

Propuesta de un Modelo Pedagógico-didáctico para la Planificación del Aprendizaje en Línea

Isabel Aguirre L.

Universidad Tecnológica de Panamá, Centro de Investigación Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

isabel.aguirre@utp.ac.pa

Resumen. Actualmente, para la creación de cursos virtuales, se cuenta con un nuevo modelo unificado, basado en un enfoque pedagógico específico, que oriente la planificación y estrategias didácticas, metodológicas de los docentes para apoyar los aprendizajes de los estudiantes en esta modalidad. El interés es compartir, divulgar y aporta un enfoque actual sobre el aprendizaje en línea, a través del análisis de las diversas orientaciones e inducciones utilizadas en el nivel superior para gestionar este tipo de experiencias; contribuye a mejorar la calidad pedagógica y didáctica de los contenidos de los cursos virtuales, así como la uniformidad y estandarización de materiales didácticos que sean capaces de responder a diversos estilos de aprendizaje.

Palabras Clave: Aprendizaje en Línea, Diseño Instruccional, Enseñanza, Guía Didáctica, Modelo Pedagógico, Planificación Didáctica, Recursos Tecnológicos.

1 Introducción

Desde hace mucho tiempo, se ha criticado a la educación por su alto grado de tradicionalismo y su resistencia al cambio y ahora se le exige que liderice el cambio y la innovación formando a las nuevas generaciones de personas como agentes de innovación.

Muy poco se ha avanzado desde el punto de vista filosófico, epistemológico y teleológico, porque simplemente seguimos siendo esclavos de viejos y desfasados paradigmas, cuyas amarras nos mantienen adosados a creencias, teorías, leyes, metodologías y hasta posiciones académicas y personales, dejadas de lado desde hace mucho tiempo en otros contextos culturales. [1] (Gil, 2005).

Muchos son los efectos que sobre este tipo de programas puede tener la no atención de los aspectos pedagógicos y didácticos de los cursos; entre ellos, la desmotivación y abandono o deserción de los programas virtuales, baja en la matrícula, bajos niveles de aprendizaje y la no acreditación de este tipo de programas.

La Universidad Tecnológica de Panamá, ha implementado el “Modelo Pedagógico-Didáctico para el Aprendizaje en Línea”, el cual permitirá regular el tratamiento de las ofertas virtuales, valorar el aprendizaje de los estudiantes (conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes), y visualiza al docente en su papel de mediador y facilitador de posibilidades de aprendizaje, mediante la planificación de la interacción y las estrategias pedagógicas y didácticas que apoyan el trabajo individual y el trabajo en colaboración.

1.1 Modelo Pedagógico-Didáctico para el Aprendizaje en Línea

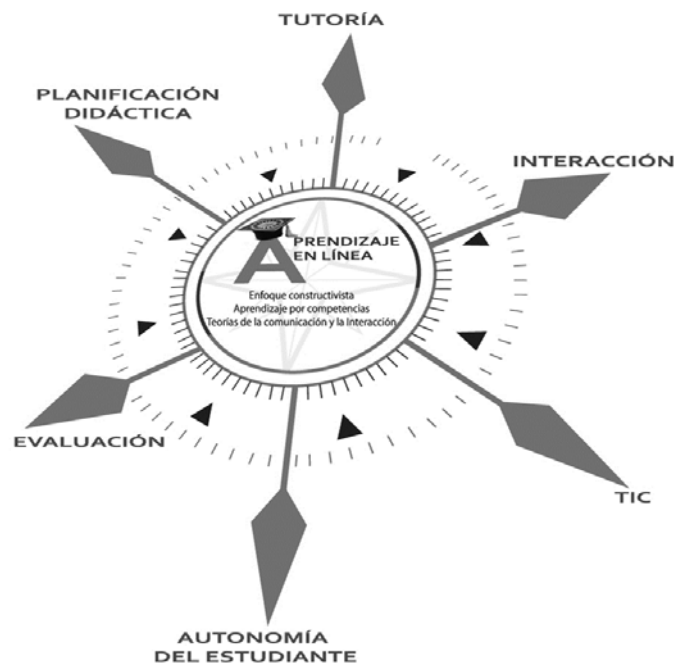
Para la creación de cursos virtuales, no se contaba con un modelo unificado, basado en un enfoque pedagógico específico, que oriente las estrategias didácticas y metodológicas de los docentes para apoyar los aprendizajes de los estudiantes bajo este enfoque; en su lugar, cada docente se guía por su propia perspectiva.

El Modelo fue desarrollado por la Mgtra. Isabel Aguirre y la Licda. Yaizet Griffin, está fundamentado sobre las teorías constructivistas, el aprendizaje por competencias y las teorías de la comunicación y la interacción. [2] (García 2007, p. 76) cita a (Bradley y Oliver, 2002) señalan que el aprendizaje a distancia se configura como una práctica ideal para poner en juego un modelo centrado en el estudiante y en el aprendizaje, dado que se presta de manera ideal para hacer operativos los postulados constructivistas.

El modelo pedagógico – didáctico fijará los elementos que debe reunir el desarrollo de un curso virtual centrado en el aprendizaje, así como el perfil de competencias del docente y del participante. Adicionalmente, contribuirá en el estudio de las mejores estrategias de aprendizaje, prácticas de enseñanza y técnicas de evaluación para estos entornos.

Fig. 1. Elementos que conforman el Modelo en Línea

<<



Bajo esta concepción, el estudiante es protagonista de su aprendizaje, que es construido en interacción con otros, se promueve un aprendizaje autónomo, flexible y en colaboración, y en donde son considerados los estilos particulares y formas de percibir e interpretar los contenidos. La diversidad de herramientas y recursos que facilitan estos ambientes promueve la interacción y la colaboración que le ayudan a los participantes a construir aprendizajes significativos [3] (Artículo de Castillo y Griffin, 2009).

La implementación de este modelo incluyó un proceso de inducción a los docentes virtuales del Centro de Investigación, Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (CIDITIC), a quienes también se les proveyó de manuales que facilitan el planeamiento pedagógico didáctico para cursos virtuales.

Otra de las experiencias en donde se implementó esta nueva metodología fue en el proyecto de Universidad Corporativa de la Autoridad del Canal de Panamá (ACP), los cuales también participaron de procesos de inducción y asesoría en la construcción de sus cursos virtuales.

1.2 Investigaciones actuales sobre modelos pedagógicos en contextos virtuales

Actualmente existen varias investigaciones de modelos aplicados en distintas universidades. Tal como lo señala (García 2007), [2] en los diferentes modelos generalmente subyacen teorías, ideologías, fines, valores, normas, etc., que pretenden interpretar la realidad y conducirla en función de unos fines y objetivos.

La evaluación de los diversos modelos propuestos por las universidades que desarrollan experiencias de aprendizaje en la modalidad virtual, nos permiten percibir orientaciones distintas en relación a la evaluación de la calidad.

Los modelos para evaluar la calidad del elearning que se han basado en la calidad de los contenidos, definen criterios como la evaluación de aspectos técnicos en el diseño de los contenidos, los aspectos pedagógicos y los relacionados con la distribución o accesibilidad de estos materiales en una plataforma de tele formación. Sin embargo, la mayoría de los modelos propuestos para evaluar la calidad integran gran parte de los elementos que conforman un ambiente virtual, involucrando también los procesos que tienen lugar en el diseño y gestión del elearning, así como el recurso material y humano que se requiere.

De forma general, estos modelos hacen referencia a la calidad del apoyo institucional, la calidad pedagógica, al diseño y desarrollo de cursos, la interfaz, la estructura del curso, el diseño instruccional, la calidad del apoyo al estudiante, la calidad del apoyo al profesorado, la calidad en los procesos de evaluación, los niveles de interactividad mostrados, el tipo y uso de la tecnología, entre otros. En este sentido, cada uno de los elementos propuestos en los modelos ha sido considerado como criterios o indicadores para medir la calidad del elearning, y a la vez estos criterios colaboran en mejorar la credibilidad y fiabilidad de la formación virtual.

El modelo educativo utilizado actualmente en la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey determina un seguimiento directo al proceso de aprendizaje a través de la asesoría personalizada. El modelo educativo, guía al alumno a un aprendizaje auto dirigido, significativo y colaborativo, apoyado por el profesor, el tutor y técnicas didácticas con el uso de tecnologías de información, todos ellos con el alumno como parte fundamental en este proceso. [4] (María del Socorro, Jaqueline Marcos Marcos, 2010).

1.3 Diferencias entre un modelo tradicional y un modelo virtual

En relación a los modelos pedagógicos que guían los procesos educativos, y que han sido ampliamente utilizados en la práctica tradicional y otros adaptados al aprendizaje en línea, surge la necesidad de hacer una distinción entre la práctica tradicional presencial y el aprendizaje mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, de manera que podamos analizar la conveniencia de un modelo específico para entornos virtuales.

De acuerdo a [5] (Silvio 2009), la educación virtual tiene una especificidad que requiere nuevos criterios, nuevas metodologías y métodos evaluativos de la calidad educativa. Si se aspira que la educación virtual sea la misma que la tradicional, entonces no se logra ningún progreso, pues los sistemas educativos actuales son criticados por la disminución en la calidad.

La innovación tecnológica debe estar acompañada por innovación pedagógica, creando escenarios de aprendizaje multimediáticos adecuados a los actores involucrados en el proceso y teniendo presente que el aprendizaje es una actividad social en la que los alumnos aprenden de su contexto, de sus pares y del medio mismo [6] (Sacco y Liberman, 2010).

Un entorno de aprendizaje tradicional se caracteriza por la presencia de todos los actores de forma sincrónica y en el mismo espacio o lugar, mientras que un entorno de aprendizaje en línea permite la interacción de estos actores sin límites de espacio o tiempo, lo que concede a esta modalidad y a este nuevo entorno características puntuales y diferenciales. Tal como lo señala (Silvio, 2009) [5], la educación virtual es producto de una serie de factores socioeducativos y tecnológicos que han conducido a crear un nuevo paradigma de trabajo académico en la educación superior, y que debe dar respuestas a necesidades específicas de aprendizaje.

La Universidad Tecnológica de Panamá, tiene que evolucionar con las nuevas tendencias dentro de las nuevas realidades. La tecnología está cambiando la forma en la que hacemos las cosas, es fundamental entender este cambio para así poder aprovechar su tremendo potencial en algo tan esencial para el ser humano como es el aprendizaje.

2.0 Formación

Los docentes tienen necesidades de formación, nos centramos en una formación básica. Se realizaron talleres con los facilitadores de forma presencial y virtual para explicar el modelo propuesto y poner en práctica la pedagogía para estos entornos.

A partir del modelo y de los instrumentos de evaluación, se procede a la inducción y pilotaje, ésta contempla la formación de los facilitadores virtuales que desarrollaron su curso, de acuerdo al modelo propuesto. Se capacita al facilitador en el desarrollo de competencias pedagógicas y comunicativas en relación a la planificación y la tutoría en entornos virtuales.

A nivel interno, se realizó la inducción a quince facilitadores que desarrollaron sus cursos, de acuerdo al modelo, para la 24ª Jornada de Capacitación Docente “Diseño de cursos para plataforma e-Learning”. A nivel externo, se realizó la inducción y asesoría a dos facilitadores de la Cooperativa EDIOACC y nueve facilitadores de la Autoridad del Canal de Panamá (ACP).

La inducción de 20 horas tiene el propósito de transferir las habilidades docentes a cursos en la modalidad en línea. Se trabajó en la temática de diseño instruccional, elementos de la guía didáctica, auditoría de recursos y comunicación pedagógica. En esta inducción se facilitó, a cada participante, un manual para el planeamiento pedagógico didáctico de los cursos virtuales.

El propósito fundamental del taller, es que fueran capaces de transferir sus habilidades docentes a cursos en la modalidad en línea.

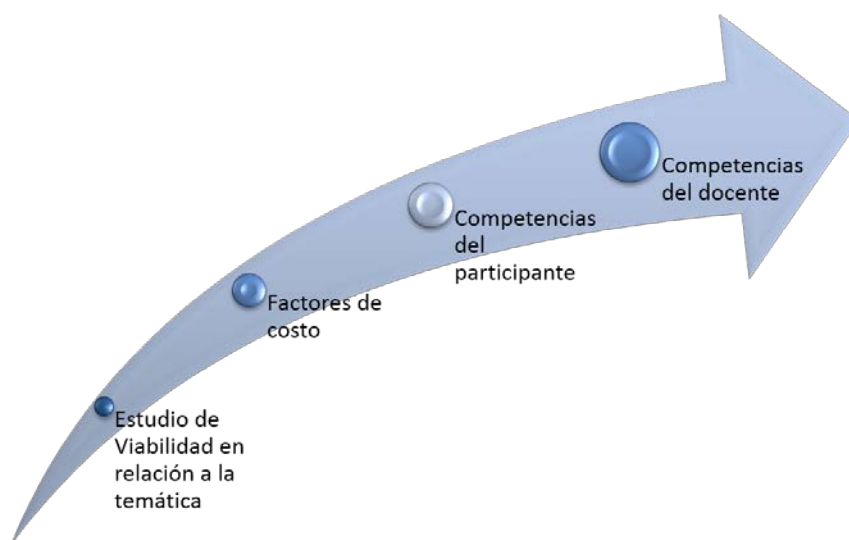


Fig. 2. Talleres con los facilitadores

2.1 Diagnóstico

La primera fase fue realizar un diagnóstico del curso o asignatura, e introducir los pasos necesarios para diseñar un concepto a partir de necesidades formuladas y desarrollar las competencias específicas de planificación propias de un diseñador Instruccional.

Fig. 3. Consideraciones para el desarrollo del curso virtual (Aguirre, Griffin)



2.2 Planificación Didáctica

El Planeamiento didáctico es la herramienta indispensable para conducir con éxito el proceso del diseño instruccional. No se concibe un proceso de enseñanza y aprendizaje sistemático, y ordenado secuencialmente sin el uso adecuado de un planeamiento didáctico acorde con las características, necesidades e intereses de los estudiantes.

Es muy importante saber que es una planificación y ¿Por qué es necesario planificar? en un entorno virtual, no es lo mismo que se hacen de forma presencial tiene muchos aspectos y elementos diferentes. Según (García 2007, p.193) [2] toda propuesta educativa está basada en un diseño, explícito o implícito, dirigido a logro de un objetivo.

De acuerdo a [7] (Asinsten 2007, p.86) el guión o estructura es el documento de trabajo mediante el cual organizamos la estructura del material. Esta estructura es el primer recurso didáctico del docente.

2.3 Diseño Instruccional

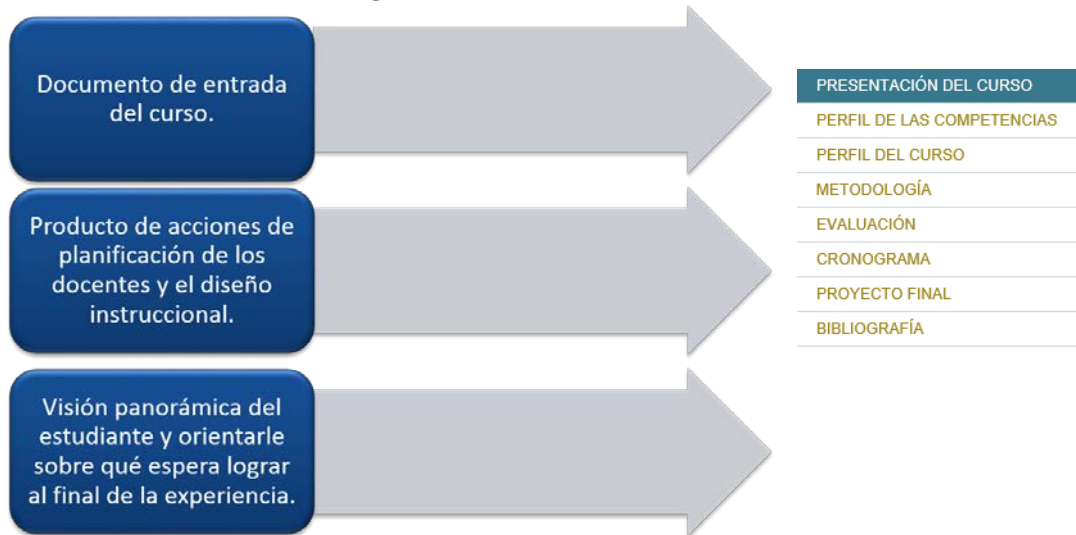
El Diseño Instruccional, es un proceso donde se analizan, organizan y presentan objetivos, información, actividades, métodos, medios y el proceso de evaluación, que al conjugarse entre sí conforman el contenido de un curso con miras a generar experiencias satisfactorias de aprendizaje. [8] (Arjona y Blando, 2011).

En la experiencia de los talleres se trabajó la planificación didáctica donde se involucra el diseño instruccional, la elaboración de material didáctico y actividades de aprendizajes. Se trabajó con dos estructuras básicas: la guía didáctica del curso y la unidad didáctica.

2.4 Guía Didáctica

La guía didáctica es el documento de entrada del curso, el cual es producto de las acciones de planificación de los docentes y el diseño Instruccional. La guía didáctica tiene como propósito ubicar al participante en el contexto del curso para darle una visión panorámica de éste y orientarle sobre qué se espera lograr al final de la experiencia, cuál será su papel y cómo intervendrá el tutor durante el proceso.

Fig. 4. Guía Didáctica



2.4 Estructura del curso

Una asignatura, generalmente, debido a su extensión, se organiza en unidades modulares. Cada módulo debe contener, como mínimo, dos unidades didácticas. La estructura modular de una asignatura se representaría de la siguiente forma:

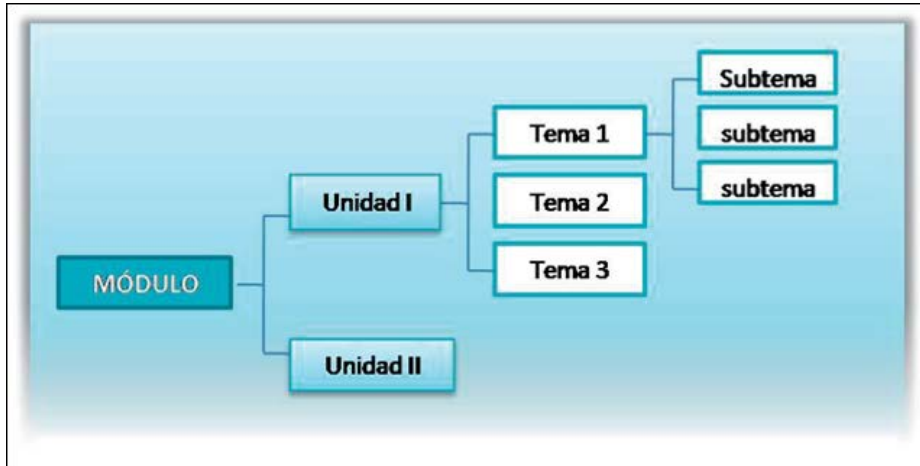


Fig. 5. Unidades Modulares

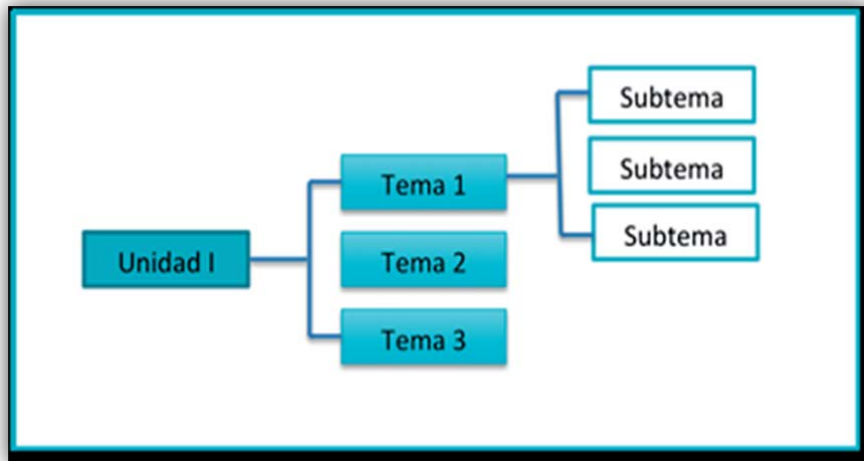


Fig. 6. En el caso de los cursos que forman parte de ofertas menos extensas, podemos trabajar perfectamente por unidades didácticas, siguiendo la misma estructura presentada en la figura (unidad, tema, subtema)

The image displays a Moodle course interface with four units, each in a separate block. Each block has a blue header with a white title and a list of activities below it. The units are:

- Unidad 1: COMUNICACIÓN VISUAL EN EL APRENDIZAJE**
 - Unidad 01
 - Foro 01
 - SQA (qué se, qué quiero saber, qué aprendí)
 - TAREA #1 "QUIEN SE HA LLEVADO MI QUESO"
 - VIDEO "QUIÉN SE LLEVO MI QUESO"
- Unidad 2: ELEMENTOS DE SINTAXIS VISUAL**
 - Unidad 02
 - TAREA #2 "Elementos de Sintaxis Visual"
 - EJEMPLO DE TAREA #2
 - PARA REALIZAR ÁLBUM EN PICASA
- Unidad 3: IMÁGENES DIDÁCTICAS**
 - Unidad 03
 - TAREA #3 "IMÁGENES DIDÁCTICAS"
 - Ejemplo de Tarea 03
- Unidad 4: MATERIAL DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL**
 - UNIDAD 04
 - PROYECTO FINAL
 - FORO 02
 - WIKI
 - Encuesta de valoración del curso

Fig. 7. Ejemplo de unidades didácticas en bloques acompañadas con sus actividades en la plataforma Moodle.

La unidad didáctica, de acuerdo a (García 2007) [2], es el material integral en el que el alumno dispone de los contenidos y orientaciones necesarias para superar la materia sin mayores problemas. Es un conjunto integrado, organizado y secuencial de los elementos básicos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje (motivación, relaciones con otros conocimientos, objetivos, contenidos, método y estrategias, actividades y evaluación) con sentido propio, unitario y completo que permite a los estudiantes, tras su estudio, apreciar el resultado de su trabajo.

La unidad didáctica integra, principalmente, el material didáctico textual con sus correspondientes recursos de apoyo. Propuesta para estructurar nuestra unidad didáctica:

- Título
- Introducción
- Objetivo y estructura de contenidos de la unidad
- Contenido didáctico
- Resumen o frases claves

El diseño de un modelo pedagógico – didáctico fijará los elementos que debe reunir el desarrollo de un curso virtual centrado en el aprendizaje, mediante la identificación y descripción de las variables claves que facilitan el aprendizaje en línea, así como el perfil de competencias del docente y del participante. Define las mejores estrategias de aprendizaje, prácticas de enseñanza y técnicas de evaluación adecuadas a estos entornos, constituyéndose en una herramienta que provee las bases para establecer criterios e indicadores de evaluación y acreditación de los cursos virtuales.

3.0 Conclusiones y trabajos futuros

De acuerdo a [9] Silvio (2000), la educación virtual tiene una especificidad que requiere nuevos criterios, nuevas metodologías y métodos evaluativos de la calidad educativa. Si se aspira que la educación virtual sea la misma que la tradicional, entonces no se logra ningún progreso, pues los sistemas educativos actuales son criticados por la disminución en la calidad.

El uso de tecnologías digitales para la mediación del aprendizaje es un tema que requiere de la investigación educativa, con el propósito de generar nuevo conocimiento encaminado a la solución de los problemas metodológicos propios del aprendizaje en línea. Otras investigaciones que se pueden generar:

- *“Propuesta para el desarrollo de una plataforma virtual a partir de un modelo pedagógico didáctico específico.”*
- *“Propuesta para la formación permanente de los tutores virtuales en las áreas de pedagogía y tecnología.”*

La implementación del modelo ayudará a estructurar mejor un curso en los entornos virtuales y a fortalecer las competencias comunicativas, pedagógicas y tecnológicas del docente virtual.

Esperamos mejorar las prácticas de enseñanza en línea, mediante el desarrollo de propuestas concretas de capacitación de los docentes para el desarrollo de competencias tutoriales y el manejo efectivo de herramientas tecnológicas y plataformas educativas como instrumentos mediadores de los aprendizajes profesionales.

A pesar que este modelo es adaptable a cualquier plataforma virtual, se recomienda un seguimiento periódico de éste a fin de realizar las actualizaciones pertinentes en materia de recursos tecnológicos y de comunicación.

Referencias

- [1] Gil O. R., “*La Sociedad Transcompleja y la Praxis Andragógica en la Educación Superior*”. (2005)
http://web.unvi.utp.ac.pa/bibliotecavirtual/files/La_Sociedad_Tra_1572.pd.
Accedido el 2 enero 2009.
- [2] L. García, M. Ruiz, D. Domínguez., “*De la Educación a distancia a la Educación virtual*”, España: Editorial Ariel, pp. 76-193 (2007)
- [3] Castillo, S. y Griffin, Y., “Mediación e interacción en entornos virtuales: Dando sentido a los aprendizajes”. (2008).
- [4] M. del Socorro J. Marcos Marcos). “*Revista Digital La Educación*” N° 142 - Organización de los Estados Americanos. Procesos Actividades Generales de la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey. “Versión Electrónica” México (2010, enero)
- [5] Silvio, J., “*La virtualización de la universidad: ¿Cómo transformar la educación superior con la tecnología?*”, UNESCO, IESALC, (2000). Extraído el 22 de enero del 2009 desde:
http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/La_virtualizacion_univ.pdf
Accedido el 22 de enero 2014
- [6] G. Sacco, L. Liberman, “*Pedagogía de la virtualidad inclusiva: análisis de una experiencia de formación superior de adultos*,” Cuba: Editorial Universitaria. (2010).
- [7] Asinsten J., “*Producción de contenidos para la educación Virtual*” PDF pag.179, (2007)
- [8] Arjona, M & Blando, M. (SF). “*Diseño Instruccional, elemento clave en el desarrollo de cursos para Ambientes Virtuales de Aprendizaje*.” Dirección de Tecnología Educativa, Instituto Politécnico Nacional.
<http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/somece/51.pdf>
- [9] Silvio, J. (2000). “*La virtualización de la universidad: ¿Cómo transformar la Educación superior con la tecnología*”. UNESCO, IESALC, Extraído do el 22 de enero del 2009 desde:
http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/La_virtualizacion_univ.pdf