

LO QUE MÁS SE DEBE TENER EN CUENTA PARA UNA EDUCACIÓN SUPERIOR VIRTUAL EFECTIVA

Beatriz Fainholc, 2010

1. **Introducción:** En los últimos tiempos, el desarrollo de esta modalidad educativa *a distancia de modo tecnológico-electrónico* está poniendo en duda la propia diferenciación que ha habido tradicionalmente entre educación presencial y educación a distancia, e influye y hace replantearse muchos de los procesos educativos que se están dando actualmente en las aulas presenciales de educación superior, especialmente cuando se propone la combinación (aprendizaje combinado o *blended learning*), del uso de recursos según objetivos didácticos y contenidos. El *blended Learning* amplía la perspectiva socio pedagógica de los objetivos y la metodología de las prácticas de enseñanza porque se puede enseñar y aprender en cualquier momento y lugar, hoy cada vez de modo ambulatorio.
2. **Conceptualización:** El término *educación a distancia electrónica* puede ser adecuado para agrupar una enorme y disímil cantidad de propuestas formativas virtuales, cuyo común denominador es que el medio dentro del cual se desarrolla la enseñanza y el aprendizaje son remotos porque son mediados por tecnologías virtuales. Un entorno virtual se crea con medios telemáticos mediados por TIC que brindan contenidos y actividades a través de una comunicación apropiada a usuarios y nivel educativo. Es conveniente organizar este contexto virtual de la manera más racional posible ya que su influencia para el aprendizaje es cada vez más extendido y dispersa en el tiempo y por los recursos comunicacionales que emplea.
3. **Cuestiones**
 - 3.1. La educación superior virtual que además de articular las TIC, lo que establece una revisión de la organización donde las ofertas tele-educativas se inscriben-, intenta resignificar una enseñanza efectiva mediada electrónicamente. Por ello, se trata de ámbitos que se hallan y se hallaran en revisión teórica y práctica, porque estos contextos en construcción están en una inmensa ebullición lo que genera gran incertidumbre. Así hoy evaluar la efectividad educativa implica desarrollar y aplicar competencias digitales en todos los protagonistas de los programas educativos virtuales inscritos en una propuesta curricular diferente.
 - 3.2. Se requiere así, crear una cultura de cambio de mentalidades por cambio e inclusión por parte de los profesores y alumnos de una cosmovisión cultural que la virtualización implica, para que sea realmente de utilidad social y productiva por desarrollo de procesos socio-cognitivos positivos.
 - 3.3. Muchos establecen diferentes niveles^[1] de uso de la tecnología en ambientes superiores virtuales, a partir de los cuales se podrían inferir ciertos desarrollos de habilidades y competencias requeridas. Serían aquellos que se refieren a: a) **el nivel informacional:** relacionado con la lectura crítica y la escritura estratégica para desenvolverse productiva y efectivamente en la web; aportación de información básica para el alumnado; b) **el nivel organizacional,** donde se incluye en el formato electrónico la administración con una gestión coordinada de los cursos o carreras (calendarios, programas, apoyos, etc.); c) **el nivel esencial,** en el

^[1] ABBEY, B. (2000). Instructional and cognitive impacts of web-based education. Londres: Idea Group Publishing.

que el estudiante interactúa con un mix de recursos (presenciales y virtuales), se comunica con tutores y compañeros, se halla y esta en diversos procesos de aprendizaje vía web; *d) el nivel compartido*, en el que se inscribe el trabajo colaborativo a partir del cual se produce saber científico tecnológico, mas a nivel superior/universitario; *e) el nivel inclusivo*, en el que toda la producción se extiende a la comunidad no solo intra universitario, entre profesores y alumnos, sino con una articulación de la universidad con el contexto social y productivo, vía comunicación virtual.

4. Aspectos a considerar en la virtualidad que enmarcan y condicionar el proceso de aprendizaje remoto del estudiante. Son:
 1. Una organización flexible del espacio y el tiempo educativos.
 2. Un uso amplio, participativo e intensivo de las TIC.
 3. Un diseño de las situaciones didácticas dentro del entorno tecnológico (mejor si es abierto) con planificación y organización par el aprendizaje guiado del estudiante en diversos sus aspectos.
 4. Contenidos estructurados socio-cognitivamente (por organizadores semánticos al interior de una zona de desarrollo próximo que permita andamiarlos individual y grupalmente para un aprendizaje profundo apoyado en una base tecnológica.
 5. Formas diversas telemáticas para la interacción y comunicación social.
 6. Un desarrollo de las actividades generativas y aplicativas de aprendizaje ^[2] centrado en el estudiante y el grupo, para resolver problemas.
5. La referida interacción socio-pedagógica virtual por los procesos de interacción interpersonal a través de las actividades de enseñanza y aprendizaje, que se hallan delimitadas, en general, por el tipo de organización donde se inscribe el programa, y por las posibilidades y herramientas tecnológicas que permitan (o no) mediar los procesos de aprendizaje. Se prefiere el modo combinado de recursos y comunicación presencial y virtual o a distancia.
6. Las actividades didácticas y el uso interactivo de los recursos se puede iniciar de modo simples (como, por ejemplo, buscar y jerarquizar la información acorde a la materia de estudio, previa práctica de una lectura evaluativa y crítica de los recursos de Internet. Hasta llegar a las mas complejas y colaborativas de producción de saber científico- tecnológico (Wiki, Webquest, etc.), que implica escribir estratégicamente en la web, según los objetivos propuestos en cada una de las actividades virtuales.
7. No existen plataformas o entornos virtuales que consideren todos los criterios de diseño, de accesibilidad, de contenido, interactividad didáctica, recreación semiológica, etc. según las infinitas evaluaciones de la calidad de la utilización de dichas plataformas electrónicas. La desterritorialización virtual establece complejas circunstancias interactivas muy veloces y cambiantes, incorpora concepciones conceptuales^[3] nuevas al conformar una constelación dinámica frente a: *a) los agentes educativos que los usan; b) los materiales curriculares que no todos son o están digitalizados; c) otros recursos diversas relaciones según cada programa y persona que vive la interacción mediada de modo idiosincrático.*

^[2]Una actividad educativa virtual constituye una unidad temporal que comprende una variedad muy rica de tareas, por ejemplo, de dos a seis actividades virtuales, dependiendo de su complejidad.

^[3] Fainholc, B. (2010) Diccionario de Tecnología Educativa. Alfagrama, Bs. As.

8. Se debería considerar la red socio-cognitivo que se va configurando en las mentes de los estudiantes y en el resultado de la producción, que dependerá de cuan significativas son las actividades que se diseñen y se les propongan. Se subraya que no existe superioridad de calidad ni en el aprendizaje presencial o virtual, sino que se inscriben en encuadres con coordenadas diferentes que configuran mentalidades que se plasman en posibilidades de aprendizaje diferentes.

BIBLIOGRAFÍA

BARBERÀ, E.; BADIA, A.; MOMINÓ, J.M. (coord.) (2001). *La incógnita de la educación a distancia*. Barcelona: ICE-UB / Horsori.

BARBERÀ GREGORI, Elena; BADIA GARGANTÉ, Antoni (2005). «El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior» [artículo en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* (vol. 2, nº 2). UOC <http://www.uoc.edu/rusc/2/2/dt/esp/barbera.pdf> ISSN 1698-580X

BERGE, Z.; COLLINS, M.; DOUGHERTY, K. (2000). «Design guidelines for web-based courses». En: B. Abbey (Ed.). *Instructional and cognitive impacts of web-based education* (pág. 32-40). Londres: Idea Group Publishing.

GOSLING, D.; D'ANDREA, V. (2001). «Quality development: a new concept for higher education». *Quality in Higher Education*. (vol. 7, n.º 1, pág. 7-17).

KEARSLEY, G. (2000). *On line education. Learning and teaching in cyberspace*. Toronto: Wadsworth.

KIRKPATRICK, D.L. (1994). *Evaluation training programs: the four levels*. San Francisco: Berrett-Kohler.

LOWTHER, D.L.; JONES, M.G.; PLANTS, R.T. (2000). «Preparing tomorrow's teachers to use web-based education». En: B. Abbey (ed.). *Instructional and cognitive impacts of web-based education* (pág. 129-146). Londres: Idea Group Publishing.

MORENO, F.; BAILLY-BAILLIÈRE, M. (2002). *Diseño instructivo de la formación on-line*. Barcelona: Ariel.

POWERS, S.M.; GUAN, S. (2000). «Examining the range of student needs in the design and development of a webbased course». En: B. Abbey (ed.). *Instructional and cognitive impacts of web-based education* (pág. 200-216). Hershey (Estados Unidos): Idea Group Publishing.

WILEY, D.A. (2000). *Learning object design and sequencing theory* [disertación]. [Fecha de consulta: 2 de mayo de 2003]. <http://wiley.ed.usu.edu/docs/dissertation.pdf>