

PLATAFORMAS VIRTUALES: POTENCIALIDAD VS. REALIDAD

La tecnología facilita el proceso educativo para la construcción del conocimiento, sin embargo, no alcanza con ser nativo digital para saber aprovecharla; los estudiantes necesitarán orientación para el empleo de estrategias de estudio y aprendizaje en el campus virtual que difieren de las que utilizan la vida cotidiana

PARA ENRIQUECER LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA

apropien de la tecnología de la plataforma digital para que los intercambios en el aula del campus universitario sean fructíferos no ha sido, ni es, tarea sencilla.

El presente artículo plantea una breve evolución de las tecnologías educativas que llevaron al desarrollo de los campus universitarios actuales y describe algunos abordajes hacia la enseñanza y el aprendizaje en estos entornos digitales actuales. Se intenta, asimismo, promover la toma de conciencia sobre las necesidades de formación de docentes y de estudiantes respecto de los campus virtuales.

Antecedentes

A partir de 1984 comenzó la denominada etapa multimedia de la educación con avances tecnológicos como el sistema operativo Windows para computadoras personales, los equipos Macintosh, los CD-ROM (discos compactos) y en los 90 se sumaron los CD-I (discos interactivos) que enriquecieron la elaboración de mate-

riales didácticos y la planificación de actividades y evaluaciones.

La segunda mitad de los 90 marcó el inicio del aprendizaje en línea. Las empresas vinculadas al sector tecnológico introdujeron el uso de Internet en su oferta formativa donde se destacó años después el SCORM¹ de ADLNET², que fue una iniciativa del Departamento de Defensa de los Estados Unidos para la formación y capacitación a través de Internet y donde el contenido podía exportarse a cualquier otra plataforma.

Con el nuevo siglo comienza el llamado B-learning, blended-learning o aprendizaje mixto, caracterizado por materiales educativos integrados en videos, audios e internet. Esta modalidad se perfeccionó dando lugar al M-learning o aprendizaje móvil, es decir, que se puede acceder desde teléfonos celulares, smartphones y otros dispositivos móviles. Entre el 2007 y el 2010, con la aparición de

1 SCORM: (modelo referenciado de objetos de contenido compartibles) es un conjunto de estándares y especificaciones que permite crear objetos pedagógicos estructurados, con el objetivo de facilitar la portabilidad de contenidos de aprendizaje, poder compartirlos y reusarlos.

2 ADLNET: red avanzada de aprendizaje distribuido para potenciar el uso de las tecnologías de la información para modernizar el aprendizaje estructurado.

Por Virginia Duch, Silvia Reboledo de Zambonini, María José Sabelli

Desde la aparición de las primeras plataformas educativas a mediados de la década del 90, mucho se ha expresado respecto al aporte que podrían brindar a la educación superior. Sin embargo, la formación docente para el trabajo en entornos virtuales, así como lograr que los estudiantes se

Virginia Duch es licenciada en Educación y magister en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Coordina el Departamento de Educación a Distancia de la Universidad Isalud.

Silvia Reboledo de Zambonini. Es licenciada en Psicología, realizó una maestría en Organización y Gestión Educativa y es vicerrectora académica de la Universidad Isalud.

María José Sabelli. Es licenciada y profesora en Ciencias de la Educación, especialista en docencia en entornos virtuales y magister en Educación Superior. Además se desempeña como directora del Profesorado Universitario de la Universidad Isalud.

“La Universidad Isalud cuenta con un campus virtual asentado sobre una plataforma Moodle en una de sus últimas versiones. Se caracteriza por albergar aulas virtuales que son extensiones de las clases presenciales en carreras de pregrado, grado, posgrado y en cursos desarrollados desde la Secretaría de Extensión Universitaria”



los PDA (personal digital assistant o computadoras de bolsillo) y Ipad (computadora portátil) apareció lo que se llamó U-learning (ubicuos learning) o aprendizaje ubicuo que significa accesible en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Por todo lo expuesto, es indudable que el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación permite generar, organizar y difundir el conocimiento de una forma sencilla y accesible para cualquier persona con acceso a Internet. En el ámbito educativo, la implementación de plataformas virtuales integra un conjunto de herramientas que permiten desarrollar y gestionar espacios de enseñanza y de aprendizaje en Internet, donde docentes y estudiantes interactúan llevando adelante el proceso de formación.

Estas plataformas educativas virtuales constituyen en el presente una realidad tecnológica que permiten tanto una enseñanza totalmente en línea como semipresencial, donde se combinan las clases presenciales con la enseñanza en Internet, los materiales didácticos multimodales, las actividades y evaluaciones. Así, se consolida el uso de los campus universitarios virtuales como extensión de las clases

presenciales para cursos bimodales o completamente a distancia.

Las plataformas educativas virtuales cuentan con una gran variedad de herramientas que pueden potenciar el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Estas herramientas abarcan desde la gestión y seguimiento de los participantes, la presentación de contenidos a través de diferentes medios (multimedialidad), la interacción y la evaluación³.

Los aportes fundamentales que las plataformas virtuales ofrecen son: la interactividad o capacidad de lograr que la persona que la está usando sienta que es protagonista de su formación; la flexibilidad con funcionalidades que se adaptan fácilmente a la institución donde se implantan; así como la escalabili-

³ 1. Herramientas de almacenamiento y distribución de contenidos en distintos formatos (PDE, TXT, PNG, DOCX, PPTX, etc.). 2. Herramientas para presentar contenidos e información de diversas formas: enlaces, embebido de imágenes, videos. 3. Herramientas de comunicación y colaboración como los foros, chat, mensajería interna, wikis, videoconferencias. 4. Herramientas de seguimiento y evaluación con cuestionarios, buzones de tareas, reportes de actividad, calificadorio, informes de participación. 5. Herramientas de administración y asignación de permisos, control del proceso de inscripción y del acceso a los cursos a nivel de administrador y del profesorado. 6. Complementos como los portafolios, blocs de notas, búsquedas, etc.

dad que permite crecer en número de usuarios.

En la actualidad existen un gran número de plataformas educativas virtuales disponibles ya sean de código abierto (que se pueden utilizar libremente y hasta modificar) o encriptadas (que dependen de una empresa que las gestiona). Entre ellas se destacan: Moodle, Educativa, GoogleClassroom, Edmodo, Blackboard. En cualquiera de los casos, las plataformas educativas virtuales constituyen una tecnología dedicada exclusivamente a la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Por lo tanto, el propósito de un campus virtual universitario es que los profesores y alumnos puedan aprovechar las funciones que les ofrecen para optimizar su tarea.

Cabe decir que en la Universidad Isalud se cuenta con un campus virtual asentado sobre una plataforma Moodle en una de sus últimas versiones. Este campus se caracteriza por albergar aulas virtuales que son extensiones de las clases presenciales en carreras de pregrado, grado y posgrado, así como en cursos desarrollados desde la Secretaría de Extensión Universitaria. Asimismo, se desarrollan carreras de posgrado totalmente a distancia, así como cursos de extensión de la misma modalidad. La universidad intenta desplegar todas las potencialidades del campus fomentando la incorporación de materiales multimediales, intercambios en foros, trabajos colaborativos en wikis y glosarios, etc.

Enfoques formativos

En el contexto académico universitario la implementación de las plataformas virtuales puede favorecer aprendizajes significativos si el proyecto educativo que sustenta el uso de la plataforma le da sentido y di-

rección. Para que sea posible es necesario deconstruir varias creencias propias de la enseñanza cara a cara que se transfieren a la utilización de plataformas virtuales.

Algunas creencias a revisar en la enseñanza en entornos virtuales:

- Si enseñar en el cara a cara se considera transmitir información a los estudiantes, y la tarea central del docente se concibe como brindar contenidos, entonces esto puede traducirse en los entornos virtuales en la presentación de materiales, con un uso central de repositorio. Es decir, se utiliza el entorno virtual para mostrar materiales.
- Si la enseñanza cara a cara privilegia la escritura y la oralidad como medios de acceso al conocimiento, y no se consideran otros modos de acceso, esto llevado a los entornos virtuales puede expresarse en un uso casi exclusivo de material escrito. Esto plantearía que la multimodalización no es algo central o buscado. Así, al ingresar a un aula virtual se privilegiarían textos y no encontraríamos, audios, videos, gráficos, etc. como modo de conocer de los estudiantes.
- Si en la enseñanza cara a cara se considera a las actividades de la clase subsidiarias de las explicaciones docentes y prima la tarea de escuchar por parte de los estudiantes, en los entornos virtuales puede llevar a subestimar las múltiples actividades que se pueden proponer, siempre y cuando sean significativas y potentes para promover aprendizajes.

Advertimos la necesidad imperiosa de revisar las plataformas al servicio de presentar contenidos. Entendemos que el trabajo en entornos virtuales puede traccionar a reformular algunos de los supuestos expresados previamente, siendo una

gran oportunidad para deconstruir cómo se entiende la enseñanza y el aprendizaje en la universidad. Cuestionar la clase y cuestionarnos como docentes son hechos fundamentales a la hora de entrar a repensar el uso de las plataformas.

Desde el Departamento de Educación a Distancia de la Universidad Isalud se están planificando y llevando a cabo diversas acciones⁴ que apuntan a generar la optimización del campus virtual y lograr que los participantes de la formación sean favorecidos por los recursos y conocimientos que la interacción les provea.

Desde nuestra Universidad el enfoque para la enseñanza que sostenemos es aquel que intenta facilitar la construcción de conocimientos por parte del estudiantado mediante clases interactivas, materiales multimediales, recursos digitales accesibles y acompañamiento docente permanente. El docente cuenta con todas herramientas tecnológicas del campus puestas a su disposición y las capacitaciones que necesite para su apropiación y empleo.

Estrategias de aprendizaje

Mucho se ha dicho sobre los nativos e inmigrantes digitales, algunos autores lo han discutido (Dussel, 2011) en tanto, lo cierto es que, al igual que el profesor, el estudiante se encuentra empapado de las nuevas tecnologías de la comunicación e información, pero su abordaje hacia el aprendizaje mediado por tecnologías es diferente al que asumen los docentes respecto de la enseñanza.

Es indudable que los alumnos traen consigo un contacto con las tecno-

⁴ En particular, se promueve y capacita sobre el desarrollo y uso de materiales didácticos multimediales (audios, videos, presentaciones, ejercicios de respuesta inmediata, actividades interactivas) que satisfagan a los más diversos perfiles de estudiantes.

logías dado por las redes sociales, los videojuegos y los celulares entre otros dispositivos electrónicos a su alcance y que no siempre tienen o utilizan los docentes. Entendemos que el estudiante está traccionado por aplicaciones que le son muy familiares (TicToc, Instagram, etc.) y en ese sentido, si el campus virtual no se utiliza cotidianamente no resultará una herramienta cercana.

Que los estudiantes utilicen las herramientas del campus virtual de una manera maximizada requiere acciones educativas relacionadas con el uso, selección, utilización y organización de la información. El apoyo y la orientación que recibirán los estudiantes en cada situación, así como la diferente disponibilidad tecnológica en la plataforma, son elementos esenciales para actividades de formación en esta nueva era tecnológica.

Es decir, si bien los estudiantes traen consigo un saber hacer con las tecnologías, necesitarán orientación y disposición para el empleo de estrategias de estudio y aprendizaje en el campus virtual universitario que difieren de las que habitualmente utilizan en la vida cotidiana. Una orientación muy sencilla que puede resultar valiosa es que en el caso de carreras presenciales en las que el campus complementa la cursada, se incluyan en las clases presenciales actividades potentes, cercanas a la realidad, que favorezcan un intercambio que se realice a través de un foro del campus virtual. Así, la utilización del campus se incorpora en el cara a cara.


Por otro lado, se podría afirmar que los estudiantes necesitan tener a disposición ofertas variadas para favorecer el proceso de formación que mejor se adapte a sus necesidades, sus intereses o sus posibilidades. Las tecnologías pueden poner a su disposición múltiples ofertas formativas

que faciliten la construcción del conocimiento y alienten a los estudiantes a realizar trabajos en grupos y colaborativamente.

Desde la universidad Isalud, nos resulta valioso para favorecer los aprendizajes de los estudiantes que las diversas ofertas formativas ya sea de grado, posgrado y actualización profesional potencien el uso de las aulas virtuales con materiales didácticos multimediales, propuestas interactivas y acompañamiento docente que redunde en construcción de conocimientos relevantes para todos y todas los estudiantes.

Podemos decir que la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación ha irrumpido en el ámbito educativo universitario y que tiene el potencial para facilitar los procesos de enseñanza, aprendizaje y disseminación de conocimientos. Para ello, las distintas institucio-

nes educativas tienen el desafío de promover proyectos innovadores, que traccionen a la utilización de plataformas con una variedad de tecnologías que proporcionen la flexibilidad requerida para atender tanto a necesidades individuales como sociales, para lograr entornos de enseñanza y aprendizaje efectivos a través de una interacción de estudiantes y profesores apropiada.

En Isalud estamos enfocados en maximizar el uso del campus virtual en pos de mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. En la universidad anhelamos que los estudiantes puedan acceder a un entorno confortable donde puedan interactuar con los docentes y los compañeros de forma motivante y que redunde en intercambios y aprendizajes significativos. 

Bibliografía

- Area, M. y Adell, J. (2009). —eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, págs. 391-424.
- Dussel, I. (2011). Aprender y Enseñar en la Cultura Digital. Santillana. Buenos Aires. Santillana pp 50-79.
- Fernández-Pampillón, A. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet. In Las plataformas de aprendizaje. Del mito a la realidad. Biblioteca Nueva, Madrid, pp. 45-73.
- Litwin, E. comp. (2005). Tecnologías Educativas En Tiempos De Internet. Amorrortu. Buenos Aires. Cap. 1 Litwin, E. La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo, pg. 3 - 12
- Maggio, M. (2012). Enriquecer La Enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Sánchez, J. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. PixelBit. Revista de Medios y Educación, Núm. 34, enero, pp. 217-233.

**TRATAMIENTOS
INTERDISCIPLINARIOS
PARA PERSONAS
CON DISCAPACIDAD
CATEGORIZADO POR
LA AGENCIA NACIONAL
DE DISCAPACIDAD**

Av. Rivadavia 4684 - CABA
Tel. 4901-7800
Av. Córdoba 3534 - CABA
Tel. 4862-0204
Av. Pte. Perón 1045
San Fernando - Bs. As. Tel. 4725-5195
Dr. Eizaguirre 2431
San Justo - Bs. As. Tel. 4651-2153
www.cermisalud.com.ar
cermisalud@yahoo.com.ar



CERMI SALUD S.A.
Centro de Rehabilitación Médica Integral

MIEMBRO FUNDADOR DE CEMARID
Cámara de entidades médico-asistenciales
de rehabilitación interdisciplinaria de la discapacidad