución y alcance de los objetivos propuestos. Es en esta relación dialógica que se concreta una apuesta por una educación humanizadora a través de nuevas pedagogías, no es la conexión o la plataforma o los recursos virtuales lo que hace mejor el proceso de aprendizaje, es con la reflexión constante y los diálogos reflexivos que se logra una verdadera interacción y se alcanzan los objetivos de formación.

Retomemos entonces la tesis inicial, el sistema educativo no cambia porque se implementen

sistemas de evaluación novedosos y se escriban documentos densos sobre estándares o porque se tengan grandes conexiones, o se cuente con ambientes virtuales de vanguardia, entre otros. La pedagogía se resuelve primordialmente en el problema del conocimiento y no en el de los recursos. El error de la educación está en mejorar toda la exterioridad pero a veces se descuida la interioridad; potencia el activismo pero acaba con la reflexión; nos invita al encuentro superficial de los intereses, pero se olvida del distanciamiento personal en el cual cada uno puede reconocerse y descubrirse.

La educación virtual está llamada a rescatar esa relación íntima entre el estudiante y su facilitador del aprendizaje a pesar de la no presencialidad que no es excusa para hacer una educación humanizadora.



Bibliografía

- Bedoya, J. Pedagogía. (2011) ¿Enseñar a pensar?. Reflexión filosófica sobre el proceso de enseñar. Colombia. Ed. ECOE.
- Carr W (1996) ¿En qué consiste una práctica educativa? En Carr W. (1996). Una teoría para la educación. Madrid: Ed. Morata.
- Dewey, Jhon (1989) Cómo pensamos. Barcelona. España. Ed. Paidós.
- Rogers, Carl: Libertad y creatividad en la educación. El sistema "no directivo", (1996) Buenos Aires, Ed. Paidós.
- Rousseau, Jean-Jacques: Emilio o de la educación, (1985) México, EDAF.

ESTRATEGIAS PARA LA EFECTIVIDAD DE LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS DIGITALES



Por Carlos Antonio Pérez Castro



Especialista en Diseño Instruccional en Momatt.

Magister en Tecnología Educativa de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México.



La formación educativa y continua requiere de todo un andamiaje y de procesos de análisis de información, orientados a resolver problemas de índole formativo, administrativo, de competencias laborales y de desarrollo de habilidades cognitivas. En el presente texto se abordan algunas consideraciones para la elaboración de contenido para el aprendizaje en el contexto virtual y de aplicación en la educación universitaria y empresarial, entre ellas la documentación de contenidos, establecimiento de objetivos, competencias, tipo de herramientas tecnológicas y algunos elementos para el éxito de programas formativos.

La educación, considerada como una disciplina con múltiples ambientes de aplicación como el escolar en sus diversos niveles en la instrucción informal dentro de los medios de comunicación y en programas formativos para el trabajo, tiene un papel importante en la formación de profesionales en todas las áreas del conocimiento. El INEE (2018) considera a la educación como el proceso para

dotar al estudiante de conocimientos y habilidades para su desenvolvimiento óptimo en la sociedad y en el mundo. En este contexto, una de sus actividades es la generación de contenidos de carácter constitutivo para la formación de programas formativos que incluye la orientación del contenido hacia un objetivo de aprendizaje, meta, competencia y conducta observable. Para ello.

un diagnóstico inicial de la comunidad de aprendizaje nos ayudará a definir un índice temático, las redes conceptuales, los procedimientos y andamiajes de la estructura de contenidos

(Sobrado, 2005). Una vez definido el contexto y la orientación del programa educativo, y la definición en una estructura, se realiza la documentación teórico-práctica en diversas fuentes como las documentales, búsqueda en libros, revistas especializadas, entrevistas temáticas, encuestas, mapa de procesos y, en general, en fuentes de información que puedan brindar los contenidos necesarios para el desarrollo temático.

Dentro del proceso de realización de contenido se considera la población y los objetivos del programa de aprendizaje, estos dos elementos nos dan los lineamientos para la estructura visual, temática, conceptual y para decidir el tipo de recursos de aprendizaje a desarrollar. Los apoyos didácticos pueden tomar la forma de mapas conceptuales cuando las habilidades a desarrollar son argumentativas, mapas de procesos cuando se requiere el desarrollo de habilidades de seguimiento de pasos, imágenes cuando el contenido tenga que ser representado o ejemplificado en diagramas o para mostrar un acontecimiento u objeto específico (Peñalosa & Landa, 2008). Existe una gran cantidad de recursos didácticos que se pueden generar como audios, videos, diaporamas, motores reflexivos, entre muchos otros, que se generan gracias al apoyo creativo del equipo de producción buscando siempre la experiencia de aprendizaje de alto nivel en el alumno. Algunos softwares libre usados para la producción de materiales digitales son: Cmaps tool para mapas conceptuales, Kasam y Chees para edición de videos, Audacity para la grabación y edición de audios, Inksap y Gimp para edición de vectores e imágenes. Entre el software de autor más usado está la suite de Adobe, Camtasia para producción de video tutoriales o Captivate para la producción de recursos de gran interactividad.

Como se ha mencionado, el contenido requiere de una orientación que es determinada por el contexto, un diagnóstico profundo y estructurado nos da la orientación. Reconociendo la importancia de lo anterior, ***una estrategia para orientar nuestro diseño de contenidos es la definición de objetivos de aprendizaje y de competencias educativas.***

Existe una gran cantidad de información sobre estos dos elementos y un gran número de debates (Diaz-Barriga, 2006; Vargas, 2008; García, 2011; Alarcón, Hill & Frites, 2014), sin embargo, realizaré solo un esbozo de la importancia de estos elementos en la estructura del contenido.

Los objetivos de aprendizaje y competencias nos permiten ordenar la información, su profundidad, grado de especialización y un elemento muy im-

portante: la evaluación de saberes, aprendizajes y la definición de evidencias observables como producto final. Es decir,

los objetivos y competencias nos permiten determinar, desde la planeación, el alcance de un programa educativo y con ello definir las estrategias y evidencias de efectividad.

Para la definición de objetivos puede revisarse la taxonomía de Bloom y la taxonomía de Marzano; en cuanto al establecimiento de competencias pueden revisarse los programas educativos de los ministerios de educación de cada país y los catálogos de competencias laborales vigentes también de los ministerios de asuntos laborales.

Un punto importante a considerar es que las actividades de aprendizaje y las evaluaciones deben alinearse a los objetivos y competencias definidos dentro del material de aprendizaje. Las actividades son diseñadas según el grado de dominio que se defina en las taxonomías de aprendizaje, de esta forma se tendrán actividades centradas en definición de conceptos, identificación de procesos, desarrollo de estrategias de resolución de problemas o desarrollo de proyectos. Las actividades se desarrollan según el alcance final del material didáctico y atendiendo las evidencias observables que los aprendices deban entregar. Los cuestionarios, preguntas reflexivas, ensayos, juegos, desarrollo de proyectos, foros de discusión, elaboración de mapas mentales y conceptuales, grabación de videos y podcast son algunos de los ejemplos de actividades de aprendizaje que los v de la ejecución también puede ser un indicador del aprendizaje y se expresa en listas de cotejo, rúbricas o registros observacionales (Varela 2011).

Una vez que se ha realizado la documentación, la estructura de contenidos, las actividades de aprendizaje y la evaluación, se diseña la estrategia de gestión de contenidos. Esta estrategia es de gran importancia debido a que permite la administración de los materiales de aprendizaje mediante diversas herramientas como las plataformas digitales. Las más usadas son Moodle y BlackBoard.

La estrategia de gestión del conocimiento puede incluir acompañamiento docente impartido por expertos en un tópico y con amplia experiencia que permita la interacción en foros, retroalimentación de actividades y envío de material adicional. La actividad docente mediada por tecnologías de la información y la comunicación utiliza herramientas como videochats, correo electrónico, pizarrones digitales, programas para el diseño de material didáctico en audio y video, gestores de información para recabar datos mediante cuestionarios y encuestas, entre muchas otras herramientas. Perrenoud (2004) describe una serie de competencias del docente digital para el diseño de situaciones de aprendizaje-problema, medición de objetivos de aprendizaje, establecimiento de la relación entre la teoría

y práctica, observación directa de la evidencia de aprendizaje y controles periódicos del aprendizaje.

El alcance de los objetivos de aprendizaje y competencias lleva una planeación que va desde la documentación del recurso educativo hasta la estrategia de gestión del aprendizaje, esto garantiza la efectividad del programa educativo y el desarrollo de competencias. En el ámbito empresarial, se consideran

algunos pasos para el éxito de los programas de formación laboral:

- a) Análisis de procesos y tarea.
- b) Identificar los problemas de ejecución.
- c) Análisis del benchmarking.
- d) Sistemas de mejora continua.
- e) La actualización del conocimiento. (Vargas-Sánchez et al., 2005).



Bibliografía

- Alarcón Leiva, Jorge; Hill, Brianna & Frites, Claudio. (2014) Educación basada en competencias: hacia una pedagogía sin dicótomas. Educ. Soc., Campinas, vol. 35, n. 127, pp. 569-586. En: <http://www.scielo.br/pdf/es/v35n127/v35n127a13.pdf>
- Díaz Barriga, Ángel (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio? Perfiles educativos. vol. 28, núm. 111, pp. 7-36. En: <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v28n111/n111a2.pdf>
- García Retana, José Ángel. (2011). Modelos educativo basado en competencias: importancia y necesidad. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 11, núm. 3, pp. 1-24. En: <https://www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf>
- INEE. (2018). Educación para la democracia y el desarrollo de México. México: autor. En: <https://www.inee.edu.mx/images/stories/2018/democracia/Educacion.pdf>
- Peñalosa Castro, E. & Landa Durán, P. (2008). Objetivos de aprendizaje: una propuesta de conceptualización, taxonomía y metodología. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, Vol. 11 No. 3. En: <http://revistas.unam.mx/index.php/rep/rep/article/viewFile/18559/17617>
- Perrenoud, Philippe. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. México: QuebecorWorld. En: <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>
- Sobrado Fernández, Luis. (2005). El diagnóstico educativo en contextos sociales y profesionales. Revista de Investigación Educativa, vol. 23, pp. 85-112. En: <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321951006.pdf>
- Varela Barraza, J. (2011). Concepto y criterios para la evaluación del desempeño académico. En: Evaluación de desempeños académicos. Universidad de Sonora. Autor. En: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2014/05/Evaluacion-de-desempenos-academicos.pdf>
- Vargas Leyva, María Ruth. (2008). Diseño Curricular por Competencias. México: ANFEI. En: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/182548/libro_diseno_curricular_por-competencias_anfei.pdf
- Vargas-Sánchez, Alfonso & Moreno-Domínguez, María Jesús. (2005). La Gestión del Conocimiento en las Organizaciones. Encuentros científicos, vol. 1, pp. 139-151. En: https://www.researchgate.net/publication/277203089_La_Gestion_del_Conocimiento_en_las_Organizaciones



EL EXPERTO DISCIPLINAR: HACIA UNA REDEFINICIÓN DEL CONCEPTO A LA LUZ DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL



Por Jorge Eliecer Gaitán Méndez



Docente de pregrado
y posgrado de la Facultad
de Ciencias Económicas y
Administrativas en la Universitaria
Agustiniana UNIAGUSTINIANA.

Doctorando del Ph. D. in Economics,
Swiss Management Center, Zug,
Suiza.
Colombia.



A modo de contextualización

Es común en diferentes escenarios académicos escuchar que se mencione el término de experto disciplinar o experto temático, así como puede leerse en diferentes documentos institucionales tales como los micro currículos, syllabus o planes maestros, entre otros. Sin embargo, si se hace una búsqueda del desarrollo del concepto como tal no es fácil de encontrar, pues son pocos quienes se han ocupado de definir de alguna manera esta expresión.

Howard Gardner (1993), en su libro "La mente no escolarizada: cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas", define al experto disciplinar o especialista como "(...) un individuo de cualquier edad que ha dominado los conceptos y habilidades de una disciplina y puede aplicar ese saber de un modo apropiado a nuevas situaciones". Líneas más adelante, aduce que esta condición de experto disciplinar "(...) es tan solo posible a causa de un dominio que se ha obtenido a menudo de un modo bastante laborioso, durante cierto número de años." (Gardner, 1993, pág. 22). Así las cosas, **no**

basta con estudiar la teoría de una profesión u oficio, sino que es necesario, para considerarse un experto en la materia, poder resolver asuntos relacionados con ella, es decir, involucra la aplicación práctica de tales conocimientos.

En el trabajo "Metodología de producción de diseño gráfico para un entorno de enseñanza y aprendizaje en un mundo virtual tridimensional (mv3d)", los autores Zapata, Marín y Vélez (2012) se refieren al experto temático como "quien domina el tema que se desarrollará (...)"; acto seguido, mencionan el asunto particular de su investigación y se especifican las funciones que tendrá cada experto dentro del proceso a que hace alusión el proyecto.

Las anteriores referencias se ubicaron tras realizar la búsqueda de los términos "experto disciplinar" y "experto temático" en bases de datos tales como Science Direct, Proquest y Google académico en las cuales, pese a encontrarse numerosos libros y artículos, solo en los dos trabajos mencionados anteriormente se encontró algún intento de definición del término propiamente

dicho; los demás documentos revisados toman tales conceptos como parte de un listado de cargos involucrados en uno u otro proceso, asumiendo el pleno entendimiento del significado de la expresión por parte del lector del respectivo trabajo.

Desagregando el concepto

Dada la situación argumentada en el apartado anterior, se considera pertinente desagregar el concepto en los términos que lo componen como lo son las palabras: "experto" y "disciplinar", así se tiene:

Experto:

Definición según la Real Academia Española:

experto, ta

Del lat. expertus 'experimentado'.

1. adj. Dicho de una persona: Práctica o experimentada en algo. *Es una conductora experta.*

2. adj. Dicho de una persona: Especializada o con grandes conocimientos en una materia. *Es muy experta EN leyes. U. t. c. s. El juez llamó a declarar a un experto EN balística.*

"Ahora bien, ya que un experto es una persona práctica o experimentada en algo, según la anterior definición, ¿que hace que el individuo sea práctico o experimentado?. Al respecto se ha conocido y aplicado durante muchos años la regla de los diez años o la regla de las 10.000 horas, derivada del estudio del psicólogo sueco K. Anders Ericsson, según el cual estableció que los músicos que alcanzaban un nivel de expertos acumulaban 10.000 horas de práctica deliberada, a diferencia de los no tan expertos. (Ericsson, Krampe, & Clemens, 1993)

De acuerdo con esta teoría, ***el experto no solo necesita de los conocimientos propios en su área, sino que requiere de mucho tiempo de práctica***, contemple el lector un ejemplo como el de un futbolista, pro-

bablemente la teoría de cómo patear un tiro libre la aprende en cuestión de unos cuantos minutos, pero el llegar a ser un buen cobrador de este tipo de faltas será otra cosa distinta, le demandará seguramente horas y horas de práctica.

Desde luego, la regla de las 10.000 horas tiene tanto defensores como detractores, tal como lo refiere Sebastián Campanario en uno de sus trabajos:

“La “regla de las 10.000 horas” tiene defensores famosos, como el escritor Malcolm Gladwell, que le dedicó varias páginas en su libro Fuera de serie (Outliers), y detractores igualmente célebres, como el economista Peter Orzag o el ciclista profesional Richard Moore. En su reciente libro “El gen deportivo”, el periodista de Sports Illustrated, David Epstein, ataca sin piedad la hipótesis y asegura que en varias disciplinas deportivas, como el salto en alto, el lanzamiento de dardos o las carreras en velocidad, son los dones naturales los que cuentan, por encima de la práctica. “Nunca vi a un niño lento volverse rápido”, dice Epstein que le aseguró un entrenador africano de corredores de elite.” (Campanario, 2013).



Disciplina:

Al igual que en el caso del término anterior, se toma en principio la definición de la Real Academia Española, de tal suerte que:

disciplina

Del lat. disciplina.

1. f. Doctrina, instrucción de una persona, especialmente en lo moral.
2. f. Arte, facultad o ciencia.
3. f. Especialmente en la milicia y en los estados eclesiásticos secular y regular, observancia de las leyes y ordenamientos de la profesión o instituto.
4. f. Instrumento, hecho ordinariamente de cáñamo, con varios ramales, cuyos extremos o canelones son más gruesos, y que sirve para azotar. *U. m. en pl. con el mismo significado que en sing.*
5. f. Acción y efecto de disciplinar.

disciplina eclesiástica

1. f. Conjunto de las disposiciones morales y canónicas de la Iglesia.

De acuerdo con el tema del que se ocupa este artículo, la definición que se ajusta es la 2: “f. Arte, facultad o ciencia.”

(Ospina, 2004) hace un acercamiento a este concepto aduciendo que:

“En otros contextos la noción de disciplina aparece asociada a una vida sometida al conocimiento y, entonces, se habla de disciplinas científicas, humanísticas o artísticas. En este caso el término de disciplina designa el fundamento investigativo de cada una de las áreas del saber mencionadas.”

En el mismo trabajo, Ospina hace un par de distinciones, la primera entre “(...) las disciplinas, entendidas como áreas del saber” y “la disciplina personal en relación con el carácter o modo de ser del hombre y los fines que persigue.” (Ospina, 2004). La segunda, entre los términos disciplina y profesión, “es posible conservar la distinción inicial entre profesiones y disciplinas señalando el lugar prio-

ritario de la vocación de servicio social que tienen las primeras y el vínculo con la investigación que tienen las segundas.” (Hernández & López, 2002, citado por Ospina 2004).

En contraste, algunos autores parecen al no hacer tales distinciones y usar los términos anteriormente mencionados, como sinónimos, tal como es el caso de (Flores-Mariscal, 2016) quien se refiere a la ciencia política como “carrera, disciplina o profesión.”

Competencias de la docencia virtual

En el trabajo “Las competencias docentes en entornos virtuales: un modelo para su evaluación” (García-Cabrero y otros, 2018), sus autores proponen un “Modelo de Evaluación de Competencias Docentes para la Enseñanza en Línea (MECDL)”, estableciendo tres dimensiones, cada una de ellas integrada por competencias que a su vez cuentan con indicadores que permiten evaluar cada ítem; tales dimensiones son: previsión del proceso enseñanza-aprendizaje, conformada por cinco competencias y 27 indicadores, conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje integrada por tres competencias evaluadas a partir de 40 indicadores y, finalmente, valoración del impacto del proceso enseñanza-aprendizaje con una competencia de 6 indicadores que permiten su evaluación.

Pese a que para la evaluación de cada una de las tres dimensiones se proponen indicadores propios que permiten

medir el desarrollo de las respectivas competencias, se presentan en los diferentes casos indicadores que implican el desarrollo de habilidades del docente en el uso de instrumentos tecnológicos en el proceso en el diseño y la gestión de los cursos, de tal suerte que el desarrollo de conocimientos y destrezas en el manejo de herramientas informáticas permea las tres dimensiones y, en consecuencia, buena parte de las competencias tradicionales del docente virtual.

Redefinición del concepto

La evolución de la educación virtual ha ampliado la gama de profesionales que interactúan el proceso, de tal suerte que tiende a ser un modelo de polidocencia en el cual una persona desarrolla los contenidos, otra hace la curaduría de estos, otra diseña los objetos virtuales de aprendizaje, otra cumple el rol de tutor en el desarrollo del curso, etc. Pese a ello, el experto disciplinar suele participar en varios de los roles, bien sea fungiendo como tutor de un curso cuyo contenido puede haber sido desarrollado por el mismo o por otro docente, o bien desempeñarse como par académico en la revisión de un curso desarrollado por otro colega.

En consecuencia, *experto disciplinar o experto temático en educación virtual es una persona que cuenta con los conocimientos y experiencia tanto en el tema del curso del cual desarrolla los contenidos, como en el manejo de los instrumentos tecnológicos necesarios para la gestión de estos.*

Bibliografía

- Campanario, S. (09 de Noviembre de 2013). La regla de las 10.000 horas: ¿puede la práctica matar al talento? La Nación. Obtenido de <https://ng.cl/09Bc>
- Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Clemens, T. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review*, 100(3), 363-406. Obtenido de <https://ng.cl/PMRx>
- Flores-Mariscal, J. R. (2016). Evolución de la literatura sobre el estado de la ciencia política en México (1947-2015) otra mirada del proceso de desarrollo de la disciplina. *Revista Mexicana De Ciencias Políticas y Sociales*, 61 (227), 55-101. Obtenido de <https://ng.cl/cksa>
- García-Cabrero, B., Luna, E., Cisneros-Cohernour, E. J., Cordero, G., Espinosa, Y., & García, M. H. (2018). Las competencias docentes en entornos virtuales: Un modelo para su evaluación. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 21(1), 343-365.
- Gardner, H. (1993). *La mente no escolarizada. Como piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. Madrid: Paidós.
- Hernández, C. A., & López, J. (2002 citado por Ospina 2004). *Disciplinas*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional-ICFES.(Serie calidad de la Educación Superior No 4).
- Ospina, C. A. (2004). *Disciplina, saber y existencia*. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, sp. Obtenido de "<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cinde-umz/20131023125643/art.CarlosAOspina.pdf>"
- Real academia española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Real academia española.
- Zapata, D. Z., Marín, A. L., & Vélez, Y. P. (2012). Metodología de producción de diseño gráfico para un entorno de enseñanza y aprendizaje en un mundo virtual tridimensional (mv3d). *Uni-pluri/versidad*, 14-24.

DISEÑO TECNO-PEDAGÓGICO, UNA APUESTA POR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN EN MODALIDAD VIRTUAL



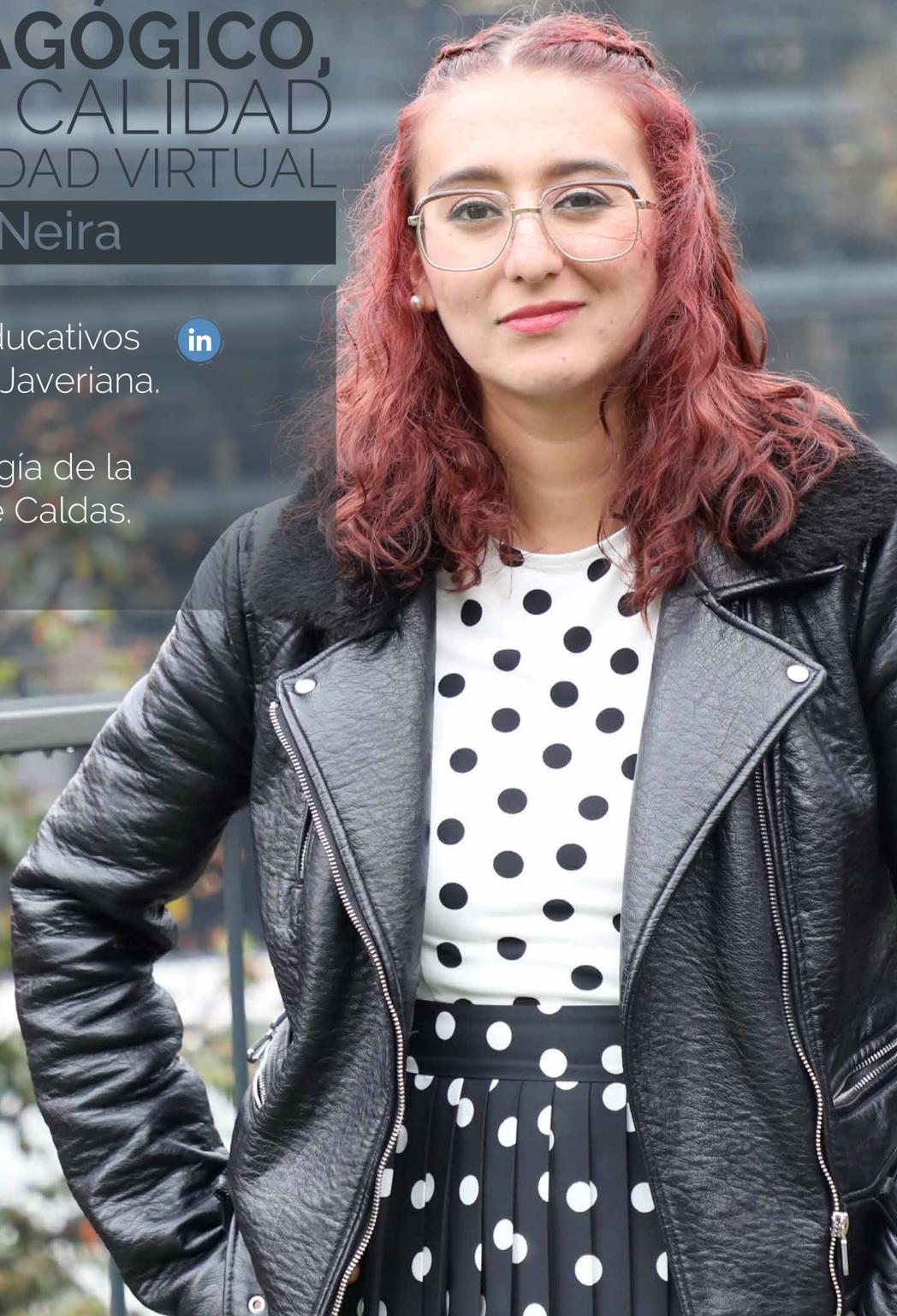
Por Paula Andrea Bravo Neira



Profesional Senior de Ambientes Educativos Virtuales en la Pontificia Universidad Javeriana.



Magister en Educación en Tecnología de la Universidad Distrital Francisco José Caldas, Colombia.



Vincular a los docentes a los procesos relacionados con el diseño tecno-pedagógico en las instituciones educativas hace parte de la apuesta por fortalecer la calidad de los programas académicos, partiendo de que la educación virtual, contrario a lo que usualmente se piensa, es un proceso riguroso y reflexivo que implica la articulación de tres aspectos fundamentales para el diseño de estrategias que respondan a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes: lo pedagógico, lo comunicativo y lo técnico. Se relacionan como engranajes de un reloj y el diseño tecno-pedagógico permite de manera sistemática y efectiva esa articulación en la que se requiere empoderar a los docentes del proceso; en este texto se describen algunas consideraciones al respecto partiendo de la importancia de la elección institucional de un modelo para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje, hasta

la reflexión sobre la importancia de la capacitación docente.

Para que el diseño tecno-pedagógico de estrategias de aprendizaje en modalidad virtual sea un proceso en el que la calidad de la educación esté garantizada debería partirse de la elección institucional de un modelo que propenda de diseño que responda a las necesidades no solo de los programas académicos sino también de los usuarios finales, los estudiantes. Esta elección permite que las estrategias se diseñen de manera procesual, garantizando orden y evaluación permanente del proceso de diseño tecno-pedagógico; para el caso, por ejemplo, de la Pontificia Universidad Javeriana, el modelo seleccionado, fue el modelo ADDIE ya que está en concordancia con los lineamientos de la Universidad y de la oferta académica de la edu-

cación virtual en la institución y, además, con los protocolos del Centro Ático encargado de la producción de recursos, lo cual permite que en todo el proceso todos los actores estén vinculados, conozcan y participen en la construcción de los programas académicos en modalidad virtual; como se puede percibir, esta selección debe responder al contexto, lineamientos y procesos de producción lo cual es un primer garante de calidad.

pedagógico debe ser una apuesta por la calidad de la educación, sin importar el modelo sobre el que se

Posteriormente, los aspectos pedagógico, comunicativo y técnico se estructuran a la luz del modelo; antes de llegar a la etapa de diseño tecno-pedagógico, el segundo garante de calidad es la selección de aspectos pedagógicos como el modelo, enfoque y estrategias didácticas. La definición de aspectos comunicativos que garanticen una experiencia de usuario de impacto y que facilite rutas de aprendizaje claras y a su vez cercanas para el estudiante, la metáfora, por ejemplo, es una manera de pensar el componente comunicativo. Finalmente, la elección del LMS más pertinente para el proceso de aprendizaje, la gestión de los recursos, las herramientas para la virtualización de recursos y de alojamiento; con estas claridades establecidas en conjunto con todos los actores vinculados al proceso de diseño tecno-pedagógico será claro, organizado y fluido, evitando reprocesos en etapas finales de la producción.

Estando los aspectos anteriores definidos, es factible dar inicio a la etapa del diseño tecno-pedagógico; para el caso de este escrito, se establece una diferencia con el diseño instruccional ya que se considera que el proceso es más complejo que definir pasos e instrucción, en términos de lo que se ha explicado anteriormente en el que el diseño implica una reflexión profunda de los elementos que se requieren para llegar a garantizar un aprendizaje significativo, desde lo pedagógico como columna vertebral hasta lo tecnológico como aspecto articulador que busca transmitir lo que desde lo pedagógico se propuso.

Hecha la aclaración, el proceso de diseño debe partir de la vinculación de

los docentes como expertos temáticos, pues son ellos quienes tienen la experiencia en el campo del conocimiento, por lo que su aporte es invaluable; es importante reconocer cuál es su nivel con lo digital ya que de esto depende que se requiera realizar un proceso de capacitación previa, buscando la actualización y fortalecimiento de competencias TIC; como se ha mencionado, ***el diseño tecno-pe-***

realice. Hay algunos lineamientos en los que tanto docentes como asesores deben tener presente:

1. *Definir un flujo de trabajo en el que se incluyan hitos de revisión del proceso.*
2. *Establecer un cronograma en el que los tiempos respondan a los procesos académicos y de producción.*
3. *Determinar un formato de guion de diseño tecno-pedagógico, este puede responder a diferentes necesidades, algunas veces se realiza en PowerPoint a manera de prototipo; en Excel como cuadro de piezas; o como un guion en Word en el que se consignan contenidos y sugerencias de virtualización. Sin importar cuál sea el elegido, este debe estar enfocado a la claridad de la información.*
4. *Retroalimentación y asesoría constante en la definición de contenidos, actividades y evaluación, esto respondiendo a que, en una ruta pensada para el contexto del autoaprendizaje propio de la modalidad, se deben pensar muy bien estos tres factores.*

El resultado, entonces, siempre estará sobre la base de lograr que quien se relacione con el entorno de aprendizaje efectivamente tendrá una experiencia de usuario que garantice la forma en la que se vincula con el LMS, puede generar nuevos conocimientos y tener un proceso de aprendizaje efectivo; por tanto, ***la apuesta por usar el di-***

seño tecno-pedagógico como una apuesta sistemática, organizada, rigurosa y reflexiva para proponer estrategias de aprendizaje brinda a las instituciones un estándar de calidad en sus propuestas para educación en la modalidad virtual.

CONTEXTOS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BLANDAS EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL: UN COMPROMISO CON LA COMPETITIVIDAD Y LA INTEGRALIDAD



Por Carlos David Martínez Ramírez



Docente en la Universitaria Agustiniana UNIAGUSTINIANA.

Magister en Educación de la Universidad Nacional de Colombia, Colombia.



En la educación escolarizada convencional el desarrollo de habilidades duras (específicas o técnicas) ha sido tradicionalmente un aspecto fundamental para el establecimiento de políticas, para la toma de decisiones directivas, y para la actualización curricular y orientación de prácticas pedagógicas; aunque hay autores que concuerdan en que no es conveniente hablar de pedagogía sin una orientación disciplinar de base que la contextualice o la fundamente, también hay otros que señalan la importancia de reflexionar sobre una pedagogía general.

En apariencia, solo en las últimas décadas se ha brindado importancia al desarrollo de las habilidades blandas (básicas o transversales), como un elemento crítico para el desarrollo profesional, hasta el punto que muchas empresas hoy orientan sus procesos de selección privilegiando la identificación de habilidades blandas, en lugar de filtrar en función a las habilidades duras.

Sin embargo, para discutir profundamente sobre estos temas, resulta muy relevante considerar aspectos históricos y espaciales relevantes. Hace más de cuarenta años, el economista alemán Schumacher (1973), en su libro *Lo pequeño es hermoso: economía como si la gente importara*, ya planteaba un diagnóstico del propósito de la educación de acuerdo al desarrollo de los países: transferencia tecnológica para los países pobres y educación para la emancipación en los países ricos. Una década antes, Marcuse (1964), filósofo y sociólogo, también alemán, observaba de manera crítica en su libro *El hombre unidimensional* que la educación estaba orientada a desarrollar solo una faceta de la vida humana: la laboral, el *homo faber*, descuidando aspectos muy importantes de la vida social. De esta manera, el fenómeno de la integralidad de la educación no es algo realmente nuevo, a pesar de la instrumentalización y de la unidimensionalidad que se le ha intentado dar en diferentes regio-

nes y en diferentes momentos. Algunos ejemplos de estas finalidades han sido facilitar u obstaculizar el desarrollo de un proyecto político (por ejemplo Napoleón en Francia, o los liberales radicales en Colombia entre 1870 y 1886), facilitar la sumisión o el status quo, promover la rebelión o la contradicción, promover el desarrollo económico de una región o de un sector, entre otros.

Barnett (2001), filósofo británico, plantea que, en la actualidad, la sociedad tiene más poder para influir y plantearle sus necesidades a las instituciones educativas,

de manera que las empresas tienen más autoridad para manifestarle a la educación superior cuáles son las habilidades que requieren sus trabajadores. Este autor (Barnett, 2001) identifica que existen límites en las competencias académicas (orientadas por la búsqueda de la verdad) y en las competencias operacionales (orientadas por la supervivencia económica), frente a lo que sugiere que es importante pensar otro tipo de modelos que tengan en cuenta los requerimientos complejos de la sociedad y las necesidades humanas.

Para reflexionar sobre la naturaleza de las habilidades blandas, podemos pensar en antecedentes importantes a lo largo de la historia: a finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX, Husserl identificaba horizontes diferentes para el mundo del trabajo (del sistema social) y los mundos de la vida. En el siglo XVIII Kant mencionaba la importancia de la educación para llevar a los seres humanos a una edad adulta; después, Schiller, inspirado en la obra de Kant, reflexionaría que una educación estética haría casi innecesaria una educación moral. San Agustín, con su optimismo metafísico (no existe el mal sino la ausencia del bien), permite reflexionar en la naturaleza de las habilidades blandas como características inherentes a los seres humanos con el potencial de ser desarrolladas.

En las últimas décadas el concepto de habilidades blandas se ha presentado con diferentes variaciones: habilidades para la vida (WHO, 1993), habilidades transversales (ISFOL, 1998), competencias genéricas (Proyecto Tuning, 2000), competencias clave para una vida exitosa y un buen funcionamiento en la sociedad (OCDE, 2002, 2012), competencias clave para el aprendizaje a lo largo de la

vida (UE, 2006), las habilidades del siglo XXI (Ananiadou & Claro, 2009), habilidades transferibles (RPIC-VIP, 2011), las habilidades para el trabajo del futuro (IFTF, 2010), habilidades blandas para el talento (Manpower Group, 2014) y habilidades para el progreso social (OCDE, 2015). (Cinque, 2015)

Al igual que en los contextos de la educación presencial, ***en la educación virtual el desarrollo***

de habilidades blandas debe ser un compromiso y una prioridad para las instituciones educativas,

especialmente si se le asocia con la integralidad de la formación y con los requerimientos de los empresarios en la contemporaneidad, lo cual se resalta por la búsqueda acentuada de los aspectos humanos en el marco de la cuarta revolución industrial, en la cual se le confía el desarrollo de una gran diversidad de tareas operativas a robots y software con inteligencia artificial.

Es posible estudiar el E-learning como un fenómeno psicológico complejo que involucra factores, procesos y mecanismos psicológicos (Yan et al, 2003, p. 287). Un antecedente importante en el estudio de las habilidades blandas en la educación virtual se puede encontrar en un antecedente importante en este campo, se encuentra en Jaleel (2010), quien recopiló 50 principios psicológicos que fueron administrados a 32 profesores estudiantes de postgrado, a quienes se les pidió que identificaran los principios psicológicos más usados en E-learning; los resultados mostraron que algunos de los principios más usados fueron autoaprendizaje, solución de problemas, aprender a desaprender, encadenamiento, de lo simple a lo complejo, trabajar y descansar.

Para el caso latinoamericano, se discute frecuentemente sobre el nivel de autonomía requerido por los estudiantes para el desarrollo de procesos educativos en ambientes virtuales de aprendizaje; en este escenario, suelen cuestionarse los hábitos de estudio requeridos para garantizar una adecuada adaptación por parte de los estudiantes al uso de plataformas virtuales o de sistemas de administración del aprendizaje. En este sentido, vale la pena postular dos tipos de cuestionamientos: ¿cuáles habilidades blandas se requieren para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje-evaluación

en escenarios virtuales? ¿cómo desarrollar habilidades blandas en ambientes virtuales de aprendizaje?

Es posible inferir que algunas habilidades blandas relevantes para el aprendizaje en ambientes virtuales tienen que ver con prestar atención, tener enfoque y organización, seguir instrucciones, estar motivado, ser puntual, perseverante y persistente, planear, tener autodirección, auto-monitoreo, autosupervisión, capacidad de administración del tiempo y para trabajar bien bajo presión; también es posible pensar en habilidades blandas asociadas a la comunicación, tales como la comunicación escrita y la comunicación visual, así como competencias asociadas al pensamiento crítico, tales como la adaptabilidad, el sentido artístico, la creatividad, el sentido del diseño, deseo y voluntad por aprender, flexibilidad, innovación, recursividad, investigación, tolerancia al cambio y a la incertidumbre, entre otras.

En los ambientes virtuales de aprendizaje confluyen varias tecnologías, varias formas y varios componentes (Yan et al, 2003, p. 286). A pesar de que varios autores consideran el E-learning en el contexto de la historia del aprendizaje humano como el tercer sistema de aprendizaje, ya que usa varias técnicas electrónicas como su medio primario para



el aprendizaje (Yan et al, 2003; Rosenberg, 2001; Snyder, 1998; Swan, Bowman, & Holmes, 2003), es importante cuestionar si esta aproximación histó-

rica corre el riesgo de suponer que las cosas nuevas siempre son mejores; en este orden de ideas, el uso de varias técnicas puede no ser suficiente para garantizar procesos educativos de alta calidad.

La filosofía y la epistemología pueden brindar conceptos y herramientas importantes para cuestionar el desarrollo de habilidades blandas en ambientes virtuales. La frase de Elliot es relevante en la contemporaneidad: "¿dónde está la sabiduría que hemos perdido en el conocimiento?, ¿dónde está el conocimiento que hemos perdido en la información?". Desde una perspectiva epistemológica, la administración del conocimiento ha sido criticada por evitar conceptos como el de sabiduría y el de comprensión. La transmisión de información, en el ámbito de

los procesos educativos suele asociarse con una estructura de enseñanza limitada.

De esta manera, caben debates con relación al papel de las empresas y de las instituciones educativas en la administración del conocimiento, ya que estos procesos educativos actualmente no son actividades desarrolladas exclusivamente por las instituciones de educación superior; de cualquier manera, las preguntas más importantes tienen que ver con relación a la capacidad de las organizaciones, de la educación y de la gestión del conocimiento, para ensanchar la capacidad de razonamiento de la sociedad.

Un debate de este tipo, en contexto, puede generarse para cuestionar qué condiciones tiene que cumplir un objeto virtual de aprendizaje para que sea considerado algo más que un simple conjunto de datos, es decir, la pregunta sería: ¿con qué criterios pedagógicos puede considerarse que una herramienta virtual tiene una aplicación más profunda que la que tendría un conjunto de datos organizados para facilitar la lectura?

Clark & Mayer (2016, p. 21) describen tres tipos de arquitecturas: "arquitecturas receptivas basadas en el punto de vista de la adquisición de la información, arquitecturas directivas basadas en el ensanchamiento de los puntos de vista (...), y arquitecturas de descubrimiento guiado basadas en una perspectiva de construcción de conocimiento".

Una arquitectura de descubrimiento guiado puede orientar a los docentes a pensar críticamente su disciplina, aspectos epistemológicos y relacionados con investigación, para un E-learning efectivo. Es decir, un diseño gráfico atractivo en términos sensoriales no garantiza todas las veces una arquitec-

tura de descubrimiento guiado basada en una perspectiva de construcción de conocimiento.

Existen diferentes enfoques y contextos para reflexionar sobre el desarrollo de las habilidades blandas en la educación virtual: centrados en el estudiante (sus habilidades y hábitos), en los docentes (sus recursos técnicos, básicos y epistemológicos, así como en su polifuncionalidad), en las características de las plataformas (orientadas a la información o al conocimiento, así como sus características técnicas), entre otros. El reto siempre ha existido para las instituciones educativas, pero hoy es impostergable.



Bibliografía

- Barnett, R. (2001). Los límites de la competencia. El conocimiento, la educación superior y la sociedad. Barcelona: editorial gedisa.
- Cinque, M., (November 2015). Comparative analysis on the state of the art of Soft Skill identification and training in Europe and some Third Countries. Speech at "Soft Skills and their role in employability – New perspectives in teaching, assessment and certification", workshop in Bertinoro, FC, Italy.
- Jaleel, Sajna (2010). PSYCHOLOGICAL PRINCIPLES FOR E-LEARNING. Accepted paper for 3rd Annual Forum on e-Learning Excellence in the Middle East 2010 - Bringing Global Quality to a Local Context.
- Rosenberg, M. J. (2001). E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age. New York: McGraw-Hill.
- Snyder, I. (Ed.) (1998). Page to Screen: Taking literacy into the electronic era. New York: Routledge.
- Swan, K., Bowman, J. E., Jr., & Holmes, A. (2003). Virtual teacher education: Affordances and constraints of teaching teachers online. Retrieved April 1, 2003 from <http://SLN.suny.edu>.
- Yan, Z., Hao, H., Hobbs, L. & Wen, N. (2003). THE PSYCHOLOGY OF E-LEARNING: A FIELD OF STUDY. J. EDUCATIONAL COMPUTING RESEARCH, Vol. 29, 3, 285-296



UNIVERSITARIA AGUSTINIANA
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

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

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

Personería Jurídica No 6651 de 1996 - Resolución 780 febrero de 2009.



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

La UNIAGUSTINIANA
certifica todos sus procesos





 CLO, Director Executive Education & Professor of IT Management de ITMadrid IT Business School.

Doctor of Philosophy (Ph.D.)
Universidad de Sevilla,
Information Technology
and Educational
Technology.

España.

METODOLOGÍA PARA LA ARQUITECTURA DEL APRENDIZAJE DIGITAL O DISEÑO INSTRUCCIONAL E-LEARNING



Por José Valentín Álvarez



Introducción

El aprendizaje en la era digital definitivamente ha cambiado, o mejor dicho debe cambiar. Las tecnologías y herramientas emergentes de una era totalmente digital e interconectada, deben trasladarse definitivamente a los centros educativos y formativos. No hay excusas, independientemente que los estudios sean presenciales o tradicionales, el lenguaje digital debe entrar en las aulas y salones de clases; mientras más tarde sea su incorporación, mayor será la brecha entre países desarrollados y los que están en vía de desarrollo.

Los estudiantes de este siglo definitivamente deben entender y comprender el lenguaje digital. La semiótica del medio en la cual interactúan las organizaciones y personas debe ser comprendida por todos, y muy especialmente por el profesorado.

Tradicional y paradójicamente es uno de los grandes rezagados y lastrados por el tradicionalismo y el Status Quo.

Esbozo en este artículo la importancia del lenguaje digital en el profesorado, y muy en especial, que el profesor pueda crear y comunicar elementos de aprendizaje multimedia y aprendizaje digital a sus estudiantes. Y quizás más relevante, que sea capaz

de diseñar e impulsar una clase invertida en su entorno, que pueda impartir tutoría a distancia, que pueda trabajar colaborativamente con sus estudiantes, que incorpore, sistemáticamente, innovaciones en el área, y esto solo por mencionar unas pocas tareas obligadas en la vorágine que vivimos hoy día.

En resumen, intentaremos plasmar algunas ideas de cómo, desde ITMadrid IT Business School lo-

gramos comunicarnos con estudiantes de muchos países del mundo utilizando algunas de los conceptos y técnicas instruccionales expuestos.

¿Qué es el Diseño Instruccionale-Learning?

Algunas veces hemos escuchado "ese profesor no tiene pedagogía", lo cual, en términos pragmáticos, se traduce que el profesor adolece de las más sencillas pautas básicas de diseño instruccional. El diseño instruccional debe ser una materia o capacitación obligada para todo profesor. Y más aún en esta era, plagada de todo tipo de artilugio electrónico.

El diseño instruccional e-Learning lo podemos definir como:

"Proceso de analizar, diseñar y desarrollar materiales digitales de aprendizaje, centrado en el estudiante, a objeto de alcanzar objetivos personales u organizacionales perfectamente definidos."

Del concepto es importante resaltar tres (3) elementos:

- **Elementos multimedia de aprendizaje**, en clara alusión a que el profesor o capacitador sea capaz de crear, o más bien, comunicar, un podcast, vídeo, PDF, infografía, o cualquier elemento de aprendizaje digitalizado.
- **Centrado en el estudiante**. Debemos diseñar y crear elementos que sean aprendidos de forma independiente o autónoma, es decir, sin que el profesor tenga que intermediar en su explicación.
- **Objetivos personales u organizacionales**. Si no focalizamos los contenidos o elementos multimedia en alcanzar unos objetivos de aprendizaje propuestos, realmente hemos realizado un trabajo en vano.

Metodología de Diseño Instruccionale-Learning

Para poder diseñar materiales multimedia de calidad, efectivos y eficientes, es aconsejable seguir las pautas de una metodología de trabajo. Sin ello estamos condenados a la improvisación y a resultados indeseables.

En ITMadrid IT Business School hemos investigado e invertido tiempo en forjar una metodología que se adapte a estos tiempos. De formar y capacitar a estudiantes de muchos lugares del mundo, hemos logrado concebir una idea más o menos clara de cómo hacerlo. Si bien es cierto que existen metodologías que nos pueden guiar en el proceso, como lo son ADDIE, ASSURE, el Modelo JVA, y el de Dick & Carey, entre otras, en la práctica, bien sea por la cultura de la organización o por influencias del entorno legal o económico, terminamos creando y utilizando metodologías propias.

Nuestra metodología pivota sobre dos (2) factores claves en el diseño instruccional e-Learning: por una parte el proyecto, concebimos el diseñar y crear un curso virtual como un proyecto, y por la otra el extenso uso de la creatividad-innovación en los productos de aprendizaje que elaboramos.

Los pasos de nuestra metodología son:

1. **Análisis**. Partimos de un análisis de los antecedentes y necesidades de aprendizaje del público objetivo del curso. Es clave y fundamental "conectar" con el estudiante. Analizamos, entre otras variables, la metada del curso, el entorno que envuelve al estudiante o participante, que requisitos técnicos y de conocimientos son necesarios, dónde el estudiante accederá al curso y, en definitiva, todo lo que nos ayude a "empatizar" con el estudiante. Se requiere de mucha experiencia y observación en esta fase del trabajo. Esta coincide con la primer ciclo de la metodología de Design Thinking, la cual es "Empatizar", en donde, para poder conectar con el estudiante es necesario un entendimiento

de sus necesidades, comportamientos y costumbres; técnicas como la observación, investigación, etnografía, entre otras, ayudan a entender sus necesidades reales.

2. Proyecto. Cada curso virtual diseñado y desarrollado debe ser conformado o estructurado como un proyecto. Un curso virtual es una inversión de recursos de todo tipo, que compromete a una organización y refleja su estrategia institucional. La formalización del proyecto la solemos plasmar en un documento denominado Project Charter, que entre otras variables define el proyecto, sus objetivos, equipo, inversión, metadata del curso y tiempos para alcanzar los resultados. Así mismo, utilizamos el concepto de proyectos para seleccionar la mejor metodología para su gestión, bien sea con una metodología clásica "cascada" o a través de metodologías ágiles, en donde el resultado lo vamos obteniendo incrementalmente.

3. Metodología. En este paso solemos seleccionar la mejor teoría o técnica instruccional de aprendizaje para lograr el curso final. Solemos escoger Learning By-Doing, Project-Based Learning, entre otras. Tradicionalmente, la experiencia en este apartado juega un papel importante, ya que la tipología de curso a diseñar suele venir acompañado de la técnica.

4. Reunión con el experto (SME) Todo curso debe tener un experto en la materia o contenido que queremos enseñar, suele ser el Experto en la Materia o SME (Subject-Matter-Expert). En este paso se trabaja en estrecha relación con el experto quien nos proporciona todo el contenido que será incluido en el curso; entre otras variables, discutimos técnicas de aprendizaje, evaluación, etc.

5. Diseñar el curso virtual. Es la etapa quizás más creativa de la metodología, en donde el arquitecto de aprendizaje y el diseñador instruccional o pedagogo, trabajan con el material entregado por el experto y le dan forma al curso virtual. Sole-

mos trabajar elementos tales como definir el tipo de curso adaptado a la audiencia, el alcance e itinerario del curso, definición de bloques de conocimiento (serán los capítulos o unidades), elementos motivacionales, principios o técnicas multimedia, selección de los elementos multimedia que mejor encajen con el público objetivo, evaluación más

acorde, entre otras. Es una etapa en donde utilizamos la metodología Design Thinking para "diseñar" el curso; creatividad e innovación en su máxima expresión, sin miedos o temores a que el alumno salga del "LMS" e indaguen contenidos en Internet y vuelvan a solucionar casos y retos propuestos.

6. Test. Claramente ese borrador inicial de diseño debe ser validado por el equipo de diseño del curso virtual, y obligatoriamente debe incluir al experto en la materia o SME. Cerrado el diseño, se procede a diseñar en alguna herramienta el prototipo del curso.

7. Storyboard. Es el documento resultante o entregable final del proceso de Diseño Instruccional, y no es más que la "maqueta" o prototipo del curso virtual o elemento multimedia que queremos desarrollar e implementar. Al igual que el arquitecto diseña unamaqueta de la casa que quiere construir antes de construirla, el diseñador instruccional o arquitecto del aprendizaje diseña un prototipo del curso virtual que quiere desarrollar. Solemos volcar el Storyboard en formato PowerPoint, no obstante, se puede utilizar la herramienta de mayor cercanía. El Storyboard, será la entrada a la fase posterior de desarrollo definitivo del curso.

Conclusión

Vivimos un entorno plagado de cambios acelerados y convulsos. La educación y capacitación no escapan a ello. Las nuevas generaciones demandan contenidos adaptados a ese nuevo lenguaje digital y multimodal, en donde necesitan estar actualizados o capacitados de manera efectiva y productiva. El aprendizaje en medios digitales es una realidad que va a más. Veremos, en pocos años, prácticamente todo el conocimiento disponible en medios digitales. *Sin importar que los estudios sean,*

tradicionales y presenciales, debemos incorporar el lenguaje digital en ello y realmente todo pasa por capacitar al gran transformador de este proceso: el profesor.

EL ÉXITO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL ESTÁ EN EL DISEÑO GRÁFICO DE SUS CONTENIDOS



Entrevista a John Agustín Triana Márquez

Creador de Contenidos Virtuales en el Politécnico Grancolombiano.



Ingeniero de Sistemas de la Fundación Universitaria Panamericana.

Ponente en el III Congreso Internacional "ROMPIENDO LIMITES"
Ponencia: TICS para la inclusión en la educación de Personas Diversamente Hábiles, Campus Virtual, Colombia.

La educación virtual no es una modalidad diferente a la de asumir el proceso de aprendizaje que surge de manera paralela con el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información.

John Agustín Triana Márquez es ingeniero de sistemas, apasionado por las Tecnologías de la Información y Comunicación, en especial de la virtualización de procesos de aprendizaje Cuenta con más de ocho años de experiencia como administrador E-learning, diseñando estrategias y utilizando recursos tecnológicos para la adecuada configuración y puesta en marcha de plataformas académicas enfocadas siempre en la accesibilidad y usabilidad, permitiendo a todo tipo de población tener acceso a estos recursos. Hoy por hoy es autor de contenidos virtuales para el modelo de educación virtual del Politécnico Grancolombiano y en esta ocasión estuvo conversando con la revista **EVolution** acerca del diseño gráfico en los contenidos de la Educación Virtual y esto fue lo que nos contó:

• ¿Qué elementos se deben tener en cuenta a la hora de realizar contenido visual?

Una de las características para el éxito de un proceso virtual es el diseño de los contenidos. Se deben generar entornos cálidos visualmente, en donde la

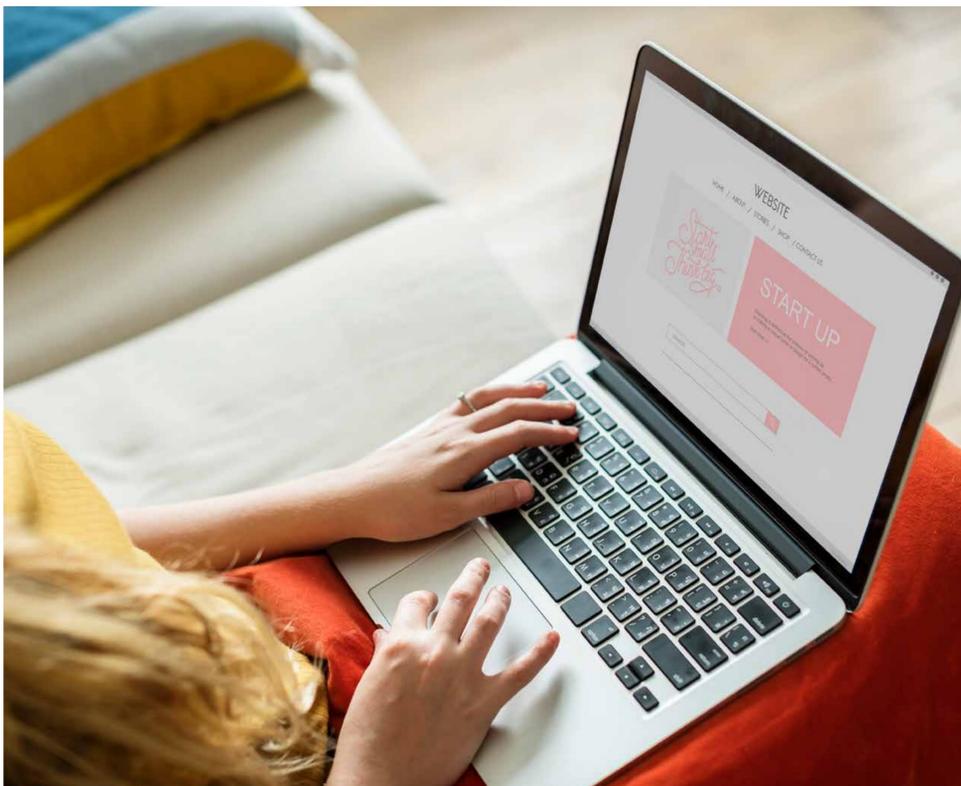
navegación sea intuitiva. No es recomendable la utilización de colores fuertes ni de imágenes que saturen el ambiente de aprendizaje; este debe ser propicio para que se creen respuestas creativas por las personas que lo utilizan.

• **¿Qué tipo de imágenes o fotografías son las más usadas o sencillas de integrar?**

Se debe tener gran cuidado al momento de integrar imágenes y videos a nuestros recursos, es necesario pensar en el tamaño, peso, calidad de una imagen o fotografía. Si usted desarrolla un contenido agradable, estético, metodológico, pero al momento de publicarlo en la web no permite la visualización completa, o los tiempos de carga son demasiado largos, va a perder la atención de los aprendices y, por ende, el proceso no será efectivo; se deben crear imágenes con buena calidad, pero con un peso que no genere inconvenientes. Las extensiones en gráficos más utilizadas y sugeridas para web son .JPG o un .PNG, siempre pensando en la relación de Calidad vs. Peso.

• **¿Qué soportes o plataformas son las que más convienen para este tipo de espacios y recursos requeridos para las prácticas educativas?**

La plataforma por si sola es un recurso, pero para garantizar que el proceso de capacitación virtual sea efectivo es recomendable utilizar plataformas que permitan ser navegables desde cualquier dispositivo, llámese smartphone, tablet o desde cualquier navegador. A esta práctica se le conoce como "Diseño Responsable"; además, es importante que la plataforma que seleccione dé las herramientas que permitan ser de fácil uso para que el aprendiz durante el ingreso pueda recorrer y tenga claro el origen y destino.



• **¿Cómo debe ser el diseño del ambiente virtual?**

Antes de elegir un diseño o metodología para el desarrollo de su ambiente virtual, es necesario estudiar el grupo objetivo, ya que no es lo mismo desarrollar contenidos para profesionales en finanzas o para niños en su formación inicial que para personas en condición de discapacidad. Cada población tiene una característica y cada característica tiene un diseño. Pero algo que debe ser constante en todo diseño es que genere curiosidad, ya sea con sus imágenes o con sus gráficos.

“Iconos, presentaciones interactivas, mapas mentales, infografías, animaciones, gifs y hasta memes son algunas herramientas digitales que nos pueden ayudar a tener un ambiente de aprendizaje distinto y agradable”

• **¿Cuál es la apariencia ideal para el entorno digital de un estudiante?**

El diseño ideal es un diseño en el cual los aprendices ingresen y se sientan tranquilos, atraídos, pero sobre todo, que no se pierdan en el desarrollo de las actividades, que cada paso sea más intuitivo que el anterior, y que no genere problemas en su navegación. Presentaciones interactivas, infografías, cómics, gifs y videos explicativos cortos, son algunas de las herramientas que yo recomendaría.

Al usar plataformas y plantillas de diseño de un curso ¿Cuáles son los factores que podrían construir novedad?

La mejor forma de implementar un proceso académico virtual es la interacción con las lecciones expuestas, el espacio ideal donde los estudiantes intercambien información de todo tipo: opiniones, productos de su trabajo, dudas, proyectos, expresiones creativas, esto genera novedad en el proceso de aprendizaje. Una de las malas prácticas en la virtualización es la configuración de una plataforma y convertirla en repositorio donde se desarrolla la visualización de varios contenidos, los cuales deben ser leídos por los aprendices, y finaliza con



una evaluación tradicional; a esto **NO** se le puede llamar aprendizaje virtual. Una de las características de este nuevo modelo es la interacción, la aplicación de diferentes recursos donde los estudiantes tengan varias fuentes de información y actividades que les permita autoevaluarse y retroalimentarse constantemente.

¿Qué plataformas son las más utilizadas en la Educación Virtual?

Existen muchas plataformas en el mercado, las hay con un costo de utilización (comerciales) y las de uso libre (gratis en su distribución). Sin embargo, nombro dos plataformas, cada una siendo el top en su utilización de acuerdo a cada una de las características mencionadas:

De las comerciales o de pago, sin lugar a dudas la más utilizada es BLACKBOARD, la cual es empleada por el Servicio Nacional de Aprendizaje, y utilizada por miles de aprendices en todo el territorio nacional. Desde la modalidad gratuita la más utilizada es MOODLE, manejada por varias instituciones universitarias; permite ser integrada con distintos sistemas de información, con desarrollos propios a bajo costo.

Ahora bien, saber cuál debe seleccionar para su proceso virtual depende de usted y de sus necesidades; lo más recomendable es instalar varias, probarlas y decidir, de acuerdo a sus propios requerimientos, que es lo que necesita y para quién.

Es el momento oportuno de reinventarse y seguir al ritmo de la tecnología desarrollando ambientes de aprendizaje innovadores "un ambiente virtual de aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje". (Ledesma, 2002)

Para que un ambiente de aprendizaje sea exitoso se deben tener en cuenta los espacios de información, producción, interacción y exhibición para cumplir con el objetivo principal, que es orientar al aprendizaje autogestivo, generando participación, proponiendo insumos informativos para ser procesados y aprendidos por los estudiantes.



Luisa Maria Mesa Arcila
Periodista





 Coordinador de Ambientes Educativos Virtuales de Centro Ático en la Pontificia Universidad Javeriana.

Magister en Educación y TIC (E-learning) de la Universitat Oberta de Catalunya UOC, Colombia.

LA PERTINENCIA EN LOS CONTENIDOS, EL VERDADERO SIGNIFICADO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA JAVERIANA



Por Alejandro Montez Briceño



De la educación en modalidad virtual en Colombia se ha hablado de muchas maneras y hasta se han diseñado estándares de calidad por parte del Ministerio de Educación Nacional, las cuales, en el momento en que son revisados, no llegan a ser publicados y puestos en marcha.

Se nos ha indicado que dicha modalidad es la esperanza de la educación del país y que, además, aporta la mágica cobertura académica que nos exigen los procesos de acreditación. Además, se nos ha enseñado que la educación en modalidad virtual se basa en un modelo de aprendizaje llamado "Diseño instruccional". Y ¿qué es el Diseño Instruccional? ¿instruir o dar instrucciones? ¿a quién?

Enunciar las anteriores ideas sobre la educación en modalidad virtual tiene como único objetivo vislumbrar la falta de coherencia y, en algunos casos, la falta de conocimiento de

cómo se planifica, hace y opera. Se siguen tejiendo teorías y prácticas a lo largo y ancho del país sobre la calidad de la educación virtual, pero lo único que se está creando son polarizaciones, dejando a esta oferta convertida en una serie de programas sin calidad y pertinencia.

Fullan (2002) plantea que la innovación educativa es multifuncional, es decir, que existe la posibilidad de usar nuevos materiales, acompañados de nuevos enfoques didácticos y la posible alteración de las creencias de los profesores.

Si trasponemos las anteriores características a la creación e implementación de contenidos en la educación virtual en nuestro país, podríamos decir que no estamos siendo innovadores y ante todo no somos pertinentes. ***La educación en modalidad virtual debe basarse en el estímulo y***

mejoramiento de las habilidades y raciocinio de nuestro usuario final, es decir, nuestro estudiante.

Al tener la pertinencia como telón de nuestra disertación, los invito a confrontar las siguientes ideas con el proceso de construcción de programas académicos en modalidad virtual:

- Nuestros currículos y planes de estudio están estructurados con base al conocimiento de la realidad que afronta o puede afrontar nuestro estudiante virtual.
- Los materiales que proporcionamos a nuestros estudiantes virtuales se construyen basados en la intensidad horaria propuesta en el plan de estudios.
- El uso de plantillas en la estructuración de los cursos en las plataformas LMS, ayudan a generar habilidades y raciocinio en nuestros estudiantes.
- Sabemos en realidad si nuestro estudiante cuenta con las capacidades de manejo tecnológico para afrontar un camino educativo en modalidad virtual.
- Se tienen en cuenta las nuevas formas de comunicación en la construcción de los materiales de los cursos o programas virtuales
- Sabemos con claridad que en un programa en modalidad virtual el estudiante tendrá una mayor exigencia en tiempo y en responsabilidades académicas con respecto al estudiante presencial.
- Utilizamos los espacios de educación virtual como propiciadores de buenas prácticas con respecto a derechos de autor, uso de bases datos, incremento del índice h de nuestros investigadores y motivar a nuestros profesores a escribirles a sus estudiantes, dejando atrás el uso de fuentes poco coherentes.
- Por último, entendemos que nuestros estudiantes virtuales no son iguales y, por ende, debemos acompañarlos constantemente en su proceso.

Las anteriores concepciones o interrogantes nos indican el grado de pertinencia y coherencia del proceso de construcción de contenidos para la educación virtual.

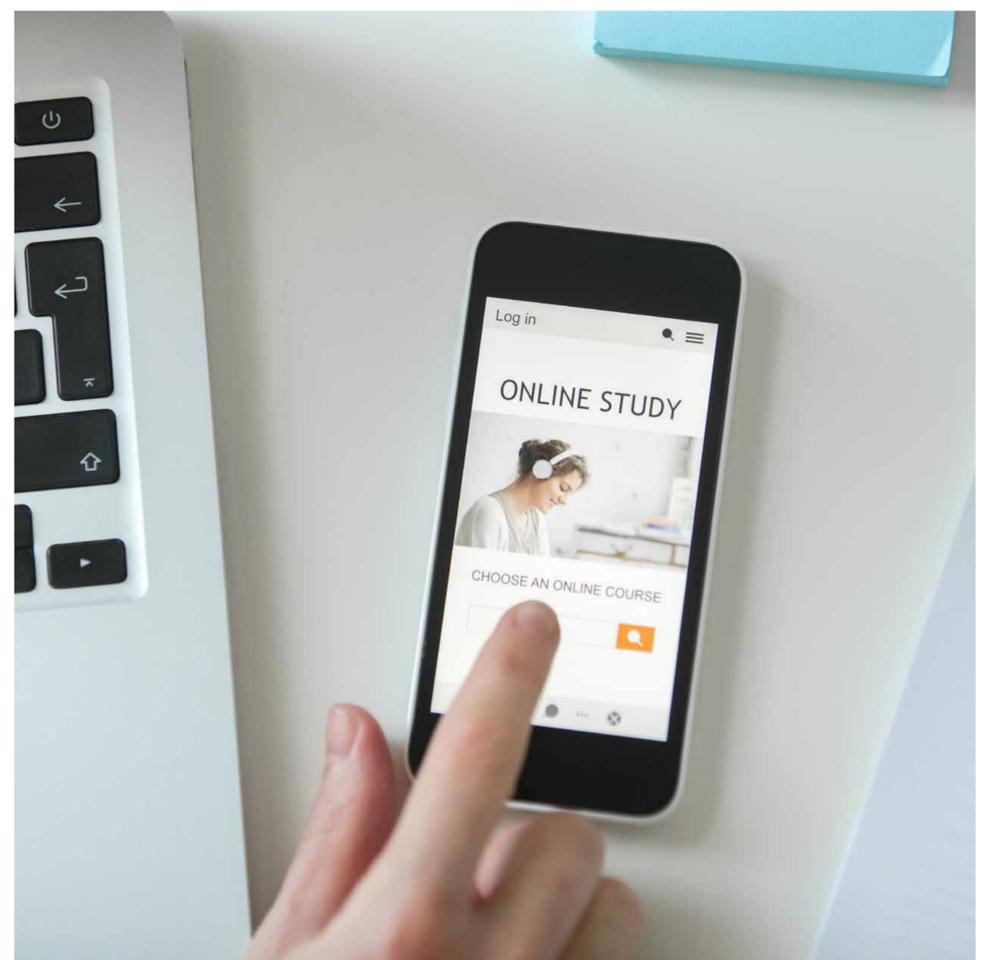
La Pontificia Universidad Javeriana entiende la creación de los contenidos para sus programas en modalidad virtual como la unión de muchos factores, entre los cuales puedo nombrar algunos: el estético, el

comunicativo y el narrativo. Estos llevan a nuestros estudiantes a vivir una experiencia completamente diferente a su realidad educativa tradicional, donde pueden sentir y vivir la universidad en medio de los nuevos ambientes que el mundo les está mostrando y, a su vez, les dé las herramientas necesarias para discernir y crear criterio en un ambiente particular.

La creación de contenidos es entendido por la Javeriana como el articulador del proceso de enseñanza-aprendizaje y como un punto diferenciador en la creación del documento maestro de cada programa

propuesto. Es, además, la manera de propiciar las nuevas prácticas educativas, por medio del ejercicio que realiza cada profesor al repensar sus clases, atendiendo claramente a las necesidades del estudiante.

Nos encontramos en un nuevo mundo, donde comunicarse es más fácil cada día, donde las TIC juegan un papel importante y, además, los procesos de enseñanza-aprendizaje varían dependiendo de su finalidad. Es ahí donde entra la educación en modalidad virtual como la articuladora y generadora de nuevas apuestas narrativas y estéticas, siendo la excusa de interacción con el conocimiento, dando así una nueva manera de encontrarnos y de propiciar nuevas lógicas en la educación.





¿CÓMO SE REALIZA LA INVESTIGACIÓN DE LOS CONTENIDOS PARA CREAR UNA FORMACIÓN EN LÍNEA?



Por Gaston Guillermo Bustos



Jefe de Departamento de Educación Tecnológica e Informática at Scuola Italiana Vittorio Montiglio.

Magister en Educación de la Universidad de Chile.
Chile.



Frente al interrogante "¿Cómo se realiza la investigación de los contenidos?", podemos tener distintos elementos en juego y adoptar distintas metodologías para su elaboración. En esta oportunidad, compartiré una experiencia basada en la metodología del "Backward design" o "Diseño inverso", el cual será un hilo conductor para imbricar herramientas, formatos, actividades, evaluaciones, competencias u objetivos y lo que se necesite tener en cuenta para que los estudiantes logren dichos objetivos.

En dicha metodología y siendo fiel a cualquier proceso de diseño, lo primero vendría a ser el definir un "para qué", es decir, un objetivo del curso. Esto definirá, de alguna manera, el alcance y la priorización de las actividades que se desarrollarán más tarde. Por consiguiente, se necesita tener muy claro qué es lo que los estudiantes o participantes deben hacer para demostrar claramente que han logrado el objetivo propuesto. Esto se ve reflejado en

la evaluación. Luego, se describen actividades secuenciadas lógicamente para lograr dicha acción demostrativa y, finalmente, se generan las actividades.

Hasta aquí, todo lo descrito cabe para cualquier tipo de actividad formativa o pedagógica; entonces tenemos: definición de objetivos, acción que permita demostrar cómo se ha logrado el objetivo (evaluación) y secuenciación de actividades que permitan llegar a la acción esperada.

Ahora bien, comienzan a ponerse en juego otros elementos que el diseñador debe ir sorteando para poder construir su grilla de contenidos, por ejemplo, en la parte de los requisitos tenemos: cantidad de participantes, cantidad de tutores, cantidad de créditos, posibilidades de elaboración de contenidos (imágenes originales, videos originales, audios originales), extensión (una semana, un bimestre, tri-

mestre o semestre). En la parte de requisitos técnicos se encuentra la calidad de señal de internet en lugares apartados; como anécdota de este requisito, comento que trabajé en un instituto que tenía un estudiante de la isla Juan Fernández y otro en Chiloé en Chile, y cuando necesitaba realizar pruebas en Moodle, debía haber buen tiempo para que no se cayera la continuidad de internet y pudiese terminar el examen. Ahora bien, estas pueden ser excepciones.

Luego, dependiendo del tipo de contrato que se tenga, corresponde ir reconociendo cuál es la labor del diseño instruccional en la institución formativa en la que se encuentra, por ejemplo, para algunas instituciones comprende desde la elaboración de contenidos, coordinación de equipos, generación de material, puesta en marcha, ejecución del curso, evaluación y acompañamiento del curso, cierre del curso y mejoras; en otras, solo se refiere a alguna de estas actividades. También corresponde ver cuáles partes del proceso se realizan de manera individual o si hay un equipo detrás; si todo se realiza internamente o si hay externalizaciones en alguna parte del proceso. Por último, se debe tener muy presente cómo es la participación y rol del docente tutor durante la ejecución del curso, y si es viable dicho rol bajo el marco por el cual este va a ser contratado.

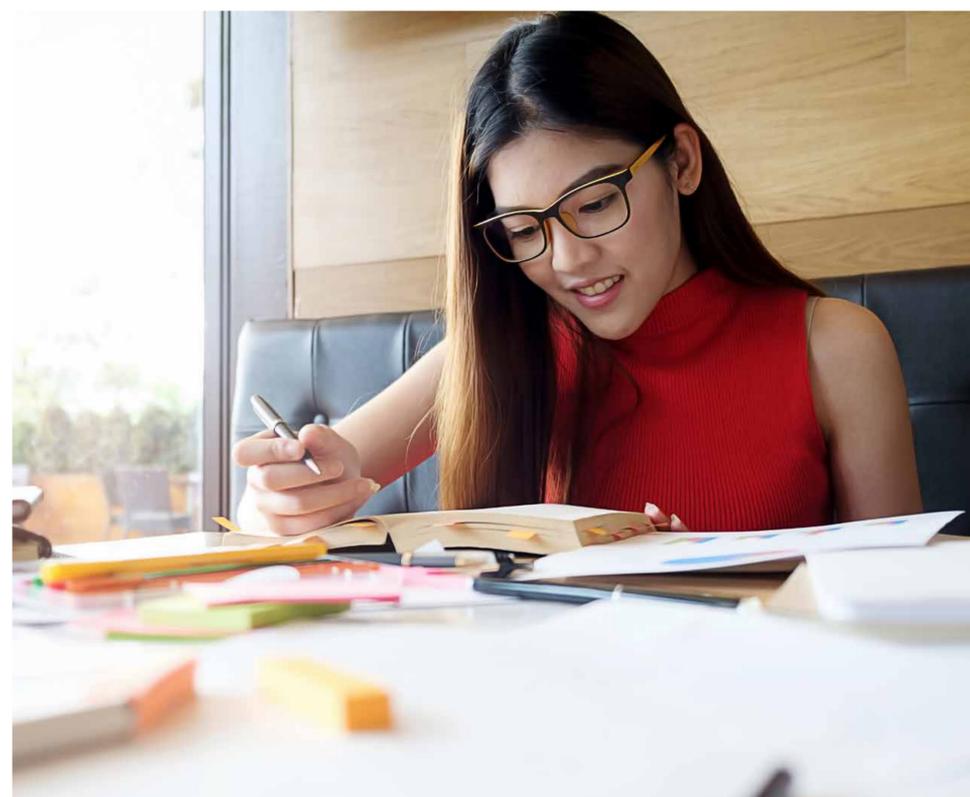
En caso de trabajar en equipo, se debe definir quiénes conforman las partes interesadas del proyecto, su poder sobre el mismo y cómo mantenerlos encantados con el trabajo para que llegue a buen puerto dentro de los plazos estimados.

Teniendo todos estos elementos más o menos presentes, se puede llegar a la etapa de "generación de contenidos", en la cual se debe revisar atentamente cuáles son las opciones de generación, si es que se cuenta con algún experto en el contenido a impartir, si existe material previo, si corresponde hacer consultas a distintos expertos o si es un tema que deberá investigar el mismo diseñador del curso para luego ser revisado por algún experto externo.

Posteriormente a todas estas consideraciones, corresponde, de alguna manera, ir proyectando y viviendo mentalmente qué acciones deben hacer los estudiantes para ir logrando la acción evaluativa esperada. En esta proyección, el Diseñador Instruccional y el Experto (en el supuesto que se trabaje en esta modalidad), van generando acciones que se convertirán en la experiencia que los estudiantes del curso vivirán durante la ejecución del curso. Aquí es importante poder contar con un tercero externo, que pueda hacer las veces de "auditor de calidad", que vaya cuestionando y criticando a modo de feedback la coherencia, el sentido tanto de la secuencia didáctica como también en su relación con el objetivo propuesto previamente.

Entonces, luego de tener las actividades ideadas y de las limitaciones o posibilidades técnicas de elaboración de contenido, se puede ir seleccionando la que tenga mayor sentido y coherencia a la actividad ideada. En este orden, **se aumenta la probabilidad de que el estudiante encuentre sentido y valor a su esfuerzo durante el desarrollo del curso y que utilice realmente el recurso con el contenido para su estudio y revisión.**

Finalmente, esta coherencia entre objetivo, manera de evaluación, desarrollo de actividades y creación de contenidos, dentro de una viabilidad determinada en la organización, permite que se investiguen y construyan objetos y experiencias de aprendizaje



que sean significativas para el estudiante, liberando al profesor del curso de tener que estar constantemente corrigiendo y supliendo falencias del Diseño Instruccional por una menor proyección mental de las actividades que deberían realizar los estudiantes. Así, por otra parte, le permite al docente facilitador, poder enfocar sus esfuerzos en la evaluación, el feedback y la discusión un poco más profunda durante la ejecución de un curso online. En esta generación de contenidos y de recursos digitales para el aprendizaje y enseñanza en línea, en mi experiencia, tiene gran relevancia el marco de “eva-

luación para el aprendizaje” que ayuda a darle aún mayor valor a la mirada pedagógica en el desarrollo y ejecución de un curso dado.

Finalmente, y siendo consecuentes con los principios del diseño en cualquiera de sus formas, se esperaría que pudiese haber un piloto del curso que permitiera obtener información clara a modo de análisis FODA de cómo fue la ejecución, y así poder aplicar dichas mejoras durante la siguiente versión del mismo curso.



Bibliografía

- Backward Design - Learning Theories. (2017). Learning Theories. Retrieved 5 March 2019, from <https://n9.cl/mExH>



EVU Educación Virtual
UNIAGUSTINIANA
Conéctate - Interactúa - Aprende



UNIVERSITARIA AGUSTINIANA
UNIAGUSTINIANA
Es creer en ti

Vigilada *Mineducación*