



LOS ROLES DE LOS SUJETOS EN EDUCACIÓN VIRTUAL: VERTIENTES PARA EL APRENDIZAJE PROFUNDO

Claudia Catalina Mendizábal Benítez

Universidad Veracruzana
cmendizabal@uv.mx

Adelaida Flores Hernández

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
adelaida.flores@correo.buap.mx

Área temática: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación

Línea temática: Avances de las TIC en Educación: Analíticas del aprendizaje

Tipo de ponencia: Reporte parcial de investigación



Resumen

Posterior a la pandemia diversas Instituciones de Educación Superior (IES) han trascendido a programas de formación híbridos y virtuales que permiten romper con las barreras espacio-temporales para tener un mayor alcance de determinados sectores estudiantiles. Permitiendo continúen con su formación profesional mientras realizan otro tipo de actividades, ya sean laborales, sociales, familiares y/o académicas. La educación virtual al tener sus orígenes en los sistemas de formación abierta, busca ser flexible e incluyente, favoreciendo los fines de certificación de los estudiantes. Sin embargo, desde la literatura existe el debate sobre la calidad y profundidad de los aprendizajes que son mediados por plataformas digitales. Esto nos llevó a reflexionar sobre el aprendizaje en los estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza de las Artes dentro de los cursos virtuales que ofrece el programa educativo. Desde la pedagogía de la comprensión, el aprendizaje es el resultado de un proceso reflexivo y analítico del contenido que permite aplicar lo que se sabe en la resolución de problemas desde lo individual y social. Al tener interés por el aprendizaje en la educación virtual, este estudio toma como referente teórico la propuesta de la Pedagogía de la comprensión, bajo una metodología cualitativa son diseño en el interaccionismo simbólico.

Palabras clave: Aprendizaje virtual, Diseño instruccional, E-Learning, Educación Superior.

Introducción

Los procesos educativos a lo largo del tiempo evolucionan y se transforman con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, dando pauta a diferentes modalidades educativas más allá de la presencialidad. Para comprender nuestro objeto de estudio fue necesaria una revisión histórica para conocer el origen, evolución, trascendencia y tendencias. Como sabemos actualmente existen diversas modalidades de aprendizaje sin tener claridad en que consiste cada una y cual en su impacto en los procesos de formación profesional.

Para los fines de este reporte de investigación, centraremos el análisis en la educación virtual, la cual tiene sus antecedentes en la educación por correspondencia, posteriormente educación a distancia, ubicándolas como parte de los sistemas de formación abierta. Una de las preocupaciones de estos antecedentes es la forma de concebir la educación, al conservar nociones de la educación abierta y a distancia, es probable que la concepción de la educación virtual sea como un medio de masificación de formación profesional, es decir, sólo se ve con fines de certificación y acreditación. Desde esta postura las instituciones educativas centran su interés en captar a la mayor cantidad de estudiantes, minimizar costos en la enseñanza y acreditar el mayor número de profesionales.

Esta visión de la educación virtual tiene como resultado la estandarización de los procesos formativos, considerando que todos los estudiantes aprenden de la misma manera, excluyendo la diversidad de estilos de aprendizaje y limitando el desarrollo de competencias. Aunado a esto, se ha observado que las instituciones suprimen los diagnósticos y carecen de modelos pedagógicos para la educación virtual. Si no existe un diagnóstico que involucre a estudiantes, profesores, plataforma digital y el currículo, no se podrá construir un diseño instruccional situado que favorezca la construcción de aprendizajes profundos en los estudiantes.

Se ha identificado que uno de los errores en la educación virtual radica en llevar significados, roles y prácticas de la presencialidad a una plataforma digital sin considerar la integración disciplinar, pedagógica y tecnológica. Teniendo como resultado procesos improvisados sin diagnósticos ni diseños situados, impactando de forma negativa en el aprendizaje de los estudiantes. Es común ver como algunas universidades transfieren a una plataforma digital modelos tradicionales con metodologías conductistas (Silva, 2017), arrastrando a la virtualidad problemas de la presencialidad, pero sumándose problemáticas propias de los entornos digitales. Esto es consecuencia de la escasa claridad conceptual respecto a la educación virtual, sino se tiene clara su definición ni implicaciones, tampoco se tendrá dentro de la puesta en práctica. Desde una postura centrada en el constructivismo, sociedad de la información y el conocimiento, y desarrollo tecnológico, concebimos a la educación virtual como un proceso inclusivo de enseñanza-aprendizaje mediado a través de una plataforma digital que integra estrategias tecno-pedagógicas favoreciendo los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, teniendo como principal objetivo el desarrollo y construcción de aprendizajes profundos. En este sentido, la educación virtual debe promover la construcción de experiencias significativas, roles activos entre profesores y estudiantes, trabajo colaborativo, desarrollo de

competencias y fomentar el trabajo autónomo e independiente (Durán et al., 2015) virtual education in higher education plays a fundamental role to meet this trend. The aims of this study are: first, to descriptively examine the potential of virtual education, second, to use Chickering and Gamson (1987, (Cabero y Romero, 2010), (Beraza, 2012). Se considera que, con una metodología adecuada la educación virtual puede ofrecer espacios flexibles y abiertos con procesos formativos incluyentes y significativos para los estudiantes.

La Universidad Veracruzana en tendencia a las necesidades y modalidades de formación actuales, dio pauta al primer programa educativo en modalidad semiescolarizada bajo el soporte de la plataforma institucional Eminus, creando la Licenciatura en Enseñanza de las Artes (LENA), programa educativo que se caracteriza por tener el 75% de sus cursos virtuales y 25% presenciales. Al tener la virtualidad gran importancia en los procesos formativos de los profesionales en enseñanza de las artes, surge el interés de analizar cómo es que los estudiantes aprenden y desarrollan habilidades para el ejercicio de la docencia en las artes, con énfasis en la profundidad del aprendizaje para su desempeño profesional.

A partir de la observación de cinco cursos virtuales se encontró que carecen de un diseño situado que integre elementos pedagógicos y disciplinares, además los profesores no pueden realizar modificaciones al diseño de los cursos, pues la plataforma no lo permite, sólo pueden activar foros y enviar mensajes, siendo las únicas herramientas para la mejora de los cursos, por su parte, los porcentajes de evaluación ya están asignados y no pueden modificarse. Esto ha tenido como resultado que los estudiantes entreguen actividades y evaluaciones que no reflejan la construcción de aprendizajes profundos, a su vez se desconoce el nivel de comprensión que tienen respecto a los temas revisados. Lo cual nos llevó a formularnos las siguientes preguntas de investigación ¿Cómo es el aprendizaje de los estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza de las Artes dentro de la plataforma Eminus? y ¿Qué elementos intervienen en el aprendizaje de los estudiantes de la Licenciatura en Enseñanza de las Artes dentro de la Plataforma Eminus? Teniendo como objetivo principal el análisis del aprendizaje e identificar los elementos que intervienen en el. Como premisa se considera que el aprendizaje profundo está vinculado con la estructuración del proceso de enseñanza de la educación virtual.

Desarrollo

Si bien la propuesta de la pedagogía o teoría de la comprensión no surge como un modelo teórico para el aprendizaje en educación virtual, se retoma dentro de esta investigación ya que concibe varios elementos importantes: aprendizaje como proceso, proceso experiencial, estructuras cognitivas de los estudiantes, construcción de desafíos, resolución de problemas, conocimiento dinámico, aprendizaje profundo, comprensión del conocimiento, utilidad del conocimiento, dinamismo de conocimientos y habilidades. Siendo elementos necesarios para la educación dentro de una sociedad digital, además de ir acorde a las regulaciones de las políticas educativas en materia de TIC. La Pedagogía de la Comprensión se sitúa dentro de la

corriente constructivista, pero como un constructivismo renovado centrado en las interacciones entre docente, estudiante y contenidos, interacciones que requieren de desafíos para concretar el aprendizaje profundo y desarrollo de competencias.

Pedagogía de la comprensión: Propuesta para la educación virtual

El aprendizaje profundo lo definimos como un resultado dinámico proveniente de la comprensión, que implica el desarrollo de habilidades para pensar y actuar con flexibilidad a partir de lo que se sabe (Perrone, 1999) (Perkins, 2001). Los aprendizajes profundos vinculan experiencias previas, aplican y utilizan el conocimiento, resuelven problemas y se aplican en distintas esferas de la realidad sin importar la temporalidad. Para su desarrollo se requiere que los procesos educativos virtuales generen desafíos cognitivos en los estudiantes. Un desafío cognitivo se presenta a través de actividades que promueven la comprensión, involucran habilidades de pensamiento superior y la instrumentación del conocimiento. Los desafíos cognitivos se enmarcan en la enseñanza desde la pedagogía de la comprensión.

Además de los desafíos cognitivos, es importante resaltar la utilidad del conocimiento, es decir que tenga una ubicación dentro del contexto de los estudiantes, tanto para la comprensión como aplicación. Al respecto Perkins (2001) menciona que “el verdadero aprendizaje debe situarse en una cultura de necesidades y prácticas que ofrece un contexto, una estructura y una motivación a los conocimientos y habilidades aprendidos” (p. 74). En este sentido, la práctica pedagógica debe situar al aprendizaje en el contexto. Lo mismo pasa con el conocimiento, cuando los estudiantes comprenden la importancia y utilidad de este en su realidad, adquiere significado para ellos. La enseñanza tiene que centrarse en generar estrategias para enseñar el conocimiento desde el contexto a partir de situaciones que sean propias a la realidad y fomenten la interacción con esta.

Al no generarse aprendizajes profundos en la educación virtual, nos orilla a pensar que como resultado se tienen aprendizajes superficiales. Un aprendizaje superficial se define como un proceso de adquisición de conocimiento de bajo nivel cognitivo. Entre las posibles causas del aprendizaje superficial, se enlistan: a) las características de los contenidos – o son muy extensos y se pierde el sentido de la información o son tan cortos que dejan vacíos en el pensamiento-, b) la organización de los contenidos -no se juega con la variedad de formas de presentación que ofrece la tecnología, c) los distractores propios de las redes digitales -derivado de la falta de autogestión de los estudiantes y capacidad de concentración-, d) la excesiva cantidad de información – los estudiantes no poseen habilidades relacionadas con la selección y evaluación de contenido-. Existen factores que propician el aprendizaje superficial como: los sistemas de evaluación centrados en la burocratización, currículo sobrecargado que agota y propicia conocimiento inerte y olvidado, motivación vinculada a la obtención de un título para acceder a un empleo y no por el aprendizaje, sistema basado en el esfuerzo y no en la capacidad.

Como elemento clave para el aprendizaje profundo en la educación virtual se debe pensar en un diseño instruccional que articule el conocimiento disciplinar, conocimiento pedagógico-

didáctico y las TIC. Esta articulación tendrá que enmarcarse en la propuesta de la Pedagogía de la Comprensión (PdC) para generar actividades que promuevan desafíos cognitivos y se traduzcan en desempeños de comprensión y flexibles. En este sentido, el diseño instruccional será el proceso que permita la planificación, selección de estrategias para la comprensión y el aprendizaje profundo, la elección de tecnologías relevantes y la identificación de los criterios para evaluar el desempeño, que conduzca a la concreción de una ruta de aprendizaje mediada por TIC. Dentro de la educación virtual, los tópicos generadores de la PdC, se ubican en los objetos de aprendizaje a partir del cumplimiento de las siguientes características: reutilizable en cualquier contexto y problema, accesible, interoperable, durable, escalable, relevante y autocontenido (CODAES, 2015).

Dentro del diseño instruccional en la educación virtual con un marco en la PdC se puede hacer uso de diferentes técnicas y estrategias con la finalidad de enriquecer y potencializar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si bien es importante el aspecto tecnológico, no es el principal. Existen otros elementos de mayor relevancia, como los contenidos, materiales, metodología y evaluación.

La presentación de contenidos en la educación virtual debe responder a la diversidad de las características de los estudiantes, y de las diferentes formas de presentación de textos, imágenes, audios, multimedia, simulaciones, por mencionar algunas. La gestión de contenidos “se caracteriza por ofrecer soluciones para el diseño, la maquetación, la publicación, los flujos de trabajo y el control de los derechos de autor de los contenidos que se generan” (Lara y Duarte, 2005, p. 6). En la gestión del diseño de contenidos, se requieren habilidades para la administración, la edición y aplicación. La generación de contenidos implicar tener en cuenta dos condiciones: usabilidad y accesibilidad. Permitiendo que los estudiantes puedan acceder a ellos, aún con la mínima interacción del profesor. Para una adecuada concreción de los materiales, es necesario pensar en la propuesta del triángulo interactivo (estudiante, contenido, docente), pero sin dejar a un lado el desarrollo de las estrategias propias del proceso de enseñanza-aprendizaje (Mauri et al., 2016).

Para alcanzar la construcción de aprendizajes en la virtualidad es necesario partir de la interactividad, considerando “todas aquellas actuaciones de profesores y alumnos desarrollan sin estar ambos presentes, es un mismo espacio o coincidir en el tiempo” (Mauri et al., 2016, p. 4). Cuando se hace alusión a la interactividad de los contenidos, esto tiene que ver con la manera en que el estudiante manipulará el material, con relación a las condiciones educativas que el docente haya planificado en el diseño instruccional. Para la creación de contenidos, además de gestionar el uso y aplicación de estos, el diseño retoma vital importancia, es decir evaluar en qué condiciones será mejor presentar determinado conocimiento, ya sea de carácter teórico, axiológico o procedimental.

Por su parte, las metodologías disruptivas de la educación virtual han derivado la implementación de técnicas y recursos necesarios para atender a los estudiantes en busca de aprendizajes activos. Muestra de ello es la gamificación “cuya característica principal es el desarrollo de la

creatividad y talento del profesor para ofrecer a sus estudiantes experiencias de aprendizaje innovadoras” (Reyes y Quiñones, 2018, p. 175). Dentro del diseño del proceso enseñanza-aprendizaje se deben construir estrategias que deriven en actividades que capten la atención de los estudiantes, fomenten su creatividad y generen desafíos cognitivos para la resolución de problemas del campo disciplinar. Respecto a la evaluación, debe ser continua, integral e incluyente, en donde se apliquen instrumentos que verifiquen de forma eficaz el desarrollo de aprendizajes profundos y no mediante mecanismos automatizados y estandarizados que sólo conllevan al conocimiento frágil.

Estrategia metodológica

Para tener un acercamiento profundo a los sujetos y poder caracterizar el aprendizaje de los estudiantes de la licenciatura en enseñanza de las artes, se utilizó una metodología cualitativa que integrando elementos tecnológicos y pedagógicos. Para fines de este reporte, nos enfocaremos en lo pedagógico con la categoría aprendizaje y sus indicadores interpretación e identificación. El diseño metodológico fue a través del interaccionismo simbólico, pues como se mencionó en un inicio, se cree que el aprendizaje en la educación virtual es concebido a partir de los significados de los sujetos, condicionado la práctica tanto de profesores y estudiantes, siendo un elemento que regula el aprendizaje profundo.

Para ello se retoma la postura de Blumer (1982) en Tojar (2006), que propone tres fundamentos: significados, interacción e interpretación, a partir de procesos de interacción en los cuales la realidad adquiere un cúmulo de significados. Para la construcción de significados y las dinámicas de interacción se hace uso del pensamiento, y el pensamiento está regulado por la interacción social. Mediante la interacción social los sujetos aprenden significados y símbolos que permean su capacidad de pensamiento. Esto nos orilló a reflexionar en dos vertientes: la primera con relación a la conceptualización del aprendizaje en LENA como los profesores lo interpretan a partir de las interacciones dentro de la plataforma Eminus y segunda, sobre las técnicas para el trabajo de campo que permitan vislumbrar la existencia de significados y valoraciones compartidas sobre el aprendizaje.

En congruencia al diseño metodológico, se utilizó como técnica la construcción de tres grupos focales dirigidos a profesores. Los grupos focales se realizaron de manera virtual a través de Zoom, cada uno se integró por un promedio de cinco participantes. La selección de los profesores fue a través de criterios de inclusión que permitieran tener heterogeneidad entre las cuatro regiones en las que se oferta el programa, antigüedad y perfil disciplinar.

Para el análisis de la información se realizó codificación teórica manual, posteriormente con el uso de ATLAS.ti se realizó codificación abierta, axial y selectiva. Para ello se analizó la frecuencia de palabras y los significados aportados por los sujetos, dando paso al análisis de co-ocurrencia de códigos que permitió identificar relaciones entre indicadores y categorías.

Resultados preliminares: Aprendizaje condicionado por el estudiante

A partir del análisis de la categoría aprendizaje con los indicadores interpretación e identificación, los profesores consideran que el aprendizaje dentro de la educación virtual está condicionado por dos roles, del docente y el estudiante (Ver figura 1). Teniendo mayor peso el rol del estudiante a partir de su capacidad de adaptabilidad para la modalidad virtual, así como su autonomía para gestionar su trabajo e interacción dentro de la plataforma, organización del tiempo y establecimiento de prioridades académicas.

Una de las limitantes que observan los profesores es que los estudiantes ingresan a la licenciatura con escasas habilidades para la comprensión, análisis y reflexión, además del bajo nivel de competencias digitales, las cuales adquieren relevancia al ser el 75% de los cursos virtuales. Un profesor mencionó con preocupación que *“hay muchos chicos que están en primer semestre y es como si tuviéramos todavía chicos de bachillerato, todavía no hay esa seriedad, ese compromiso, ellos todavía están entregando tareas por entregar, por obtener un puntaje”* (GF1MIV, 2022). Entonces, si no existe compromiso por parte de los estudiantes, difícilmente se obtendrán aprendizajes profundos.

Si bien las generaciones actuales tienen acceso a las tecnologías digitales y la sociedad de la información y el conocimiento, lo cierto es que, no están desarrollando competencias para la comprensión de la información, sino reflexionan, sino analizan, sino investigan, el conocimiento que adquieran será deficiente “

Desde este significado podemos visualizar que los profesores identifican que los estudiantes consideran al aprendizaje como el proceso de entregar productos de evaluación y la asignación de un puntaje, lo cual tiene relación con la visión que se tiene de la educación virtual como un proceso de certificación masiva profesional y no con énfasis en el desarrollo de competencias personales, académicas, profesional y laborales. Esta postura se reafirmó en otro grupo focal en donde se mencionó de forma implícita que existe un desconocimiento sobre la profundidad del aprendizaje de los estudiantes *“ellos leen, hacen la actividad, pero ¿Qué tanto lo profundizan?, ¿Qué tanto lo hacen suyo?, ¿Qué tanto lo integran?”* (GF2HJC, 2023). Lo cual se vuelve un indicador respecto a los mecanismos de evaluación, en donde desconoce si los instrumentos permiten verificar el nivel de aprendizaje adquirido por los estudiantes.

Si bien la evaluación se ha identificado como una limitante en los procesos educativos de la LENA, lo es más el rol de estudiante que se encuentra vinculado con la adaptabilidad y el trabajo autónomo. Los profesores consideran que los estudiantes deben estar conscientes de que requieren organizar su tiempo, tener disponibilidad para cumplir en tiempo con todas las actividades académicas tanto de los cursos virtuales como de los talleres presenciales. Para ello requieren de autonomía, gestión y disciplina, en este sentido definen al aprendizaje en la educación virtual

Respecto al rol del profesor dentro del aprendizaje virtual, este adquiere el papel de gestor del conocimiento, requiere del dominio de la plataforma Eminus y de mayor compromiso y disponibilidad de tiempo que en el trabajo presencial *“implica un trabajo doble para el docente que está al frente de una materia virtual... Creo que otra cuestión importante es la carga de trabajo que tenemos los docentes, algunos que damos en forma virtual. No sé, si en todos los casos, pero pienso, una materia virtual implica más tiempo del que está destinado para eso.”* (GF2MAPR). Si bien distintas reflexiones visualizan al docente virtual sólo como un facilitador y guía del aprendizaje, la realidad de los profesores de la LENA proyecta que se requiere de un rol activo para el favorecer aprendizaje en los estudiantes. Además, que requiere tener dominio para el manejo de la plataforma Eminus, habilidades para el diseño de estrategias pedagógicas, y experticia en el campo disciplinar, estos elementos entran en vinculación con la categoría *“diseño pedagógico”* y los indicadores: trabajo de academia, claridad del perfil profesional y plan de estudios.

El profesor en educación virtual requiere orientar su praxis hacia la motivación intrínseca del conocimiento a partir de la presencia del docente en las retroalimentaciones del trabajo de los estudiantes, esto condiciona el desempeño de los estudiantes “

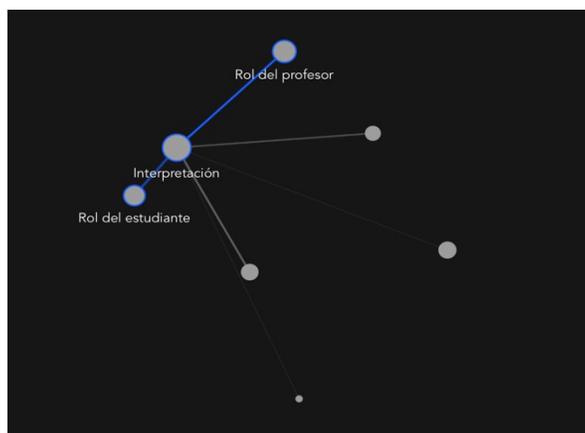
Conclusiones

En función de los resultados parciales descritos anteriormente, se puede concluir que el aprendizaje de los estudiantes de la LENA está configurado por su propia praxis, pero vinculada con elementos clave como las interacciones que se tienen con los profesores y el diseño pedagógico de los cursos. En este sentido, el aprendizaje mediado por tecnología, debe propiciar procesos de autorregulación y autonomía en los estudiantes, de estas dos habilidades dependerá en gran medida el éxito académico. Para ello es necesario cumplir con las siguientes condiciones: a) motivar hacia la organización y planificación, b) retroalimentar con inmediatez, c) ofrecer seguimiento y dirección del proceso de aprendizaje, y d) brindar criterios para que los estudiantes puedan autoevaluar sus resultados de aprendizaje. Si algo hay que tener claro en la educación virtual, es que ninguna tecnología por muy sofisticada que sea, no podrá sustituir el rol del profesor.

La educación al ser una actividad totalmente humanizada requiere el encuentro entre pares. Es aquí en donde los profesores tenemos la tarea de adaptarnos a las nuevas formas del trabajo académico. El trabajo del docente tendrá que centrarse en una nueva pedagogía de la digital en donde se articulen elementos de carácter ontológico, epistemológico y metodológico. La centralidad de lo pedagógico se vuelve un eje crucial, uno de los problemas de la educación virtual y en general, es que se le ha restado importancia a la pedagogía y esta ha sido retomada desde una visión fragmentada.

Tablas y figuras

Figura 1. Interpretación del aprendizaje virtual por los profesores de la LENA.



Nota. Gráfico de fuerza en ATLAS.ti sobre los elementos principales que caracterizan al aprendizaje de la LENA a partir de los significados de los profesores.

Referencias

- Beraza, M. (2012). El estudio de buenas prácticas docentes en la enseñanza universitaria. *Revista de Docencia Universitaria*, 10 (1), 17–42.
- Cabero, J. y Romero, R. (2010). Análisis de buenas prácticas del e-learning en las universidades Andaluzas. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la sociedad de la información*, 11, 283–309.
- Comunidades Digitales en la Educación Superior (2015). Modelo de diseño instruccional. CODAES.
- Duran, R., Estay-Niculcar, C., y Álvarez, H. (2015). Adopción de buenas prácticas en la educación virtual en la educación superior. *Aula Abierta*, 43, (2), 77-86. <http://dx.doi.org/10.1016/j.aula.2015.01.001>
- Lara, P. y Duarte, J. (2005). Gestión de contenidos en el e-learning: acceso y uso de objetos de información como recurso estratégico. *RUSC- Universities and knowledge Society Journal*, 2, (2), 6-16. <https://www.redalyc.org/pdf/780/78020108.pdf>
- Mauri, T., Onrubia, J., Coll, C., y Colomina, R. (2016). La calidad de los contenidos educativos reutilizables: diseño, usabilidad y prácticas de uso. *RED- Revista de Educación a Distancia*, (50), 1-9. http://www.um.es/ead/red/50/mauri_et_al.pdf
- Perrone, V. (1999). ¿Por qué necesitamos una pedagogía de la comprensión? En Martha Stone (Ed.), *La enseñanza para la comprensión. Vinculación entre la investigación y la práctica* (2 ed., pp. 35-68). Paidós.
- Perkins, D. (2001). *La escuela inteligente*. Gedisa

- Reyes, W., y Quiñonez , S. (2018). El potencial de la gamificación para la educación a distancia en México. Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento, 18, (1), 173-195. <http://dx.doi.org/10.30827/eticanet.v18i1.11887>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. Revista de Educación a Distancia (RED), 1-20. <https://doi.org/10.6018/red/53/10>
- Tójar, J. (2006). Investigación cualitativa, comprender y actuar. La Muralla.