

# INTERSEDES

REVISTA ELECTRÓNICA DE LAS SEDES REGIONALES DE  
LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA



---

El aprendizaje en contexto abierto

Stephanie Fallas Navarro

[WWW.INTERSEDES.UCR.AC.CR](http://WWW.INTERSEDES.UCR.AC.CR)

Vol. XV, N°31 (2014)

ISSN 2215-2458

## **Consejo Editorial Revista InterSedes**

Director de la Revista:

**Dr. Edgar Solano Muñoz. Sede de Guanacaste**

**M.Sc. Jorge Bartels Villanueva. Sede del Pacífico. Economía**  
**M.L. Edwin Quesada Montiel. Abarca. Sede del Pacífico. Enseñanza del**  
**Inglés**

**Dra. Ethel García. Sede de Occidente. Historia.**

**Dra. Magdalena Vásquez Vargas. Sede Occidente. Literatura**

**M.L. Guillermo González. Sede Atlántico. Filología**

**M.Ph. Jimmy Washburn Calvo. Sede Atlántico. Filosofía. Bioética**

**M.L. Mainor González Calvo. Sede Guanacaste. Filología**

**Ing. Ivonne Lepe Jorquera. . Sede Limón. Administración. Turismo**

**Dra. Ligia Carvajal. Sede Limón. Historia**

Editor Técnico: Bach. David Alonso Chavarría Gutiérrez. Sede Guanacaste

Editora: Licda. Margarita Alfaro Bustos. Sede Guanacaste

## **Consejo Científico Internacional**

Dr. Raúl Fonet-Betancourt. Universidad de Bremen, Alemania.

Dra. Pilar J. García Saura. Universidad de Murcia.

Dr. Werner Mackenbach. Universidad de Potsdam, Alemania. Universidad de Costa Rica.

Dra. Gabriela Marín Raventós. Universidad de Costa Rica.

Dr. Mario A. Nájera. Universidad de Guadalajara, México.

Dr. Xulio Pardelles De Blas. Universidad de Vigo, España.

M.Sc. Juan Manuel Villasuso. Universidad de Costa Rica.

Indexación: Latindex / Redalyc / SciELO

Licencia de Creative Commons

Revista Electrónica de las Sedes Regionales de la Universidad de Costa Rica, todos los derechos reservados.

Intersedes por [intersedes.ucr.ac.cr](http://intersedes.ucr.ac.cr) está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Costa Rica License.



## El aprendizaje en contexto abierto

### Open learning context

Stephanie Fallas -Navarro<sup>1</sup>

Recibido: 28.07.14

Aprobado: 20.08.14

#### *Resumen*

Presenta la experiencia de aprendizaje como estudiante en la modalidad virtual. En el texto se destaca el enfoque educativo para promover el aprendizaje colaborativo mediado con TIC, en donde el uso de tecnología en procesos educativos siempre conlleva un cambio para quienes la utilizan, tanto para el estudiantado, como para el profesorado. Por cuanto, los esquemas de trabajo y concepciones pedagógicas sobre ciertos procesos educativos establecidos desde hace muchos años en diferentes modalidades, vienen a transformarse en los paradigmas de educación virtual.

Por esto, la propia experiencia como estudiante representó para mi aprendizaje, consolidar competencias, ampliar el panorama global dado por las interrelaciones con otras culturas, organizar las actividades de aprendizaje, asumir un compromiso responsable con mi propio aprendizaje y con el de mis compañeras y compañeros.

En esta modalidad virtual se utilizaron dos ambientes de aprendizaje, el principal, el *e-learning* y como apoyo el *m-learning*. Ambos requirieron mi participación activa y guiada por el docente, facilitando la comunicación con los actores vinculados, el tiempo de respuestas y la construcción individual y social del conocimiento.

*Palabras clave:* *e-learning*; *m-learning*; aprendizaje colaborativo; ambiente educativo virtual.

#### *Abstract*

In this paper, the e-learning experience is presented from the student point of view. There is an emphasis on collaborative learning fostered by ICT, where the use of technology implies pedagogical changes both for students and for professors.

For the author as a student, virtual education lead to develop new competencies such as broaden my global understanding through interaction with teachers and fellow students from other cultures; organize learning activities; assume a responsible commitment both with my own and with my fellow student's learning. Two learning environments were required for this particular learning experience: one the e-learning and second the m-learning. Both required my active participation guided by my professors who facilitated communication with others involved in the process; gave answers on time and guided individual and social construction of knowledge.

*Keywords:* e-learning; m-learning; collaborative learning; collaborative virtual learning.

---

<sup>1</sup> Costarricense Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Email: stephanie.fallas@ucr.ac.cr sfallasn@gmail.com

*Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.*

*Benjamín Franklin*

Con esta frase se ilustra una práctica esencial del aprendizaje: una educación integradora de sus sujetos, como proceso activo y dinámico que permee todas las potencialidades del aprendizaje. Se espera que la institución educativa (Ramírez, 2012) se ocupe de la configuración de su propio modelo de formación, en función de reflejar los elementos como los que pretende seguir en su normativa, en su tarea en la sociedad (misión) y la trascendencia que quiere tener para impactar en el ámbito social donde está inmersa (visión).

Entonces, ¿qué y cómo quieren formar las instituciones de educación superior a sus estudiantes?, ¿hacia dónde orientan sus acciones formativas?, ¿realmente involucran a sus participantes en el aprendizaje que promueven? Estas preguntas no tienen respuestas correctas o incorrectas, pero sí señalan premisas para reflexionar sobre el objeto de formación sobre las posturas teóricas y por ende, los modelos, metodologías y actividades de aprendizaje que repercutan con un impacto positivo en los nuevos contextos de una sociedad cada vez más dinámica y transformadora.

En este sentido, existen novedosas modalidades educativas que van de los ambientes físicos presenciales (interacción cara a cara en un espacio físico y temporal definidos) a ambientes de aprendizaje ubicuo (*ubiquitous-learning*)<sup>2</sup> que se sustentan en las teorías o fundamentos de la Tecnología Educativa. Según Valls, Soler y Flecha (2008) estas modalidades ubicuas implican un conjunto de actividades formativas, apoyadas en la tecnología y que están realmente accesibles en cualquier lugar donde la formación está disponible en distintos partes al mismo tiempo, el término debe incorporar cualquier medio tecnológico que permita recibir información y facilite la asimilación e incorporación al saber personal de cada individuo.

No obstante, el modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional (de presencia física) donde su escenario fundamental es el aula, ahora es transformado con el apoyo e integración “pedagógica” de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS). En otras palabras, gracias a los aportes de investigaciones científicas sobre pedagogía, neurociencias, psicología del aprendizaje, tecnología educativa y otras, hoy la

---

<sup>2</sup> De acuerdo con Gómez y Alemán (2011) la concepción de los ambientes de aprendizaje ubicuo se retoma de los avances que ha tenido la informática, el primer antecedente es con el desarrollo del computador como medio que permite almacenar cantidades grandes de datos, luego la aparición de las laptops que revolucionan y reflejan esa idea de traer la información con uno mismo y por último, la computación ubicua (término acuñado por Mark Weiser) que tiene un significado de omnipresencia de computadores muy pequeños interconectados sin cables, que se incrustan de forma casi invisible en cualquier tipo de objeto cotidiano, es decir, variedad de dispositivos que permiten la interacción entre usuario y el medio.

educación desde su modalidad más físico-presencial, así como la virtual-presencial se ha visto beneficiada con la búsqueda de un aprendizaje más significativo para el estudiantado, cuya formación profesional contribuya a la sociedad.

En nuestra experiencia de aprendizaje en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (México) en su Universidad Virtual (TEC-Virtual), se pudo conocer de cerca las dos modalidades el *e-learning* y el *m-learning*. Ambos se definen a continuación:

#### *Electronic-learning (e-learning)*

Según Rosenberg (2001) la educación en línea, *e-learning*, es un sistema de formación que al hacer uso de la infraestructura de Internet, la tecnología digital permite realizar acciones formativas no presenciales físicamente, con el fin de promover la adquisición de conocimiento, habilidades y capacidades. Los actores pueden o no coincidir en espacio y tiempo, lo cual pone de manifiesto una flexibilidad (en tiempo y espacio) que buscan ampliar el desempeño como estudiante diferente a las clases de presencia física.

Es menester, resaltar que en esta modalidad la comunicación entre estudiantes y profesores es uno de los elementos más importantes para el logro de los objetivos formativos. La dinámica de formación que deben llevar los estudiantes en ambiente de aprendizaje virtual es una interacción constante con los actores, con el conocimiento del individuo y los recursos (Gómez y Alemán, 2011).

En cuanto a la evaluación del aprendizaje, ésta se presenta de manera constante, es decir, es sumativa y formativa, la cual era coherente con los objetivos -conocidos por el estudiante-, y se consideraba parte de este proceso la retroalimentación a través de herramientas que permiten una comunicación bidireccional (profesor-alumno) de manera inmediata e instantánea.

#### *Mobile-learning (m-learning)*

La modalidad anterior se complementó con el *m-learning*, que es una modalidad virtual cuyo soporte tecnológico para el aprendizaje son los dispositivos móviles. El *m-learning* es caracterizado por el cambio en el uso de algunos términos utilizados en el *e-learning* que se relacionan con multimedia, hipertexto interactivo, situaciones simuladas, otros. En el *m-learning* se lleva el aprendizaje de manera espontánea, informal y personal con cualquier dispositivo que se pueda cargar a todas partes, como los celulares y tabletas Ramírez (2012). Muchas actividades de aprendizaje son seguidas y atendidas por los grupos de estudio por medio de sus teléfonos inteligentes o tabletas, esto ayudaba a la productividad y la pronta respuesta.

Ahora bien, en una sociedad basada en el conocimiento, los procesos formativos deben abordarse con flexibilidad y es posible con las potencialidades del ambiente de aprendizaje ubicuo. No obstante, para este abordaje es necesario considerar una visión multidisciplinar (Gómez y Alemán, 2011) y con ello, el

desarrollo de competencias desde distintos tipos de conocimientos: conocimiento declarativo (el qué), conocimiento procedural (el cómo) y conocimiento condicional (el cuándo y dónde).

En respecto de lo anterior, la institución educativa decide cuáles metodologías propiciarán a sus estudiantes las condiciones de saber hacer en situaciones concretas del mundo real, incluso, en el desarrollo de capacidades personales en los contextos que interactúa. Es decir, una formación que se dimensiona de manera integral para el individuo.

#### *El aprendizaje en la modalidad e-learning: la experiencia en el TEC-Virtual*

De acuerdo con Díaz y Hernández (1999) la concepción del aprendizaje se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones es promover los procesos de crecimiento personal del estudiante en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes se producirán de manera satisfactoria si poseen un apoyo específico mediante la participación del estudiantado en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una actividad mental constructivista (Coll, 1996).

Lo anterior, es resonante con la modalidad ofrecida por el TEC-Virtual y efectivamente, la experiencia de mi aprendizaje trascendió los conocimientos tácitos que requería en nuestra profesión, que involucró las capacidades y habilidades para el crecimiento personal, profesional y laboral.

#### *Sobre la teoría pedagógica*

Cabe mencionar que el concepto de “tecnología educativa” tuvo sus orígenes entre el pragmatismo y el conductismo, pero a partir de la década de 1980 se fundamentó también en la teoría cognitiva de Ausubel, en los aportes de la psicología genética de Jean Piaget y la corriente sociocultural de Lev Vigotsky. Todos estos han influenciado la mediación del aprendizaje con el apoyo de la tecnología y se encuentran vinculadas de manera indisoluble para el diseño de medios didácticos con el uso de TICS (Gómez y Alemán, 2011).

A propósito, el teórico Seymour Papert amplía la concepción de Piaget sobre el aprendizaje. Además de relacionarlo con una estructura mental, lo vincula a la situación en concreto donde se lleva a cabo el aprendizaje (Obaya, 2003). Este postulado de Papert fue una columna transversal en mi carrera de maestría, dado que particularmente, el ambiente educativo de *e-learning* fue muy propicio y activó un compromiso propio en la construcción de un aprendizaje, que para mí tuvo significado social y además, lo podía compartir en mis espacios de interacción. Por ejemplo en mi área laboral, de desarrollo profesional y en la formación de otras áreas de interés personal.

Por cuanto, los modelos pedagógicos centrados en el estudiante, significan que la creatividad, la interacción y la aportación de cada uno de los participantes son la clave del éxito de la función educativa. De acuerdo con Gil (2001) citado por Ramírez (2012), el principio fundamental de la formación reside en la pedagogía y no en la técnica que se emplee con el uso de TICS.

Por lo tanto, estos aportes comparten el principio de la importancia de la actividad mental constructiva del estudiantado en la realización de los aprendizajes (Díaz y Hernández, 1999), mismo escenario en el que se desarrolló nuestra experiencia en el TEC-Virtual. Algunos principios que mencionan Díaz y Hernández (1999) fueron:

- *Construcción personal según mis intereses de desarrollo profesional.*
- *Facilité mi aprendizaje interactuando con mis grupos o equipos de colaboración, donde socializábamos experiencias y nos ayudábamos a comprender los contenidos de estudio.*
- *Amplíe mi visión cultural por la interacción con estudiantes de otras culturas, acceso a materiales educativos con referentes en diversos contextos y la exposición de expertos desde sus experiencias particulares.*
- *Fue muy enriquecedor que el punto de partida de mi aprendizaje fueran conocimientos y experiencias previas sobre el enfoque de estudio de la “tecnología educativa”, pues mi área laboral se ha vinculado a estas temáticas y conocía algunas posturas conceptuales al respecto.*
- *Experimenté un proceso de reorganización interna de esquemas, esto fue desaprender prácticas de aprendizaje para maximizar mi desempeño en la modalidad virtual, por ejemplo, los horarios y hábitos de estudio y el aprendizaje colaborativo con mis equipos de estudio.*
- *Experimenté a lo largo de la maestría y con el apoyo de mi Consejera Académica lo necesario y útil de trabajar constantemente en mi autoconocimiento, en el establecimiento de motivos y metas personales, la disposición por aprender, las atribuciones sobre el éxito y el fracaso, las expectativas y representaciones mutuas.*
- *El aprendizaje fue contextualizado, realicé tareas auténticas y significativas culturalmente y la resolución de problemas, aun siendo estos ficticios, tenían sentido y lógica dentro de los marcos de referencia temática.*
- *El ambiente educativo estimuló la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar, y con materiales de aprendizajes potencialmente significativos.*

*¿Cómo se logró la mediación del aprendizaje con el uso de TICS?*

El uso de tecnología en procesos educativos siempre conlleva un cambio para quienes la utilizan (Chadwick, 1997), tanto para el estudiantado, como para el profesorado, por cuanto, los esquemas de trabajo y concepciones sobre ciertos procesos educativos que han sido establecidos desde la escuela, vienen a transformarse en los paradigmas de educación virtual. De acuerdo con Gómez y Alemán (2011) es necesario recalcar que la aplicación de herramientas-sincrónicas y asincrónicas- realmente propician nuevas opciones de interacción y retroalimentación, cuyas implicaciones se traducen en que las dimensiones de tiempo y espacio de los participantes son transformados, muchas veces de manera innovadora. Por ejemplo:

### Cuadro 1 Ejemplo

En el curso de “psicología del aprendizaje humano”, para acercarnos a sus teorías y su epistemología, se incluyó en el programa de este curso, de manera creativa y lúdica, la narración de historias para ejemplificar desde la experiencia cotidiana y personal los diversos tipos de aprendizajes que se identifican en los contenidos. Las instrucciones precisaban cómo evidenciar una u otra forma de aprender, a cual postura teórica se vinculaba y de qué manera se reforzaba el aprendizaje de dicho estilo.

Fuente: Elaboración Propia

Se desarrollaba en grupo de manera colaborativa y el objetivo de ir construyendo entre todos un escenario para la historia y cómo lo vinculábamos al objetivo de aprendizaje fue muy enriquecedor, pues era necesaria la participación de todos los miembros del equipo. Por su parte el docente, acompañaba desde su experticia en el tema para ir profundizando en el tipo de aprendizaje que correspondía en cada historia. Para realizar esta actividad se podían utilizar herramientas de colaboración que ofrece la plataforma educativa *Blackboard* o herramientas de acceso abierto.

En lo anterior, el objeto de estudio es la intención de la actividad (conocer las teorías de aprendizaje, identificarlas en el contexto cotidiano, sus fortalezas y oportunidades de mejora) y el medio para lograr el aprendizaje en dicho ambiente virtual fue una herramienta tecnológica útil para narración de historias ficticias. En términos didácticos, la educación virtual implica un replanteamiento y una reorganización en el tratamiento de los contenidos, por tanto, la tecnológica es una decisión posterior a este proceso de diseño, el cual debe pensarse de manera interactiva, dinámica y eficiente (Gómez y Alemán, 2011).

#### *Una manera diferente para aprender*

Una de las experiencias enriquecedoras en la modalidad virtual fue crear nuevos hábitos, roles y participación como estudiante a través del “aprendizaje colaborativo”, es decir:

- *Desarrollé la habilidad de aprender por cuenta propia.*
- *Complementar mi aprendizaje con mi equipo de estudiantes a través del diálogo y la discusión.*
- *Participar activamente en la solución de problemas en grupo.*
- *Considerar los puntos de vista al reconocer el aporte de otras culturas sobre un objeto de estudio.*

Es importante mencionar que el aprendizaje colaborativo es una interacción directa entre el estudiante con el profesor y el estudiante con sus compañeros y compañeras. Los estudiantes se apoyan mutuamente para aprender los contenidos, desarrollar habilidades de equipo, compartir metas, recursos, logros y respeto mutuo de los roles de cada quien.

Además, prevalece una responsabilidad individual y mutua de los aportes que se brindan en la construcción conjunta de una actividad de aprendizaje. Por un lado, los miembros del equipo intercambian información importante y por otro, para mejorar su desempeño, el profesor estimula el análisis de las reflexiones de cada uno para lograr resultados de mayor calidad. Esto es retroalimentación de manera

individual y grupal. En el trabajo en equipo se puede autoevaluar la participación propia y la coevaluación entre los y las integrantes, esto es una actividad que permite al individuo y al equipo evaluar cuáles acciones han sido útiles y cuáles no para mejorar el trabajo de estudio.

De acuerdo con Martín (1999) el aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales es favorecido porque:

- Requiere que el alumno esté continuamente implicado en actividades. Hacer aportaciones, responder a los compañeros y compartir ideas, formular y articular una afirmación o declaración es un acto cognitivo y social, especialmente rico si van estas aportaciones seguidas de un argumento.
- Ofrece a los alumnos igualdad de oportunidades para participar haciendo los comentarios que desee en el momento que lo requiera. El hecho de que el aprendizaje en línea esté abierto las 24 horas del día permite a los alumnos reflexionar más sus ideas e ir madurándolas a su propio ritmo, contra la premisa asumida de que todos los alumnos avanzan a la vez y con los mismos conocimientos previos.
- Se rompen las jerarquías, el profesor viene a ser más un facilitador que una autoridad. El profesor suele dar la referencia de un objetivo, de algunos textos y otras instrucciones que pueden ser importantes para orientar el trabajo. Los alumnos en forma colaborativa son los que lo llevan a cabo, interactuando entre ellos, cooperando y evaluando el proceso.
- Se forman comunidades de aprendizaje en red que permiten el enriquecimiento personal y formativo de todos los miembros del grupo. La comunicación que fluye va llevando a la amistad, a la estimulación intelectual y a la satisfacción personal. Los miembros de la comunidad comparten intereses, se conocen unos a otros y se interesan unos por los otros.
- Para que un alumno tenga éxito en un curso en línea tiene que responsabilizarse de su propio aprendizaje y también ayudar a los compañeros a que se responsabilicen del suyo. Tiene que leer y responder los comentarios de los compañeros, reflexionar sobre lo que él opina acerca de un asunto que surge y buscar información adicional si es necesario para responder.
- Se comprometen más los alumnos con el proceso. Ellos mismos establecen las normas por las que van a regirse como grupo en el trabajo y se autoevalúan continuamente, reflexionando sobre cómo van, qué han logrado, cómo lo han logrado y que necesitan mejorar. Esto va formando una cultura de mejora continua en el trabajo y les capacita para la educación permanente.
- Facilita la internacionalización de la educación superior. Con estas experiencias, profesores y alumnos, logran un entendimiento y una comprensión del mundo más global. En este trabajo en línea adquieren los alumnos un amplio conocimiento y habilidades para trabajar en redes y conexiones institucionales, Podemos atender el intercambio de experiencias con estudiantes de otras naciones y llevar "al salón de clase virtual" la riqueza de la diversidad cultural, así como otras actividades de cooperación con todos

aquellos que desde la distancia, rompiendo las barreras físicas, puedan contribuir a enriquecer la vida académica y ética de una institución y nos permitan hacer frente a la interdependencia global.

Entre otras características que pueden mencionarse, el uso de la tecnología para propósitos de aprendizaje se hace más desafiante, pues todas las potencialidades para mediar el aprendizaje se hacen cada vez más apremiantes para la educación, sin embargo, esta nueva forma de aprender fundamentada en la colaboración y la interacción podría también trasladarse, en lo que se posibilite, a las aulas físicas, -es una manera novedosa de lograr el aprendizaje-.

Por ejemplo, para lograr el aprendizaje colaborativo en una investigación sobre un tema o la solución de un problema fue necesario organizar las participaciones y los roles entre los miembros del equipo de estudio, se daba una distribución de funciones definidas, claras y precisas al inicio de cada curso.

Cuadro 2. Distribución de funciones para organizar una actividad de aprendizaje colaborativo

Agenda de trabajo actividad 2.3 Elaborar un reporte: “Modalidades de educación virtual” ”(Compromisos y tareas individuales)				
Actividad		Responsable	Fechas de realización	Observaciones
Definir roles	Coordinadora. Líder y responsable de la integración del trabajo.		16 y 17 de septiembre	Espacio para aportes “Foro: actividad 2.3” Avisar por correo electrónico las actualizaciones de los reportes.
	Secretaria. Se encarga publicar acuerdos del equipo y contactar a la tutora para dudas.			
	Supervisora de foros. Se mantiene pendiente de lo que publiquen en otros foros y comparte con el equipo lo que considere pertinente para el desarrollo del trabajo.			
	Moderadora. Se asegura de que todos tengan la oportunidad de participar en el trabajo en equipo y que haya un clima de respeto y cordialidad.			
Introducción				1 cuartilla
<ul style="list-style-type: none"> <li>• E-learning</li> <li>• Blended-learning o B-learning</li> <li>• Mobile-learning o M-learning</li> <li>• Ubiquitous learning o U-Learning</li> </ul>			18 de setiembre	5 cuartillas 27 renglones o líneas para cada sección
Conclusiones			19 de septiembre	2 cuartillas (10 renglones para cada una)

			Reunión por skype
Integración del borrador		20 de septiembre	Colocarlo en el foro
Revisión del borrador y correcciones		20 y 21 de septiembre	Acordar un orden de revisión por correo electrónico
Envío del trabajo final		22 de septiembre	Espacio para entrega de tareas

Fuente: elaboración propia

Respecto de lo anterior, también el equipo definía normas de trabajo como:

### Cuadro 3 Definición de normas de trabajo

Responder pronto a los mensajes, contribuir con ideas bien fundamentadas, personalizar las aportaciones, evitar comentarios hostiles o agresivos, promover la participación ofreciendo ayuda y establecer fechas límites para la construcción de las actividades entregables como tareas, entonces las participaciones eran activas y constantes. No obstante, había casos poco recurrentes, donde algún miembro incumplía con lo establecido, por lo general la persona por sí misma manifestaba su situación y de manera colaborativa se le ofrecía ayuda en el proceso.

Fuente: elaboración propia

Esta forma de trabajo permitió la participación y la interacción dinámica en los espacios virtuales. Es una manera diferente de aprender individualmente y con otras personas, los aportes se tornan valiosos cuando son compartidos y se concluyen en reflexiones críticas, de calidad para el conocimiento. Al romperse la jerarquía de la relación docente-estudiante, la construcción del conocimiento se hace de manera abierta, flexible, autónoma y a su vez colectiva.

#### *Conocer las acciones que mejoran el aprendizaje en línea: la evaluación*

La modalidad *e-learning* se distingue de otras modalidades educativas por el énfasis en la evaluación de diferentes áreas, como el aprendizaje (sumativa o formativa), el desempeño de la persona como ser individual y social, el desempeño del docente e incluso el desarrollo del curso y sus actividades de aprendizaje, administración de la plataforma virtual y los servicios que ofrece.

### *Evaluación del aprendizaje*

En lo que concierne a la evaluación del aprendizaje, el TEC-Virtual establece:

- **Actividades evaluables:** Aquellas actividades que poseen un valor cuantitativo y que impactan de manera directa la evaluación académica dentro del curso. Las actividades evaluables pueden subdividirse en:
  - **Ponderadas bajo rúbrica y criterios:** Las que se evalúan de acuerdo con criterios definidos bajo una rúbrica específica y detallada en donde la actividad debe cumplir con ciertos elementos básicos y cada criterio o elemento posee un valor específico.
  - **Entregadas/No entregadas:** Las que se evalúan bajo el criterio de si fueron entregadas o no entregadas, independientemente de los elementos con los que se haya hecho la actividad o el producto que se esté entregando.
  - **Requisito:** Las que por sí mismas no se evalúan cuantitativamente, pero condicionan la evaluación de otras actividades. Es decir, si no se realizan y entregan pueden impactar en la calificación de otras actividades.
- **Actividades no evaluables:** Aun cuando existen actividades de esta naturaleza, todas las actividades forman parte integral del aprendizaje, el no hacer una actividad puede resultar en la disminución o poca comprensión del material del curso.
- **La retroalimentación:** la evaluación no es un fin en sí mismo, sino una herramienta que facilita la toma de decisiones para proveer información en dos preguntas fundamentales: ¿cómo lo estoy haciendo? y ¿cómo puedo mejorarlo? El rol de la evaluación desde esta perspectiva es proveer una retroalimentación significativa para mejorar el aprendizaje, reforzar fortalezas y detectar oportunidades de mejora.

Cabe destacar que la evaluación a través de rúbricas se centra más en ofrecer al estudiantado una retroalimentación cualitativa que únicamente calificar de manera cuantitativa. En este caso, la evaluación del aprendizaje en un curso en línea se enfoca no solo en el producto o resultado entregado en cada actividad, sino que también toma en cuenta el proceso y método de aprendizaje seguido para llegar al resultado entregado, por lo tanto, las rúbricas en los cursos en línea incluyen dentro de sus criterios de evaluación elementos relacionados con los pasos, actividades, procesos y procedimientos requeridos de manera individual, como colaborativa.

### *Autoevaluación y coevaluación*

Por otra parte, el modelo en línea centrado en el aprendizaje del estudiantado implica necesariamente un papel más activo y responsable por parte del estudiante sobre la forma de evaluar el desempeño en el curso. El curso en línea busca que el estudiante vaya construyendo su aprendizaje, y por tanto, que tenga un papel activo en su propia evaluación, en la responsabilidad de sus logros y áreas de oportunidad, y en consecuencia, experimenta auto motivación, autorregulación y auto orientación de su propio aprendizaje.

Además, hace un gran énfasis en el desarrollo de habilidades y destrezas de trabajo colaborativo, por lo que también debe procurarse la evaluación de éstas. Lo cual se incluye como parte de la evaluación del curso y se denominan autoevaluación y coevaluación, sus definiciones a continuación:

- ✓ Autoevaluación: es un ejercicio individual auto-reflexivo para valorar el propio desempeño académico en las actividades de aprendizaje, por ejemplo:
  - *El tiempo que le dediqué a la actividad o al curso fue el adecuado.*
  - *La puntualidad y el seguimiento de indicaciones al realizar las actividades de entrega*
  - *Integración con los compañeros de equipo en las actividades colaborativas*
  - *Mantener comunicación directa con el equipo docente*
  - *Desarrollar capacidad para aprender por cuenta propia*
  - *Mi participación y aportes fueron de calidad*

En esta auto-reflexión manifestaba la honestidad, reflexión interna, introspección y autocrítica al valorar nuestro desempeño como estudiante.

- ✓ Coevaluación: es un ejercicio individual donde se evalúa el desempeño académico de cada uno de los integrantes del equipo, para evaluar si el compañero(a):
  - Mostró preparación individual sobre el tema al momento de interactuar con el equipo
  - Cumplió con los compromisos que se establecieron dentro del equipo.
  - Aportó con calidad, de manera constructiva, es decir aportó elementos para mejorar y complementar el trabajo del equipo.
  - Fue puntual en las actividades que le correspondieron cumplir, además asistió a las reuniones y aportaciones con el equipo.

De acuerdo con Ramírez (2012) el aprendizaje será mayor cuando el estudiante define sus propias fortalezas, es capaz de reconocer sus propias áreas de oportunidad, comprende lo que necesita trabajar para lograr por si mismo los objetivos de aprendizaje y personales, evidencia la manera en que se trabaja en las actividades colaborativas, permite expresar la opinión sobre el trabajo y desempeño de los compañeros del equipo y fortalece la responsabilidad individual en el proceso colaborativo.

Estas actividades son parte de un sistema de evaluación integral, al evaluar no solamente la retención de información y los conocimientos teóricos del alumno, sino el desempeño, el proceso, la metodología, las habilidades y actitudes del alumno en el trabajo colaborativo y sus docentes.

### *La evaluación del equipo docente*

De forma constante, durante la mitad y al final del curso era requisito completar las encuestas de evaluación docente, por una parte se evaluaba al docente tutor, al docente titular y por otra al equipo docente. Se evaluaban criterios de acompañamiento docente, comunicación fluida y pronta, calidad de respuestas, motivación al estudiante a poner en práctica sus ideas, contribución a formar una verdadera comunidad de aprendizaje colaborativo. En cuanto al equipo docente, se orientaba a la disponibilidad y calidad de los recursos de estudio, seguimiento del funcionamiento de las herramientas y respuestas a consultas académico-administrativas y técnicas sobre la plataforma.

### *Para finalizar, algunas premisas...*

Retomando la cita inicial, el acto de involucrarse para aprender, sí implica una reelaboración, un nuevo abordaje, por eso es importante que como estudiante en ambientes virtuales se actúe de manera responsable y comprometida.

### *Para las actividades de aprendizaje*

- ✓ Revisar los contenidos del curso de una forma ordenada.
- ✓ Leer la metodología y las políticas del curso con respecto a los medios de comunicación
- ✓ Localizar en la página los espacios de interacción con el equipo y los espacios para colocar dudas.
- ✓ Comunicarse con los compañeros del curso y el equipo docente.
- ✓ Llevar un registro de las participaciones y observar las participaciones del resto del grupo.
- ✓ Revisar materiales que el equipo docente vaya adicionando a lo largo del curso.
- ✓ Resolver exámenes y encuestas en línea.
- ✓ Llevar el seguimiento de las calificaciones.
- ✓ Conocer el programa del curso y las actividades importantes con fecha límite de entrega.
- ✓ Conocer y explorar los espacios para entrega de las actividades y de interacción con el grupo y el docente.
- ✓ Comprobar que la conexión a Internet, el equipo de cómputo y dispositivos sea la adecuada.
- ✓ Explorar las herramientas web que ofrece la plataforma para las actividades.
- ✓ Usar adecuadamente los medios de interacción, su metodología y su propósito.

### *En cuanto a la flexibilidad en tiempo y espacio*

La flexibilidad en este contexto puede entenderse como la *capacidad de adaptarse a circunstancias determinadas*. Ser flexibles se refiere a tener un margen más amplio de acción, pero no significa que por esto la educación virtual es más fácil, requiere establecer una serie de delimitaciones para lograr las tareas propuestas.

En cuanto al tiempo, existe flexibilidad para ampliar horarios de estudio, sin embargo, existen fechas específicas para cada actividad de aprendizaje. Esto implica una administración del tiempo de manera organizada, previniendo y anticipando las responsabilidades con el curso (hacer lecturas, preparar reportes, hacer comentarios) y así equilibrar con los tiempos personales.

La flexibilidad de espacio que ofrece un curso en línea se caracteriza por la opción de elegir el lugar de estudio, lo cual representa un beneficio, pues las actividades se pueden realizar desde cualquier parte, sin necesidad de desplazarse, pero también requiere que el estudiante esté consciente de que la falta de acceso a internet no es un justificante para dejar de participar en el curso.

#### *Sobre las prioridades como estudiante*

- ✓ *Definir objetivos: que tanto quiero aprender y cómo puedo lograrlo.*
- ✓ *Analizar cómo gasto o invierto el tiempo: esto se logra llevando un registro o cronograma que ayude a identificar las actividades que regularmente se realiza y el tiempo que se invierte en éstas.*
- ✓ *Lista de actividades: una de las acciones más simples y a la vez más poderosas de cualquier sistema de administración de tiempo, hacer la lista de tareas, tanto las académicas, como las personales (trabajo, pasatiempos, actividades deportivas, otras).*
- ✓ *Concentrarse en lo que se está haciendo: cuando se logra concentración por espacios de horas, tenemos periodos altamente productivos, es importante hacerlo con una tarea a la vez.*
- ✓ *Comunicarse constantemente con el profesor tutor y con los compañeros de equipo, tanto para asuntos de aprendizaje como para informar situaciones imprevistas que afecten la realización de actividades.*
- ✓ *Compromiso con mi aprendizaje personal: cuestionar a otros y cuestionarse así mismo, interiorizar conceptos, relacionar lo aprendido con las experiencias de la vida diaria, reflexionar y evaluar el propio proceso de aprendizaje.*
- ✓ *Compromiso con el aprendizaje colaborativo: apoyar para que los compañeros y compañeras también aprendan*

En conclusión, la modalidad virtual como el *e-learning* además de caracterizarse como una plataforma para el aprendizaje colaborativo –una nueva forma de aprender... de involucrarse- requiere de un mayor esfuerzo, tiempo, disciplina y responsabilidad, tanto para estudiantes como para docentes.

En nuestra experiencia es esencial administrar adecuadamente el tiempo para dedicarse a la cobertura del material de aprendizaje e interactuar de manera argumentativa con los compañeros y con el docente. Además, es indispensable el acceso a Internet en todo momento que se trabaje en el entorno virtual de aprendizaje, para acceder a recursos y a las herramientas web.

En definitiva, esta oportunidad de aprendizaje enriqueció nuestro conocimiento, primero, por el interés personal en los temas de aprendizaje humano y organizacional, y segundo, por las habilidades y destrezas que se logró consolidar en este proceso. Se considera que otros ambientes de aprendizaje también tienen un gran potencial, si antes se deja al estudiante involucrarse activamente en la construcción individual y social de su conocimiento.

#### *Referencias Bibliográficas*

Chadwick, C. (1997). Tecnología educacional para el docente. Paidós.

Coll, C. (1996). Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos siempre desde la misma perspectiva epistemológica. Recuperado el 20 de junio del 2014 en <http://es.scribd.com/doc/5251273/Cesar-Coll-Constructivismo-y-educacion-escolar-ni-hablam-siempre-de-lo-mismo-ni-lo-hacemos-siempre-desde-la-misma-perspectiva-epistemologica>.

Díaz, F. y Hernández, G. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Secretaría de Educación Pública. Recuperado el día 20 de enero de 2011, del sitio web Temoa: Open Educational Resources Portal en <http://www.temoa.info/node/24619>

Díaz, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. , Mc Graw Hill, México.

Gómez, M. y Alemán, L. (2011). *Administración de proyectos de capacitación basados en tecnología*. México: Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey.

Martín, M. (1999). La Universidad Virtual del ITESM: hacia una transformación de la educación superior. *Revista Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*. 10 (3). Ediciones Universidad de Salamanca. Recuperado el 23 de junio del 2014 en [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_01/articulo5.html](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_01/articulo5.html).

Obaya, A. (2003). El construccionismo y sus repercusiones en el aprendizaje asistido por computadora. *Revista ContactoS*. 48(1), 61-64, Universidad Autónoma Metropolitana, México.

Ramírez, M.S (2012). Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México.

Rosenberg, M. (2001). E-learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age. New York: McGraw-Hill.

Valls, R., Soler, M., Flecha, R., (2008). Lectura dialógica: interacciones que mejoran y aceleran la lectura. *Revista Iberoamericana de Educación*. (46), 71-87, OEI.