

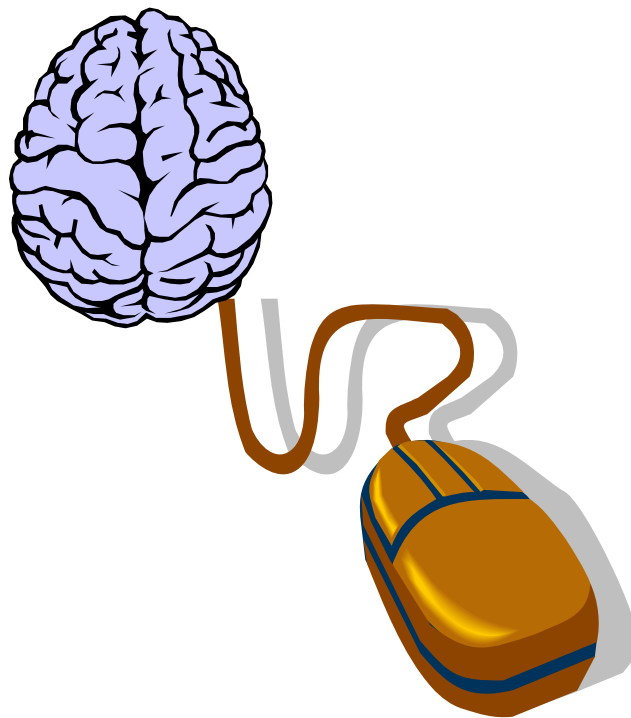
ULACIT

Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL UNIVERSITARIA

Edgar Salgado García

Departamento de Investigación y Desarrollo Académico



Editorial ULACIT © 2005

Estrategias de Enseñanza Virtual Universitaria

Editorial ULACIT

Apartado Postal 10235 San José 1000, Costa Rica

Teléfono: (506) 523-4000

Editado por Edgar Salgado García

Correo electrónico: esalgado@ulacit.ac.cr

Se prohíbe la reproducción parcial o total sin la autorización escrita de los editores.

Copyright por Editorial ULACIT. Reservados todos los derechos.

Esta obra está protegida internacionalmente por la Ley de Derechos de Autor.

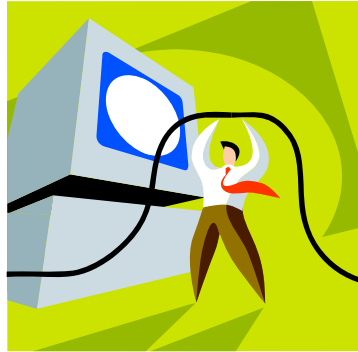
Julio 2005.

INDICE

	Página
Introducción	
Lo virtual, lo real y el aprendizaje	3
Epistemología de lo virtual	3
Enfoque epistemológico del aprendizaje virtual	5
¿Para qué la tecnología?	7
Pioneros de las máquinas de enseñanza	7
De las máquinas a la tecnología digital	8
El temor al cambio	9
Enseñanza y aprendizaje por medio de la red	10
¿Aprendizaje electrónico (e-learning), virtual o en línea?	11
Tipos de comunicación en línea	12
Enseñar y aprender en línea	13
¿Quién enseña y quién aprende?	13
¿Aprendemos todos de la misma manera?	14
Retroalimentación y auto-control conductual	14
Procesos cognoscitivos en la educación virtual	15
Los sistemas de gestión de aprendizaje	16
Consideraciones preliminares para el diseño de un curso virtual	19
El curso bimodal o híbrido	19
El curso totalmente en línea	20
Consideraciones iniciales	21
Cómo introducir a los alumnos al curso virtual	22
¿Qué aspectos se deben incluir en las instrucciones de acceso?	23
Diseño instruccional de un curso virtual	24
Los objetivos	24
La programación	25
Los contenidos	25
Las actividades	26
La evaluación	27
¿Cómo presentar la programación del curso?	27
Ejemplo de una tabla de programación	28
Uso de herramientas	29
Áreas de colocación de materiales	29
Paquete instruccional	29
Información del profesor	30
Los materiales del curso	30
¿Qué tipo de materiales debemos poner a disposición de los estudiantes?	31
Vínculos a páginas web	31
Asignaciones	32
Bibliografía	32
Biblioteca virtual	33
Herramientas interactivas	33
El área de anuncios	33

	Página
Los foros de discusión	37
Organización del grupo para los foros de discusión	38
El tema en los foros de discusión	38
Tipo de preguntas apropiadas para un foro de discusión	38
El manejo del tiempo en la asignación de foros	39
Las instrucciones del foro	40
El “espíritu” del foro de discusión	41
¿Cuándo utilizar el correo electrónico y cuándo los foros?	41
La importancia de las réplicas	41
La calificación de los foros	42
Tipos de foros	42
¿Cómo dar retroalimentación a los estudiantes en los foros?	46
El chat	46
El buzón digital y otras áreas para compartir archivos	48
Evaluaciones	49
Diseño e implementación de actividades en el curso virtual	50
Naturaleza de las actividades	50
¿Qué tipo de actividades incluir en un curso virtual?	50
La clave es la retroalimentación	52
Fuentes de retroalimentación	53
Tipos de retroalimentación	53
Cómo brindar retroalimentación	58
Retroalimentación individual vs. grupal	58
Estructura y contenidos de la retroalimentación	59
¿Cómo diseñar actividades que fomenten el pensamiento crítico?	61
¿Cómo evaluar en un curso virtual?	62
Asignación de proyectos	63
Exposiciones virtuales	64
Aprendizaje colaborativo	64
Utilización de otras herramientas de comunicación por Internet como apoyo para la docencia	67
Correo electrónico	67
Bitácoras digitales o “weblogs”	70
Páginas web gratuitas	71
Servicios de mensajería instantánea	71
Grupos	71
Programas para crear evaluaciones en línea	72
Bibliografía	73
Glosario	74
Referencias en Internet sobre educación virtual	81

INTRODUCCIÓN



Para quienes nos educamos en tiempos en que las tecnologías informáticas todavía no habían llegado (o tenían un impacto muy limitado) al ámbito educativo, o a cualquier otro ámbito de la vida cotidiana, hablar de “educación virtual” nos puede generar algunas dudas: ¿Es posible enseñar utilizando computadoras? ¿Qué hay de la interacción que se da en el aula entre el docente y sus alumnos? ¿Tendrán realmente los estudiantes la disciplina para estudiar de esta forma?

Aún si ya hemos incursionado en el uso de la tecnología para otros fines (como la mayoría lo hemos hecho), pueden persistir esas inquietudes, que no son más que las consecuencias de nuestra condición de “inmigrantes digitales”, como ha llamado Marc Prensky (2001) a los que no han nacido en los tiempos de la tecnología digital. No obstante, el mundo al que han venido y, con mucha seguridad, el mundo en el cual deberán desenvolverse los actuales estudiantes universitarios es muy diferente al que vivimos nosotros.

Así las cosas, otras preguntas distintas nos empiezan a dar vuelta en nuestra mente: ¿Cómo enseñar a estos muchachos, que tendrán que enfrentarse a un mundo cambiante y lleno de nuevos retos? ¿Deberíamos incorporar la tecnología en su proceso de aprendizaje? Personalmente, creo que sí debemos hacerlo, y que el gran reto que enfrentamos nosotros como docentes es si continuamos reproduciendo los contenidos y metodologías que nosotros conocimos (y que en determinado momento pudieron haber sido útiles) o si cambiamos en función de las necesidades del estudiante y de las características del entorno actual y futuro en donde tendrán que vivir.

Hablamos actualmente de “aprendizaje virtual” o “e-learning” para referirnos a una modalidad de enseñanza y aprendizaje que utiliza las computadoras conectadas por redes como medio de comunicación. El aprendizaje virtual puede utilizarse mezclado con la enseñanza presencial, en cuyo caso estamos ante el “blended learning” o enseñanza bimodal, y también puede utilizarse para impartir programas de educación a distancia totalmente basados en el entorno virtual.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son parte de nuestro quehacer cotidiano en el mundo universitario y profesional. Hoy en día ya ningún profesional puede dar la espalda a la utilización de estas

herramientas, que día con día facilitan nuestro trabajo y se hacen indispensables en prácticamente todas las esferas del quehacer humano.

La alfabetización informacional y tecnológica es, en este momento, una de las competencias profesionales universales; es decir, que debe poseer cualquier graduado universitario en el Siglo XXI.

El uso de plataformas de educación virtual prácticamente se ha venido incorporando en los últimos años en las instituciones de educación superior, no sólo en Europa y en los Estados Unidos, sino en todo el mundo. Las principales universidades latinoamericanas cuentan ya con una tecnología que les permite complementar sus lecciones presenciales con recursos didácticos e interactivos, e incluso muchas de ellas ofrecen programas de formación a distancia.

En el entorno virtual, los papeles de profesor y alumno también cambian. El rol del profesor “poseedor de la verdad”, que “transmite” su conocimiento a los alumnos, vistos como entes “pasivos”, se ha ido superando. La introducción de lo virtual nos ha develado, quizá paradójicamente, muchas limitaciones de la educación presencial, aunque también nos ha hecho valorar más las ventajas de la presencialidad. El darle mayor autonomía al alumno, la posibilidad de auto-programar sus horas de estudio, de planificar sus participaciones y de colaborar con estudiantes de otras regiones o países, sin límites geográficos ni temporales, han sido algunas de las ventajas que ha traído consigo el uso de la educación virtual como apoyo para el aprendizaje.

Ante este panorama, y sabiendo que nuestro cuerpo docente actual está constituido primordialmente por “inmigrantes digitales” (Prensky, 2001), hemos dirigido este libro a todos aquellos profesores y profesoras que deseen incursionar en el fascinante campo de la educación virtual. Con ejemplos reales, se busca darle al docente una orientación sobre cómo organizar los contenidos y actividades en una plataforma de educación virtual. Ya sea que se utilicen como un complemento de la clase presencial o en cursos totalmente virtuales, estas estrategias de educación virtual universitaria le ayudarán a tener mayor confianza y a diseñar actividades significativas que dejen una huella en sus alumnos.

El libro está en una fase experimental, por lo cual todos sus aportes y sugerencias serán bienvenidos, con el fin de mejorar este material que, espero, sea de provecho para ustedes.

Cordialmente,

Edgar Salgado García
Asesor Corporativo de Investigación
y Desarrollo Académico
ULACIT

Correo electrónico: esalgado@ulacit.ac.cr

LO VIRTUAL, LO REAL Y EL APRENDIZAJE

Epistemología de lo Virtual

Hoy en día hablamos de muchísimas cosas “virtuales”. Escuchamos conceptos como una “tarjeta de cumpleaños virtual”, un “libro virtual”, un “curso virtual”, o “aulas virtuales” en el ámbito educativo. En los negocios, hay “reuniones virtuales”. Hasta en la política se habla de un “gobierno electrónico” (electrónico es un término que en ocasiones se utiliza como equivalente de “virtual”). Ya existen hasta sesiones virtuales con psicólogos, cultos religiosos virtuales y quizá ya haya hasta políticos virtuales.

A veces pareciera que algo “virtual” no es real, que solamente existe en un mundo electrónico, que se ha venido a llamar “ciberespacio” (este es un término referido al “mundo” de la información en general, aunque comúnmente referido a Internet).

¿De qué está hecho este mundo que a todos nos afecta, en donde “navegamos” diariamente (como si fuese un océano), que nos atrapa (a algunos de forma adictiva) y nos permite acceder a información que nunca antes hubiéramos imaginado poder obtener sin salir de nuestro hogar?

Para quienes trabajamos en el ámbito educativo, nos concierne directa o indirectamente las implicaciones que tiene lo virtual sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje. ¿Podríamos decir que el “aprendizaje” o la “enseñanza” virtuales no son verdaderos, sino que sólo se acercan a la forma real?

Esto parece devolvernos muchos siglos atrás, a los tiempos del filósofo griego Platón, quien postulaba que existía un “mundo de las ideas”, en donde estaban los “arquetipos” de las cosas, pero que el ser humano sólo podía ver las “copias” de esos arquetipos, objetos imperfectos que jamás podían ser iguales a su ideal. En el famoso “Mito de la Caverna”, Platón nos presentaba los objetos del mundo material como sombras de los arquetipos, proyectadas por una hoguera dentro de una cueva.

También nos pone a pensar sobre las preguntas que plantea la teoría del conocimiento: ¿Qué es lo que conocemos? Aún más, ¿qué *podemos* conocer los humanos? ¿Qué es lo *verdadero* y cuáles son los métodos para establecerlo?

En su libro “Fantasmas en el Cerebro”, Ramachandran describe las experiencias de personas que han perdido un brazo o una pierna, pero que siguen sintiendo su presencia. Este fenómeno se ha denominado “miembros fantasmas”. Algunas de estas personas continúan percibiendo dolor en el miembro perdido.

Los científicos han diseñado aparatos que le permiten a la persona con el “dolor fantasma” mover su brazo inexistente, engañando al cerebro. Se le pide a la persona que mueva su “brazo real”, y con una serie de espejos colocados de cierta forma, se le hace creer al cerebro, que el que se está moviendo es el “brazo fantasma”. De esta manera, han podido aliviar del dolor a los pacientes, ya que el mismo, al parecer, puede provenir de sentir que el miembro fantasma se encuentra en una posición incómoda (usualmente en la posición en que quedó al momento de sufrir la amputación de la extremidad).

Dejemos esta historia hasta aquí, para retomar su mensaje un poco después.

Entre los filósofos que abordaron el tema del conocimiento humano, el obispo de Berkley proponía que no podemos conocer el mundo directamente, sino que lo que percibimos son nuestras propias percepciones. Es decir, no vemos los objetos, sino las percepciones de los objetos. Esto pareciera una extensión del pensamiento platónico. Esta visión se contrapone al realismo, enfoque epistemológico que considera que podemos conocer el mundo directamente.

Dando algunos saltos en el tiempo, esto nos recuerda la película *Matrix*, en la cual una persona vivía “engañada”, percibiendo un mundo fabricado, pero creyendo que ese era el “mundo real”. Esta fantasía la ha tenido el ser humano durante siglos (imaginarse si el mundo es real o no, o si “alguien” deliberadamente lo fabrica). Berkley tuvo esta idea, y resolvió su inquietud diciendo que era Dios quien hacía el mundo percibido.

Integrando lo anterior, podríamos preguntarnos: ¿Es tan fácil establecer una distinción entre “lo real” y “lo virtual”? Después de todo, ¿existe un mundo “objetivo” o “real”? Dos personas pueden ver una misma “realidad” e interpretarla y actuar sobre ella de formas totalmente distintas. ¿Cómo puede ser eso, si la realidad es objetiva o independiente de las personas?

Pareciera que los seres humanos creamos conocimientos, somos entes activos en la interpretación de lo que acontece a nuestro alrededor. La persona que vio su “brazo fantasma” moviéndose lo interpretó así, aunque su extremidad no tenía una realidad material.

La percepción humana no se limita a un registro “objetivo” del mundo, sino que integra la información en centros muy complejos de nuestro cerebro. Interactuar, o aprender, de forma “virtual” no significa que sea “menos real”, sino que se da de una manera diferente. El medio de comunicación es la computadora conectada a una red. La estimulación sensorial proviene de pantallas, parlantes, audífonos u otros medios, y nuestras conductas se emiten sobre un teclado, un ratón (“mouse”) o una pantalla sensible.

Pero lo que conocemos y lo que aprendemos sigue siendo “real”. Aprender es algo “real”. Quien aprende es la persona, no es la computadora. Ni el hecho de que la computadora esté de por medio significa que el aprendizaje sea menos “real”. Después de todo, cualquier aditamento hecho por el ser humano es una herramienta que media entre nuestro ser y el mundo, y no decimos que

aprendemos de forma menos “real” si utilizamos un libro, un lápiz o un símbolo matemático (todas las cuales son herramientas físicas o cognoscitivas).

Enfoque epistemológico del aprendizaje virtual

Cuando concebimos un sistema de enseñar y aprender, sea cual sea la modalidad en la que se dé la interacción (presencial o virtual), partimos, consciente o inconscientemente, de un enfoque epistemológico.

Algunas preguntas que debemos hacernos son: ¿Qué es para mí aprender? ¿Cómo creo que aprenden las personas? ¿Cómo aprenden los estudiantes universitarios? Y si logramos responder estas preguntas, podríamos continuar con otras interrogantes. Ahora que sé qué es aprender, ¿qué es entonces enseñar? ¿Qué papel juega el docente en las instituciones de enseñanza? ¿Quién enseña y cómo enseña? ¿Qué debería enseñar?

Más tarde veremos que estas preguntas pueden ser un poco engañosas. Suponen que alguien enseña y otra persona aprende. Es decir, que hay alguien que sabe más y otra persona que sabe menos, y que el papel del que sabe más es transferir o transmitir el conocimiento a la otra persona.

Las instituciones educativas tienen estos roles muy bien definidos. Una persona es el profesor, el docente, el que está nombrado para enseñar. Pero socialmente, también ocurre que el que sabe el oficio enseña al aprendiz. El maestro enseña al discípulo.

Es cierto que una persona que ha tenido mayor experiencia cumple un papel primordial como promotor de aprendizaje en otros. Pero una concepción absolutista en este sentido también ha llevado a que las personas se formen una imagen muy rígida del papel de cada uno (docente y alumnos en un contexto educativo institucional).

En el siglo XX, autores como Vigotsky enfatizaron la importancia de la interacción entre pares para el aprendizaje. Enfoques como el aprendizaje colaborativo y la enseñanza recíproca provienen de las teorías de este pedagogo ruso, uno de los pilares de lo que hoy día denominamos *socioconstructivismo*.

Enseñar no es solamente transmitir un conocimiento en virtud de la posición aventajada del maestro. Para enseñar, debemos primero tener claro qué es para nosotros el conocimiento, qué es el aprendizaje, qué significa enseñar. Tenemos que elegir consciente y científicamente un enfoque y a partir de allí empezar a planificar las experiencias de aprendizaje que vamos a motivar en los estudiantes¹.

¹ Para ampliar sobre los temas de epistemología, cognición, aprendizaje y enseñanza, se refiere el lector a: Salgado, Edgar. (2005). Manual de docencia universitaria: Introducción al constructivismo en la educación superior. San José: Editorial ULACIT.

Si nuestra postura es realista y objetivista, crearemos espacios de aprendizaje en donde el estudiante deberá reproducir la información que le brindemos, mediante exámenes de respuestas únicas o convergentes. Si nuestra concepción responde más bien al interpretacionismo, buscaremos que cada estudiante evalúe e interprete la información y que la integre en actividades que fomenten la discusión y la crítica.

Si partimos del pragmatismo, no nos interesará que el alumno repita la información o que la aplique de igual forma que nosotros, sino que él mismo genere sus propias hipótesis y que resuelva los problemas integrando la información a su manera.

Si para nosotros las personas aprenden mediante premios y castigos, ofreceremos incentivos o consecuencias negativas a los estudiantes por su desempeño (bueno o malo) en el curso. Si más bien creemos que toda persona tiene un impulso interno para aprender, nuestro abordaje pedagógico será muy distinto.

Las plataformas de educación virtual, así como el diseño mismo de los cursos virtuales, puede responder a diferentes enfoques sobre el conocimiento y el aprendizaje. Encontramos diseños poco interactivos, en donde la persona simplemente lee el material, ve un video o escucha una grabación y responde a preguntas cerradas. En otros, se permite la exposición de ideas, la discusión grupal y la realización de proyectos colaborativos.

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

