

Universidad de Concepción del Uruguay
Facultad de Ciencias de la Comunicación y de la Educación
Centro Regional Gualeguaychú

EL ROL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN
A DISTANCIA VIRTUAL

Ing. María Carolina Banini

Tutor: Prof. Univ. Carolina V. Sotto

Carrera: Profesorado de Enseñanza Superior

San José de Gualeguaychú, octubre de 2021

Agradecimientos:

Simplemente agradecer, a la UCU Centro Regional Gualeguaychú, que me brindó el espacio para capacitarme y poder realizar este trabajo, a mis compañeras de trabajo, que estuvieron continuamente alentándome a que debía concluirlo, a mi tutora que me guio y acompañó en todo el proceso de elaboración y a mi familia que me sostiene y alienta en todo lo que emprendo.

Índice

Resumen	5
Palabras Clave:	5
Introducción	6
Justificación	8
Planteamiento del Problema	9
Pregunta de investigación	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
Marco de Referencia	10
Antecedentes	10
Marco Teórico	13
¿Qué son las TIC?	13
Educación a distancia virtual	14
Características de la educación a distancia	16
Roles en la Educación a Distancia	16
Ventajas y desventajas de la Educación a Distancia	18
Entornos Virtuales	19
E-learning	20
El triángulo del E-learning	22
Modelos de e-learning	24
El acto didáctico	26
Aprendizaje tradicional	30
Aprendizaje virtual	31
Diseño Metodológico	34
Tipo de Estudio	34
Selección de casos	34
Población	34
Técnica de recolección de datos	35
Tratamiento y análisis de la información empírica	35
Resultados y discusión	36
Educación a distancia virtual	36

Conocimiento de TIC aplicadas a la educación	41
TIC como soporte a lo presencial	47
Innovaciones en TIC utilizadas	52
Conclusión	56
Cronograma de actividades	60
Referencias Bibliográficas	61
Anexo	66
Entrevista a docentes	66

Resumen

En el presente trabajo de investigación se propuso reconocer si los docentes de la Licenciatura en Comercio Internacional, Centro Regional Gualeguaychú, de la Universidad de Concepción del Uruguay, poseen los conocimientos necesarios para ejercer el rol docente en la modalidad de educación a distancia virtual.

La educación a distancia es un sistema de enseñanza y/o aprendizaje que se desarrolla *parcial* o *totalmente* a través de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), bajo un esquema bidireccional entre profesor y estudiante. Este sistema sustituye el modelo de interacción personal en el aula por uno de tutoría, que responsabiliza al educando de su propia formación.

Con este fin se realizó una investigación cualitativa, con diseño fenomenológico, contando con una muestra de quince unidades de análisis. Para la técnica de recolección de datos se confeccionó un instrumento modelo de entrevista semiestructurada.

Los resultados obtenidos permiten concluir que los docentes de la Licenciatura de Comercio Internacional aplican herramientas virtuales en sus clases, reconocen algunas de las características de educación a distancia, pero aún falta capacitarse sobre el rol docente en la modalidad de educación a distancia virtual.

Palabras Clave:

Educación a distancia virtual- TIC- enseñanza en entornos digitales.

Introducción

“Las Nuevas Tecnologías en la educación, desde las más simples hasta las más sofisticadas, forman hoy una nueva parte importante de las decisiones que toman los docentes cuando eligen desarrollar propuestas de buena enseñanza” (Litwin et. el., 2005).

La Web o WWW (*World Wide Web*) según Berners-Lee (citado en García Peñalvo, 2005) se puede calificar como el componente fundamental que ha revolucionado y popularizado el uso de Internet, gracias a ser un medio de difusión y comunicación abierto, flexible y de tecnología muy simple, lo cual, ha dado origen a un amplio espectro de aplicaciones como el comercio electrónico, la banca electrónica o los sistemas de entretenimiento en línea, etc.

El sector educativo ha encontrado en esta tecnología un excelente medio para romper con los limitantes geográficos y temporales, que los esquemas tradicionales de enseñanza arrastran a través del tiempo, revolucionando, y cambiando a la vez, el concepto de educación a distancia. Su adopción y uso han sido amplios, lo que ha permitido un desarrollo rápido y consistente en el que la Web ha ido tomando distintas formas dentro de los procesos educativos.

La **educación a distancia** es una modalidad que permite el logro de objetivos de aprendizaje mediante una relación no presencial, cualitativa, distinta a la del sistema convencional y con una combinación de medios diversos que facilitan el desarrollo del aprendizaje, para las personas que no desean o pueden estar sujetas a condiciones rígidas de calendario, espacio y tiempo, tiene una estructura curricular, material de aprendizaje estructurado, estrategias y tácticas instruccionales y diversas formas de apoyo, además fuentes externas y herramientas.

En la actualidad, se utiliza más aún, el correo electrónico y otras posibilidades que ofrece Internet, como son los blogs, o las aulas virtuales. En esta modalidad el proceso de

enseñanza y aprendizaje está “pensado” en función a las nuevas tecnologías de la comunicación dando lugar a un nuevo modelo conocido como e-formación o e-learning, cada vez más valorado, como un sustituto de la formación presencial tradicional. La Web se convierte en la infraestructura básica para desarrollar los procesos de enseñanza y/o aprendizaje no presencial, combinando servicios síncronos y asíncronos.

Es por ello, que en esta investigación el objetivo es reconocer si los docentes poseen los conocimientos necesarios para ejercer el rol docente, en la modalidad de educación a distancia virtual, acotada a los niveles universitarios de la Licenciatura en Comercio Internacional, del Centro Regional Gualeguaychú de la Universidad de Concepción del Uruguay.

Justificación

Lo que motiva a la realización de esta investigación, es reconocer *qué* conocimientos y *cómo* los aplican los docentes ante el ejercicio de su profesión en la educación a distancia virtual.

El concepto de “aprender a enseñar” cambia rotundamente, a través de las Nuevas Tecnologías de Información y de la Comunicación. Estas han introducido dentro de la educación, la posibilidad de disponer de recursos altamente orientados a la interacción y el intercambio de ideas, materiales entre profesores y alumnos, alumnos-alumnos y profesores-profesores, las oportunidades que ofrecen para la cooperación, se extienden no sólo al aprendizaje de los estudiantes, sino también, a la misma enseñanza y engloban prácticamente todas las formas de comunicación habituales en la educación presencial. Estas Nuevas Tecnologías han tenido un gran impacto en el ambiente de aprendizaje.

Ante esta necesidad de adecuarse al contexto actual, es preciso identificar si el equipo docente en estudio, tiene conocimiento de las herramientas, para poder lograr la correcta elección de los medios y recursos que mejor se adapten a su práctica docente, y de esa forma, facilitar la información y el desarrollo de actividades para la asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

Pregunta de investigación

¿Cuáles son los conocimientos necesarios para ejercer el rol docente, en la modalidad de educación a distancia virtual, en la Licenciatura de Comercio Internacional, Centro Regional Gualeguaychú, de la Universidad de Concepción del Uruguay, en el primer cuatrimestre del año 2021?

Objetivo General

Reconocer si los docentes de la carrera Licenciatura en Comercio Internacional, Centro Regional Gualeguaychú, de la Universidad de Concepción del Uruguay, poseen los conocimientos necesarios para ejercer el rol docente en la modalidad de educación a distancia virtual.

Objetivos Específicos

- Indagar si los docentes reconocen las características de la educación a distancia virtual.
- Identificar si los docentes conocen las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación.
- Descubrir si los docentes poseen dominio de recursos y herramientas tecnológicas en la práctica docente.

Marco de Referencia

Antecedentes

La investigación publicada en la revista Profesorado, de la editorial de la Universidad de Granada, “*El rol docente en las ecologías de aprendizaje: análisis de una experiencia de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*”, de los autores Hernández-Sellés, González Sanmamed y Muñoz Carril (2015), analizan las potencialidades del aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales, la dimensión social del trabajo colaborativo y recoge datos relacionados con el rol del profesor, en el desarrollo de las propuestas de trabajo colaborativo. Identifica las preocupaciones y valoraciones que origina el ejercicio de la labor docente en los espacios de aprendizaje formales enriquecidos tecnológicamente.

Los autores, mencionan que las TIC han sustentado en esta última década, el poder conectarse, interactuar, intercambiar, comunicarse y, más aún aprender gracias a ello, y a uno de los desafíos a los que se enfrentan las instituciones de educación superior, es la adopción de nuevos modelos articulados en torno a la gestión del conocimiento, desde la visión de las ecologías de aprendizaje, y es ahí en donde la responsabilidad de la universidad, está en aprovechar los mismos medios que la sociedad está usando, con el fin de introducir a los alumnos en ese contexto y cultivar su potencial socializador, focalizando la principal atención en el proceso de enseñanza y no en el contenido a enseñar, de manera que se pueda generar y actualizar el conocimiento, preponderando la figura del profesor como un referente muy importante en el proceso de aprendizaje.

Los autores Turizo y Arzuza (2014), en la investigación titulada “*En la búsqueda de nuevas formas de interacción sociodiscursiva en entornos virtuales de aprendizaje: El nuevo rol docente*”, observan como en los entornos virtuales de aprendizaje, se ha

resignificado los roles de los agentes educativos: alumnos, docentes e instituciones, y que hoy se ensayan alternativas pedagógicas y didácticas que al ser bien aprovechadas, posibilitan un aprendizaje con sentido, dado el aprovechamiento de herramientas TIC y aplicaciones informáticas para la gestión inteligente de aprendizajes y conocimientos colectivos, en donde los estudiantes ya no se limitan a consumir información elaborada y publicada por los expertos en un área o disciplina, sino que participan en la construcción social del conocimiento, lo que determina que el uso de las herramientas TIC y especialmente el de las aplicaciones informáticas, que es posible acceder vía internet, siendo más que beneficiosas en procesos formativos gestionando espacios colaborativos para diseñar, compartir, analizar, resumir y modificar contenidos.

Continuando, los autores destacan la importancia de que, en los entornos virtuales, las funciones del docente, de enseñar y evaluar han sido complementadas o sustituidas por acciones centradas en la orientación y el acompañamiento al alumno, para que sea gestor de su propio aprendizaje y pueda de forma individual o en equipo, cumplir con las actividades y tareas que lo ayuden al logro de las competencias propias de su campo y nivel de formación. Si bien, las instituciones educativas están promoviendo la conciliación entre aprendizaje autónomo y aprendizaje cooperativo o colaborativo, pues son conscientes del auge y funcionalidad de las TIC como herramientas pedagógicas, así mismo, reconocen que es fundamental que los profesionales desarrollen actitudes, habilidades y competencias para la toma de decisiones, la resolución de problemas, la investigación, el trabajo en equipo, la generación de conocimiento colectivo y sobre todo, la participación en complejos procesos de cambio social.

Concluyendo en que, las TIC y los espacios de interacción web que median la interacción sociodiscursiva con fines educacionales, son de gran utilidad, y aunque docentes y estudiantes puedan crear escenarios virtuales, es preciso asumir con

responsabilidad el uso de tales herramientas, plantear la interacción en un marco de transparencia, responsabilidad y compromisos recíprocos estimulados por el trabajo cooperativo y colaborativo, necesario en entornos virtuales.

El autor Fernández Jiménez (2015) en su tesis cuyo título es “*Tutoría en e-Learning: Funciones y roles del tutor en la formación online*” analiza en su objetivo general comprender las funciones que realizan los tutores de e-learning durante las acciones formativas en las que participan y cómo perciben esas funciones los estudiantes.

La metodología utilizada por el autor fluctúa entre datos cuantitativos y cualitativos. Considera como una metodología el rigor de los diseños experimentales y la flexibilidad de los diseños observacionales. Además, elaboró un cuestionario que ha permitido describir actitudes, creencias y opiniones, a través de las cuales extrae conclusiones que son inferidas, con cierta cautela, a un mayor número de sujetos.

A los resultados y conclusión más significativa que arriba el autor, es que según la opinión del alumnado, los tutores han desempeñado, de manera más patente, la labor de guiar y asesorar al alumnado durante el desarrollo de las acciones formativas, han tenido las competencias adecuadas para el dominio de los contenidos, actividades, diagnóstico y evaluación formativa del alumnado, han desarrollado habilidades para organizar las actividades y han sido capaces de planificar, estructurar, establecer las normas de funcionamiento, tiempos, calendarios y puesta en marcha de las distintas acciones formativas. Por lo que, los tutores desempeñan de forma óptima su labor.

Marco Teórico

¿Qué son las TIC?

Las Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) están siendo insertadas en todas las áreas de la sociedad, provocando diferentes impactos. La educación es una de estas áreas, donde las posibilidades que estas tecnologías proporcionan, pueden favorecer la introducción de aspectos innovadores en los metodológicos, relacionados con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La inserción de las TIC en los contextos educativos aporta beneficios para el sistema educativo contribuyendo de forma positiva en las tareas propias, de los alumnos como en las de los docentes y la comunidad educativa en general. En el caso de los docentes, estas tecnologías ponen a disposición recursos en diferentes formatos, como participar en redes de docentes y trabajar proyectos en forma colaborativa con otros centros educativos (Harasim et. al., 2000, Hepp, 2003; Crook, 1998, citado en Gros y Silva, 2005).

Una de las posibilidades que, derivada de las tecnologías instaladas en los centros educativos, es el uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) para apoyar la labor docente, extendiendo la clase más allá de las fronteras del aula. Además, de ser útiles para formarse de modo continuo, en forma virtual, participando de experiencias de formación centradas en perspectivas educativas constructivistas, donde la interacción con los pares, la reflexión y el construir conocimiento en forma colaborativa son aspectos centrales.

La realidad cambiante de esta era digital, con su base en las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y su expansión desde el surgimiento de Internet y la gran cantidad de avances tecnológicos que le sucedieron (la telefonía móvil, el wifi, las redes sociales, el Big Data, Internet de las cosas, las plataformas streaming, los videojuegos, entre muchos otros), impacta de lleno en el lenguaje y por él y con él, en

los procesos comunicativos, en la concepción del mundo, en la identidad personal y social, y en los vínculos y relaciones.

En este nuevo escenario, digital y globalizado, el sujeto se comunica con otros procesos, otros canales, otros códigos y otros contextos, los cuales necesitamos comprender para poder interpretarlos y adoptarlos en nuestros procesos educativos.

Si hemos de integrar la cadena evolutiva del ser humano comunicativo, partiremos del homo sapiens pensante y reflexivo; seguiremos por el homo demens (planteado por Edgar Morin), dueño de la fantasía y del imaginario; saltaremos al homo videns, prioritariamente audiovisual; encontraremos al homo digitalis convergente e interactivo del siglo XXI, y llegaremos hasta el homo documentalis, el ciudadano del mundo globalizado, heredero de la sociedad de la información, con el criterio justo y necesario para procesar y seleccionar mensajes provenientes de todos los vectores de la comunicación digital (López Yepes, 1998, citado por Arango Forero, 2013, p. 678).

Estamos viviendo en un entorno en el cual la velocidad de la información es superior a la que el mundo ha conocido hasta el momento, y la revolución de las tecnologías han originado una sociedad y una economía basadas en la información y el conocimiento. Numerosos especialistas a lo largo de la Historia describen este fenómeno el cual tiene impactos transformadores en los ámbitos de lo social, lo político, lo económico y lo cultural.

Educación a distancia virtual

La educación a distancia es un sistema de enseñanza y/o aprendizaje que se desarrolla parcial o totalmente a través de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), bajo un esquema bidireccional entre profesor y estudiante. Este

sistema sustituye el modelo de interacción personal en el aula por uno de tutoría que responsabiliza al educando de su propia formación.

Antes de la aparición de internet, la educación a distancia se hacía **por correspondencia**. En ese sistema los estudiantes recibían las guías y otros materiales de estudio por medio del correo postal, para luego presentarse a los exámenes parciales y/o finales. En algunos casos, los alumnos podían retirar los recursos directamente en las instituciones educativas (Imaginario, 2019).

También podemos definir la educación a distancia, como, la acción o proceso de educar o ser educado, cuando este proceso se realiza a distancia. Además, como la combinación de educación y tecnología para llegar a su audiencia a través de grandes distancias y no obligando a los estudiantes a estar físicamente presentes en el mismo lugar con el instructor.

Estas particularidades de la educación a distancia representan una variedad de modelos de educación que tienen en común, la separación física de los maestros y estudiantes, en donde la combinación de tecnología (voz, video, datos e impresiones) es usada como puente para reducir esta barrera, con el uso de comunicación en ambos sentidos entre estudiantes e instructores.

El aprendizaje es el resultado de la educación, en el cual, el docente proporciona el ambiente que hace posible el aprendizaje, pero el estudiante es el que lo realiza y es responsable del mismo, por lo tanto, el aprendizaje a distancia puede ser considerado un producto de la educación a distancia.

Se ha comprobado que los métodos de educación a distancia pueden ser tan efectivos como las formas tradicionales de educación presencial, cuando se utilizan los métodos y tecnologías adecuadas, siempre y cuando exista una interacción entre los

estudiantes y tengan la retroalimentación oportuna de parte del profesor (Juca Maldonado, 2016).

Características de la educación a distancia

- Separación física entre profesor y alumno
- Formación *just in time*, acceso al conocimiento necesario en el momento requerido por el individuo. Accesibilidad.
- Uso masivo de medios técnicos
- El alumno como centro de formación independiente y flexible.
- Ajuste a las necesidades individuales.
- Tutorización
- Interactividad
- Flexibilidad, por la elección de recursos, medios, modelos, etc.
- Actualización de los contenidos, sencilla, rápida y económica.

Roles en la Educación a Distancia

El proceso de educación a distancia como tal, tiene roles fundamentales que se desempeñan dentro del mismo y han experimentado cambios en relación a sus papeles por los efectos de la tecnología. Entre los diversos roles que se pueden presentar en un equipo de educación a distancia se pueden mencionar los siguientes:

Coordinador general: responsable de articular los procesos de todo el equipo. Establece el cronograma de actividades, propone las tareas a realizar, planifica y controla el normal funcionamiento del proyecto. como también será un guía en el desarrollo de la personalidad del sujeto.

Experto en contenidos: docente a cargo del curso y experto en el tema a ser impartido a distancia. De acuerdo a la forma en que se comprenda en cada región, el experto en contenidos cambia su rol, por ejemplo, en Bolivia (en Educación a Distancia)

es la persona que redacta, produce los módulos y las unidades temáticas - conocido como el profesor tutor -, es decir es un verdadero científico dedicado a la producción intelectual. Sería muy conveniente que esta misma persona sea el tutor; sin embargo, por cuestión de tiempo muchas veces no puede hacerlo.

Profesor tutor: apoya en la administración, guiando y orientando al estudiante. Se dedica a realizar textos, es decir, construye los módulos que son parte del curso. Esta misma persona puede llegar a ser el que guía, orienta a los participantes; pero en caso de no contar con apoyo es el tutor. El profesor tutor a distancia debe tener habilidades diferentes del profesor que se dedique a la formación presencial; algunas de ellas pueden ser el dominio sobre las TIC, conocimientos para organizar y gestionar cursos online y lo que ello representa (grupos de discusión, foros, debates, etc.). Debe tener una capacidad de comunicación escrita bastante depurada, ya que el estudiante no es presencial y, por tanto, no se puede interaccionar igualmente con él. La efectividad de cualquier proceso de educación a distancia descansa firmemente en ellos (García Arieto, 2002).

En la educación a distancia los docentes deben, según Casto Cuesta (2014), además,

- Desarrollar una comprensión y conocimiento de las características y necesidades de sus estudiantes a distancia con muy poco o ningún contacto personal.
- Adaptar los estilos de enseñanza, tomando en consideración las necesidades y expectativas de una audiencia múltiple y diversa.
- Conocer la forma de operar de la tecnología educativa mientras conserva su atención en su papel de educador.
- Funcionar efectivamente como facilitador y como proveedor de contenidos (p.13).

Además, se deben tener en cuenta en educación a distancia virtual, los siguientes roles,

Asesor de diseño: pedagogo especialista que ayuda al profesor a seleccionar los medios necesarios y diseñar actividades, también es conocido como el diseñador instruccional.

Asesor en tecnología: apoya al equipo docente seleccionando las herramientas tecnológicas adecuadas para el logro por parte del alumno de los objetivos de aprendizaje propuestos.

Productor de nuevas tecnologías: apoya en la producción de material audiovisual que enriquece las clases. Es el encargado de mediatizar los contenidos.

Diseñador gráfico: selecciona los recursos gráficos adecuados para los cursos virtuales.

Evaluador del sistema: tiene a su cargo la evaluación de todo el sistema (materiales, tutores, alumnos y administración general), también puede proponer medidas correctivas para solucionar inconvenientes que se hayan producido durante el cursado a distancia.

Estudiantes: Independientemente del contexto en que se desarrolle la educación, el papel de los estudiantes es aprender, esta tarea generalmente intimidante en la mayoría de los casos requiere motivación, planeación y la habilidad para analizar y aplicar los conocimientos que aprende. Las nuevas tecnologías brindan la posibilidad de interactuar con otros compañeros que viven en medios muy posiblemente distintos al suyo, y enriquecer su aprendizaje con las experiencias de los demás, sumado a la experiencia de sus maestros (Castro Cuesta, 2014).

Ventajas y desventajas de la Educación a Distancia

Las principales ventajas se pueden resumir en:

- Atiende necesidades formativas que no se realizaron en edad escolar ordinaria dentro de los sistemas educativos convencionales.
- Elimina las dificultades que representan las distancias geográficas, donde la población puede acceder a este tipo de educación independientemente de dónde resida.
- Útil para mejorar la cualificación académica y profesional de la población adulta.
- Flexibilidad horaria, facilita además la organización del tiempo personal del alumnado, respetando la vida familiar y las obligaciones laborales (Domínguez Pérez y Pérez Rul, 2007, p. 4).

Y entre sus desventajas:

- Desconfianza que se genera ante la falta de comunicación entre el profesor y sus estudiantes.
- Reduce la interacción social, lo cual es necesaria una intervención activa del tutor para evitar esto.
- Adaptación específica: el educando ha de aprender a usar materiales didácticos específicos y aulas virtuales, a comunicarse con sus profesores y con los otros estudiantes a través de medios de comunicación y ha de ser capaz de organizar su tiempo de estudio para compaginar vida personal, laboral y académica (Domínguez Pérez y Pérez Rul, 2007, p. 4).

Entornos Virtuales

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es un espacio de acceso restringido concebido y diseñado para que las personas que accedan a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes, mediante sistemas tecnológicos.

En los EVA se crean diferentes comunidades de aprendizaje, bajo la forma de Aulas Virtuales, las cuales ofrecen recursos que facilitan la comunicación, la publicación de contenidos, el debate, la realización de actividades y la evaluación.

Hay diferentes EVA, que pueden ser licenciados o no. **Moodle** es no licenciado y de código abierto. Es uno de los EVA más utilizados a nivel mundial, plataforma virtual de libre gestión de cursos (course management system) está definida como uno de los sistemas que facilitan la gestión de contenidos en todos sus aspectos: creación, mantenimiento, publicación y presentación. También, son conocidos como Web Content Management (WCM) sistema de gestión de contenido de redes. Todas estas características ayudan a los educadores a crear nuevos ambientes de aprendizaje en línea, en más de 70 idiomas (Fernández-Pampillón Cesteros, 2009).

En nuestro país, es utilizado por las Universidades e Institutos de formación más reconocidos. La sencillez de su entorno a la hora de utilizar los recursos de esta plataforma es una de las ventajas más destacadas a la hora de elegirlos. Moodle puede utilizarse tanto para e-learning como para b-learning, ya que complementa clases presenciales a la perfección.

E-learning

El concepto de *e-learning* se define de muchas formas diferentes fundamentalmente debido a que los actores que de él hacen uso son muy diversos, cada uno con su idiosincrasia y su ámbito de aplicación.

Desde la perspectiva de su concepción y desarrollo como herramienta formativa, los sistemas de *e-learning* tienen una dualidad pedagógica y tecnológica. Pedagógica en cuanto a que estos sistemas no deben ser meros contenedores de información digital, sino que ésta debe ser transmitida de acuerdo a modelos y patrones pedagógicamente definidos para afrontar los retos de estos nuevos contextos. Tecnológica en cuanto que todo el

proceso de enseñanza y/o aprendizaje se sustenta en aplicaciones software, principalmente desarrolladas en ambientes Web, llamadas plataformas de formación.

Desde la perspectiva de su uso se podría distinguir la visión que tienen sus usuarios finales, que, con independencia de su madurez y formación, verán al sistema *e-learning* como una fuente de servicios para alcanzar su cometido formativo. No obstante, también es factible diferenciar una visión de organización, en la que se definen el alcance y los objetivos buscados con la formación basada en estos sistemas, distinguiéndose una visión académica y una visión empresarial.

La traducción literal al español que podemos hacer del término *e-learning*, sería la de “aprendizaje electrónico”. Hernández (2017) plantea que dicho concepto presenta una concepción mucho más compleja, ya que éste engloba también a aquellas aplicaciones y servicios con base en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), orientadas a facilitar el proceso de enseñanza y/o aprendizaje.

Existen definiciones que abren el espectro del *e-learning* a prácticamente a cualquier proceso relacionado con educación y tecnologías, como por ejemplo la definición de la *American Society of Training and Development* (citado en García Peñalvo, 2005) que lo define como, término que cubre un amplio grupo de aplicaciones y procesos, tales como aprendizaje basado en Web, aprendizaje basado en ordenadores, aulas virtuales y colaboración digital. Incluye entrega de contenidos vía Internet, intranet/extranet, audio y vídeo grabaciones, transmisiones satelitales, TV interactiva, CD-ROM y más.

Otros autores, como Rosenberg (citado en García Peñalvo, 2005), acotan más el alcance del *e-learning* reduciéndolo exclusivamente al ámbito de Internet, y lo define como, el uso de tecnologías de Internet para la entrega de un amplio rango de soluciones que mejoran el conocimiento y beneficio. Está basado en que permite el trabajo en red, lo

que lo hace capaz de ser instantáneamente actualizado, almacenado, recuperado, distribuido y permite compartir instrucción o información.

Parece claro que para definir el término e-learning tenemos que partir del concepto de teleformación. Es considerada por numerosos autores como una de las alternativas incluidas en la formación denominada como a distancia. Ahora bien, el e-learning es una forma de educación a distancia, pero no toda la educación a distancia se puede considerar como e-learning (Fernández Jiménez, 2015).

Asimismo, desde la experiencia de desarrollo y explotación de plataformas, al *e-learning*, se lo podría definir como una capacitación no presencial que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita, flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, adecuándolos

a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada participante, en donde se debe garantizar un ambiente de aprendizaje colaborativo, mediante el uso de herramientas de comunicación síncrona y asíncrona, potenciando el proceso de gestión basado en competencias.

El triángulo del E-learning

Lozano Galera (2002), lanzó en ese mismo año la teoría del “triángulo del e-learning”, en el que se identifican tres pilares fundamentales, que están interconectados entre ellos, en el cual un pilar sin los otros, no tendría sentido el proceso de aprendizaje del estudiante. Según el cual, el triángulo se conforma de la siguiente forma:

Tecnología

Plataforma o entorno de aprendizaje virtual que llamamos Learning Management System donde se desarrolla el curso, se gestionan los contenidos, y se mantiene la relación y comunicación de los estudiantes y docentes. Existen diferentes tipos de plataformas.

Contenidos

Materiales didácticos y recursos para el aprendizaje que pueden ser de múltiples formato: vídeo, multimedia, podcast, PDF, contenido dentro de un proceso de gamificación, mediante recursos como el chat, videoconferencia o webinar, foro de discusión, etc., en donde lo más importante es, que detrás de cualquier contenido independientemente del formato que tenga, tiene que haber un tratamiento pedagógico de calidad y exhaustivo mediante el diseño instruccional, la estrategia nos permitirá elaborar los materiales y los recursos, para que estudiantes cumplan los objetivos del aprendizaje establecidos en la formación online.

Acción docente / Servicios

La acción del docente online debe llevarse a cabo en tres áreas: planificación del contenido y actividades, orientación al estudiante y dinamizador de los conocimientos. Su rol pasa de ser un transmisor del conocimiento a un facilitador del aprendizaje.



Figura 1: El Triángulo de E-learning

Nota: Tomado de *Seminario sobre e learning* (p. 22) por M. Crespo García- Avadillo y V. Izquierdo, 2010, Master en Sistema de Información Digital <https://es.slideshare.net/clayformacion/seminario-sobre-e-learning>

Modelos de e-learning

Podemos distinguir dos modelos de e-learning, el primero teniendo en cuenta el acompañamiento que la figura del tutor realice durante el desarrollo de un curso y el intercambio entre pares, y el segundo de acuerdo a la suma, o no, de clases presenciales. También puede darse la combinación de estos modelos planteados.

El primer modelo se da según el acompañamiento del tutor y la interacción con los compañeros, el siguiente cuadro muestra claramente las características del modelo:

MODELOS E-LEARNING	Autoaprendizaje	Formación Asistida	Formación Colaborativa
Modelo de Aprendizaje	Autoaprendizaje basado en Materiales	Autoaprendizaje basado en materiales y en interacciones con el tutor	Se basa en el Aprendizaje Colaborativo y en Comunidades Virtuales
Cantidad de Alumnos	Se utiliza para cursos con gran cantidad de alumnos (masificados)	Se utiliza para cursos con gran cantidad de alumnos (menor que en el modelo de Autoaprendizaje)	Perfil del alumno muy definido. Cantidad reducida
Tutoría	No existe asistencia didáctica del Tutor.	Existe asistencia didáctica del Tutor, generalmente reactiva.	Alta desempeño del Tutor, lo que implica que tenga una formación especializada.
Interacción con otros alumnos	No existe.	Puede existir.	Alta interacción, forma parte de la estrategia didáctica
Estructuración de Contenidos	Puede existir o no un trayecto formativo a seguir. Si no lo hay, el alumno recorre los materiales según sus exigencias formativas.	Completa y estructurada	Completa y Estructurada. Trayecto de seguimiento ordenado
Materiales	Autosuficientes. Altamente elaborados, generalmente en formatos multimedia. Costosos debido a su elaboración, mantenimiento y actualización	Autosuficientes. Altamente elaborados, generalmente en formatos de multimedia. Costosos debido a su elaboración, mantenimiento y actualización	No necesitan ser autosuficientes porque existe alta interacción con los tutores y los pares
Evaluaciones	Pueden existir o no las evaluaciones. Si las hay, son Autoevaluaciones con Sistema Automático de Verificación. Alto costo de elaboración de Sistemas confiables	Autoevaluaciones con sistema automático de verificación.	Permite todo tipo de evaluaciones, inclusive Trabajos Colaborativos.
Costos de Gestión	Bajos	Moderados	Altos a moderados, según el proyecto
Plataforma	Debe tener una interfaz muy amigable que permita desenvolverse al alumno en forma absolutamente independiente	Se agrega al modelo de Autoaprendizaje, las herramientas comunicacionales	Además de las herramientas comunicacionales, debe suministrar un eficiente sistema de seguimiento y evaluaciones de los alumnos.
Conectividad	Se generan problemas de acceso contemporáneo, por la gran cantidad de alumnos	Menores problemas de acceso por la cantidad de alumnos	Menores problemas de acceso por la cantidad de alumnos
Posibilidades de la Red	Desaprovechadas debido a las estrategias didácticas	Bien Aprovechadas	Aprovechadas al máximo debido a las interacciones
Tasa de Deserción	Alta	Moderada	Baja

Figura 2: Modelos de e-learning

Nota: Tomado del trabajo Modelo de Elearning (p. 2) por P. Ardissonne, 2010,

<http://www.slideshare.net/arpat/modelos-de-e-learning>

El segundo modelo se da según la suma de clases presenciales, E-learning puede ser 100% virtual.

B-learning, es la combinación de clases presenciales y virtuales, utilizando de manera coordinada las ventajas de cada modalidad, en pos de potenciar el proceso de aprendizaje. La forma en que se combina dependerá de las necesidades específicas de cada curso.

El acto didáctico

Es el proceso de comunicación entre el educador y los educandos, define la actuación del profesor para facilitar el aprendizaje y lograr que este sea eficaz. La transposición didáctica es un proceso mediante el cual el docente adapta ese conocimiento para que pueda ser accesible al alumno. En este marco el empleo de los medios didácticos, que proporcionan información y ofrecen interacciones facilitadoras de aprendizajes a los estudiantes, son preestablecidos por los profesores, tanto en los entornos de aprendizaje presencial como en los entornos virtuales de enseñanza, la selección de los medios más adecuados, a cada situación educativa y el diseño de buenas intervenciones formativas, resultan siempre factores claves para el logro de los objetivos educativos que se pretenden (Steiman, 2008).

Según el autor, hay cinco componentes importantes que conforman el acto didáctico, cada uno de ellos necesario para lograr el mismo,

- El docente o profesor.
- El discente o alumnado.
- El contenido o materia.
- El contexto del aprendizaje.
- Las estrategias metodologías o didácticas.

En el artículo de investigación de Delgado Fernández y Solano González (2009), que recopila distintas estrategias didácticas que pueden ser aplicadas en los cursos que se implementan en entornos virtuales de aprendizaje, se puede observar que están categorizadas en tres tipos: a) centradas en la individualización de la enseñanza, b) para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración y c) centradas en el trabajo colaborativo.

La mayor parte de las instituciones educativas han promovido el uso de las TIC en educación, sabiendo que representa una transformación de los paradigmas tradicionales de educación, esto responde a las nuevas competencias que desarrollan y necesitan fortalecer los estudiantes, así como las exigencias del mercado laboral y social del mundo.

Esta transformación ha sido marcada por el aprendizaje activo y colaborativo, resultado de las diferentes vías de comunicación e interacción que ofrecen las telecomunicaciones.

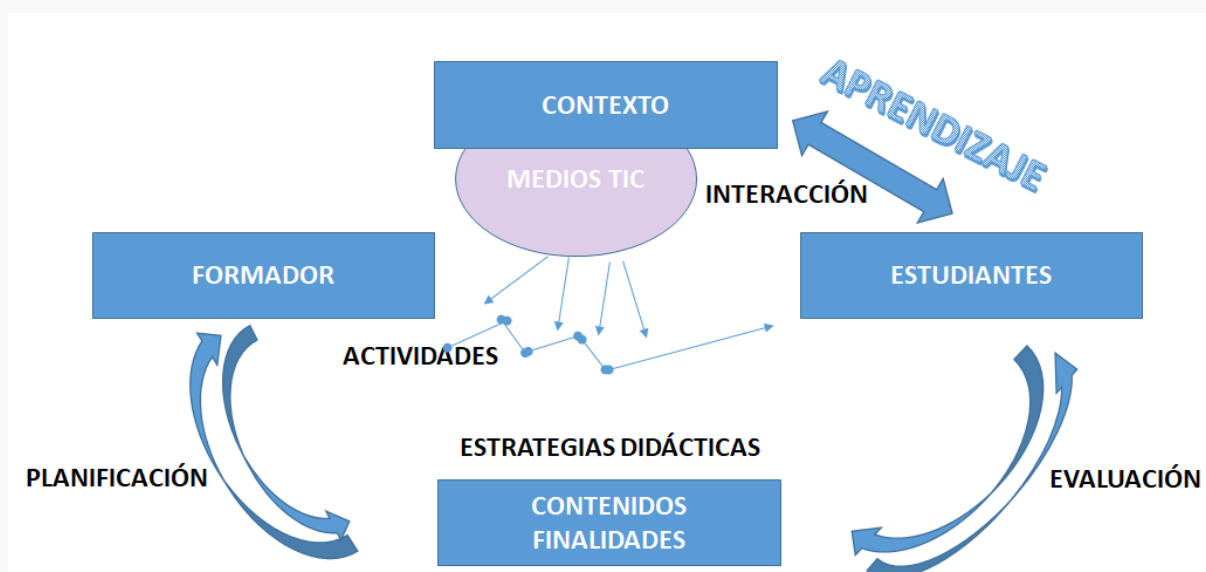
Bello Díaz (citado en Delgado Fernández y Solano González 2009), llama a los entornos virtuales para el aprendizaje “aulas sin paredes” y afirma que es un espacio social virtual, cuyo mejor exponente actual es la internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países.

Es importante destacar que los entornos virtuales son más comunes cada día, y que uno de sus propósitos es ofrecer flexibilidad, dando al estudiante la posibilidad de aprender en cualquier momento y desde cualquier lugar mientras posea acceso a una computadora, un teléfono y a internet, propiciando el desarrollo de las competencias necesarias para la sociedad del conocimiento.

Por lo tanto, podemos decir que, un entorno virtual de aprendizaje es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas que permiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten.

Según la opinión de varios autores, entre los que podemos citar a Pérez García; Bustillos y Vargas; y Mestre, Fonseca y Valdés (citado en Delgado Fernández y Solano González 2009), mencionan que las estrategias se pueden clasificar en tres grupos:

- a- Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.
- b- Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.
- c- Estrategias centradas en el trabajo colaborativo.



En el acto didáctico, el docente debe tener presente los significados y las diferencias de estos conceptos:

El recurso didáctico es una forma de actuar, o más bien la capacidad de decidir sobre el tipo de estrategias que se van a utilizar en los procesos de enseñanza; es, por tanto, una característica inherente a la capacidad de acción de las personas.

Material didáctico, el producto diseñado para ayudar en los procesos de aprendizaje

Medio didáctico, el instrumento del que nos servimos para la construcción del conocimiento (Roldán, 2011).

En la actualidad se utilizan una gran variedad de medios electrónicos para enviar o recibir los materiales de apoyo para la educación a distancia, que son utilizados entonces como medio didáctico, las combinaciones se realizan adaptadas a las posibilidades de cada situación en particular.

Según Roldán (2011), los medios se pueden clasificar dentro de cuatro grandes categorías: **voz**, las herramientas educativas relacionadas con la voz se pueden dividir en interactivas y pasivas. Interactivas, permiten la comunicación simultánea en los dos sentidos, enviar y recibir y pasivas, el estudiante solamente recibe el mensaje.

Por otro lado, el **video**, dentro de este encontramos: imágenes fijas, imágenes con movimiento filmadas y las imágenes con movimiento transmitidas en tiempo real.

Además, el **dato** corresponde a la información enviada y recibida a través de computadoras. Por último, **impresos** ha sido la forma básica de los programas de Educación a Distancia, a partir de la que evolucionaron los actuales sistemas. Incluye los libros de texto, guías de estudio, cuadernos de trabajo, programas de estudio, casos de estudio, etc. En la actualidad algunas de las formas impresas han sido desplazadas por datos enviados a través de computadoras y puestas a disposición de los alumnos a través de Internet, en donde es común encontrar los programas de clases, las lecturas, las guías

de estudio, entre otros. El alumno puede ahora consultarlos en Internet, pasarlos a su computadora o imprimirlos si lo desea (Roldán, 2011).

Aprendizaje tradicional

Las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes. El objetivo de docentes y educandos siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes puedan y quieran realizar las operaciones cognitivas convenientes para ello, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

El concepto de aprendizaje según Díaz Bondenave (citado en Magaña Pastrana, 2012) es “llamamos aprendizaje a la modificación relativamente permanente en la disposición o en la capacidad del hombre, ocurrida como resultado de su actividad y que no puede atribuirse simplemente al proceso de crecimiento y maduración” (p. 75).

Mientras que Cotton (citado en Magaña Pastrana, 2012) afirma que el aprendizaje es un proceso de adquisición de un nuevo conocimiento y habilidad. Para que este proceso pueda ser calificado como aprendizaje, en lugar de una simple retención pasajera, debe implicar una retención del conocimiento o de la habilidad en cuestión que permita su manifestación en un tiempo futuro. El aprendizaje puede definirse “como un cambio relativamente permanente en el comportamiento o en el posible comportamiento, fruto de la experiencia” (p. 75).

De estas definiciones, podemos mencionar que el aprendizaje puede ser entendido como **producto**, es decir, el resultado de una experiencia o el cambio que acompaña a la práctica, como **proceso** en el que el comportamiento se cambia, perfecciona o controla o como **función** ya que es el cambio que se origina cuando el sujeto interacciona con la información (materiales, actividades y experiencias).

Aprendizaje virtual

Así como el currículum y el rol del docente han cambiado para poder implementar satisfactoriamente programas a distancia, el rol del estudiante también lo ha hecho. El alumno tiene un rol más activo en esta modalidad, es partícipe en la construcción de su propio conocimiento, y para ello cuenta con los recursos que el programa pensó como necesarios, como pueden ser los materiales educativos, las tutorías, las herramientas de comunicación, las actividades, etc.

Hay algunas características que son inherentes a este rol, y se espera que el estudiante:

- Tenga flexibilidad para adaptarse a nuevas formas de aprendizaje poco afines a los esquemas formativos tradicionales
- Posea competencias técnicas en el manejo y uso de las tecnologías, así como una actitud favorable hacia las mismas
- Participe de manera activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Sea gestor de su propio aprendizaje.
- Se planifique y organice en el tiempo (sin dejar que todo el trabajo se acumule para el final), de todos este es el que más cuesta.
- Tenga una actitud abierta a la colaboración y realización de trabajos en grupo.
- Participe activamente en el foro, chat, actividades propuestas, etc.
- Aporte sus ideas y conocimientos al grupo (Salinas, 1997).

Es importante señalar que, en la modalidad a distancia, si bien el aprendizaje es autónomo (los alumnos tienen un rol activo en la construcción de su conocimiento, lo auto gestionan) no es autodidacta, por el contrario, la “presencia virtual” del docente cobra aquí una gran importancia.

El docente no es el que da sino el que facilita la construcción del aprendizaje, más bien es el que guía, encamina, de ahí el nombre de TUTOR.

Entre las principales dificultades y desafíos manifestados por los alumnos se encuentran las siguientes:

- Dificultad para mantener la motivación. Se requiere una alta motivación para completar los cursos a distancia porque no hay contacto diario con el tutor ni con el resto de los compañeros.
- Miedo a no llegar al nivel requerido. Los alumnos a distancia pueden sentirse inseguros de su habilidad y de sus posibilidades para completar los cursos.
- Temor a no tener contacto con compañeros y tutor, temor a sentirse abandonado y solo ante la tarea a realizar.
- Feedback más lento. Se considera que la corrección de los errores de los estudiantes suele ser más lenta que en la educación presencial.
- Formación sólo en contenidos, tornándose solo enciclopedista (Salinas, 1997).

El aprendizaje virtual se divide en dos categorías: aprendizaje sincrónico y asincrónico. Las herramientas de comunicación sincrónicas son aquellas que nos permiten una comunicación en tiempo real, para ello los participantes deben estar conectados en un mismo tiempo, son herramientas sincrónicas el chat la videoconferencia, mensajería instantánea, además entendemos por sincronismo algo que quiere llevarse acorde con un tiempo determinado.

Las herramientas de comunicación sincrónica son aquellas en la que la comunicación no se produce en tiempo real, es decir en las que los participantes no están conectados en un mismo espacio de tiempo. Cabe aclarar que el asincronismo no requiere un término de tiempo para obtener un resultado específico (Delgado, 2020).

En educación virtual se utilizan herramientas de comunicación y aprendizaje tales como el asincronismo y el sincronismo, que se acomoda al tiempo y a la necesidad del estudiante este tipo de educación es muy importante porque facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se quiere tratar. Se debe hablar de estas herramientas de comunicación ya que son muy significativas para todas las personas que están en constantes proceso de formación como las Instituciones educativas, ya que sabiendo cuándo y de qué forma utilizarlas, permite incrementar más el conocimiento y afianzar el aprendizaje.

La calidad de las clases o del aprendizaje sincrónico o asincrónico dependen de una buena planeación y diseño que permita al alumnado entender mejor el contenido, además de una continua revisión y evaluación de la efectividad de cada modalidad o tipo de aprendizaje (Delgado, 2020).

Diseño Metodológico

Tipo de Estudio

El enfoque que se dio a esta investigación es cualitativo ya que se “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2014, p. 7).

En cuanto al diseño de la investigación metodológica, se utilizó el diseño fenomenológico ya que “su propósito principal es explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias” (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2014, p. 493).

Selección de casos

Población

El universo de estudio fueron los cuarenta y un docentes de la Licenciatura en Comercio Internacional, que se dicta en el Centro Regional Gualeguaychú, Universidad de Concepción del Uruguay, en el primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2021.

En este estudio se pretendió trabajar con todo el universo, pero, al momento de la recolección de información, contestaron la encuesta quince docentes.

Las unidades de análisis fueron cada uno de los docentes entrevistados de la Licenciatura en Comercio Internacional, Centro Regional Gualeguaychú, UCU, en el primer cuatrimestre del ciclo lectivo 2021.

Técnica de recolección de datos

La importancia de recabar datos de calidad reside en la selección y construcción de la técnica, por ello, para esta investigación se utilizó una entrevista semi estructurada (ver anexo). Para facilitar el registro, se utilizó una grabadora.

Tratamiento y análisis de la información empírica

Luego de la recolección de datos, se revisó y analizó el material obtenido de las entrevistas, se identificaron las categorías emergentes de los registros de las entrevistas, en la que se pueden visualizar los principales puntos de la investigación.

Resultados y discusión

Educación a distancia virtual

Si comprendemos educación a distancia virtual según lo define García Aretio (1999) es una relación didáctica entre docentes y estudiantes que no se produce en el mismo lugar ni necesariamente en el mismo tiempo.

Cuando se indagó a los profesores de la Licenciatura en Comercio Internacional, que era para ellos educación a distancia virtual, respondieron, **que es el método a través del cual se transmiten las técnicas de enseñanza - aprendizaje mediante el uso de herramientas digitales; es la modalidad de clases a través de plataformas virtuales varias; la enseñanza de contenidos a través de plataforma que no implican presencialidad; pensar contenidos y realizar didácticas pero de forma virtual, mediados por un dispositivo tecnológico; es una herramienta de educación, es una herramienta anexa al sistema presencial de educación.**

El término educación a distancia cumple un amplio espectro de diversas formas de estudio y estrategias educativas, que tiene en común que no se cumplen mediante la tradicional forma de presencia física, de profesores y alumnos en locales especiales para fines educativos; esta nueva forma incluye todos los métodos de enseñanza en los que es debido la separación física de estudiantes y docentes (Casas Armengol, 1982, citado en García Aretio, 1987).

Los docentes engloban como educacional distancia virtual, el uso de herramientas digitales, que se traducen en plataformas o aprendizaje mediado por la tecnología, pero la educación a distancia virtual es mucho más compleja y completa. Las características son: existe distanciamiento físico, horarios flexibles, se emplean medios electrónicos, fomenta el autoaprendizaje y la autorregulación, el proceso de enseñanza-aprendizaje

debe ser cuidadosamente planificado, se puede implementar la retroalimentación y evaluación, la comunicación e interacción puede ser sincrónica (en tiempo real) o asincrónica (diferida, sin coincidencia temporal) (Borge Holmberg, 1977, citado en García Aretio, 1987).

Sobre esto los entrevistados mencionan,

“Es la modalidad de clases a través de plataformas virtuales varias (Moodle, videollamadas, tutoriales online y cuestionarios, entre otras) sin necesidad de la presencialidad” (Entrevistada 3).

“Es el método a través del cual se transmiten las técnicas de enseñanza - aprendizaje mediante el uso de herramientas digitales” (Entrevistada 1).

“Es la enseñanza de contenidos a través de plataformas que no implica la presencialidad física en un mismo espacio para estar compartiendo conocimientos” (Entrevistada 5).

“Ante todo habría que marcar una diferencia entre la educación a distancia y la educación virtual ... De ser totalmente a distancia, se pueden utilizar elementos didácticos diferentes a la virtual, pueden ser manuales, cd, archivos enlatados, en programación televisiva o por otros canales de difusión. Generalmente la educación a distancia es asincrónica... Mientras que la educación virtual, es la que se ha asumido en la actualidad, donde el docente y el alumno coinciden en una plataforma en forma sincrónica en las mayorías de las oportunidades de interacción. Y en los espacios asincrónicos se necesitará tecnológicamente de medios como son videos, encuestas, evaluaciones, pero siempre utilizando la red” (Entrevistada 11).

“Es una herramienta útil y necesaria, lo digo desde las perspectivas de docente y alumno. Las clases dictadas por videoconferencia seguramente no tienen la

dinámica de las clases presenciales donde el docente se da cuenta inmediatamente si el alumno está entendiendo, si está aburrido y el feedback es mucho más fluido, pero han sido la alternativa ante la crisis generada por la pandemia, y llegaron para quedarse, no como única alternativa de dictado de clases sino como una herramienta adicional... Desde el punto de vista de alumno mi reflexión es que en el caso de personas que viven en el interior del país ha posibilitado capacitarnos y estudiar sin viajar a Buenos Aires (centro de la mayor cantidad de ofertas educativas), lo que es en cierta forma una manera de igualar las oportunidades” (Entrevistado 15).

Como se observa en el detalle de los entrevistados, confunden lo que es educación a distancia virtual con herramientas digitales. Pero en cuanto a la definición de educación virtual, coinciden en que no es necesario estar en el mismo espacio físico para impartir conocimientos y enseñar.

Por otro lado, uno de los entrevistados no contesta directamente lo que es para él la educación a distancia, pero si se explaya en su experiencia dando clases virtuales,

“Una experiencia totalmente nueva en mis 42 años de docencia universitaria que me alegra haberla tenido. Me siento muy cómodo y absolutamente compenetrado con mis 86 años. Puedo dictarlas igual de participativas que si fueran presenciales para que razonen. He notado que me rinden más los tiempos porque no derivo hacia temas humanos/sociales que escapan a la materia (con su pro y contra lógicamente. Puedo insistir más en las dudas/comprensión de los temas, asegurándome que todos entiendan.

Me obligó a actualizar mis ayudas didácticas (que lo hacía en la pizarra u oralmente aparte de las filminas). Pasé todas mis filminas a diapositivas mucho más completas con comentarios escritos, gráficos, fotos, estadísticas y cuadros

para una mayor comprensión. Algunos alumnos tienen a veces problemas con su audio (me arreglo c/chat) o video (no les veo las caras...un mal menor). En definitiva y poniendo todo en la balanza considero esta virtualidad como muy positiva como profesor" (Entrevistado 13).

Las plataformas digitales han inundado la educación actual, no es necesario dar clases virtuales para utilizarlas, en la actualidad se utilizan como soporte de las clases presenciales, una de las plataformas más conocida son las denominadas *Moodle*: que es una herramienta excelente para el aprendizaje a distancia, pero no necesariamente desprovisto de lo presencial, porque allí el docente puede subir material de la materia, organizar foros de debate, solicitar actividades que deban entregarse con fecha, etc. Y así toda la materia se concentra en un solo lugar (García Aretio, 2002).

Otra de las plataformas es *Edmodo*: lo interesante de esta plataforma, es que cumple la misma función que la descrita anteriormente, pero es gratuita. Además, existe *Classroom* de Google, que también es una plataforma gratuita, y la ventaja que posee es que está instalada en todos los dispositivos tecnológicos.

Por otro lado, leemos a una entrevistada, que define diferente la educación virtual digital:

"Pensar contenidos y realizar didácticas, pero de forma virtual. Cuando uno da clases virtuales comúnmente está de un lado del planeta y el estudiante puede estar en cualquier otra parte y estamos mediados por un dispositivo tecnológico. Esto permite trascender las paredes de las aulas convencionales y llegar a cualquier estudiante que quiera aprender, para mí la educación a distancia virtual no tiene límites" (Entrevistada 7).

Aquí se observa que la entrevistada conoce que es la educación a distancia, es decir, se ha formado al respecto ya sea, desde capacitaciones cortas o carreras específicas.

Pero es una docente, de un total de cuarenta y un profesores que posee la carrera, que se ha capacitado, es por ello, que urge cambiar este modelo formativo e incorporar en la formación de los profesorado o carreras específicas, las herramientas para capacitarlos como profesionales que estén más cerca de ser un trabajador del conocimiento, un diseñador de entornos de aprendizaje, que solo un mero transmisor de información (Gros Begoña y Silva, 2017).

Los profesores actuales se encuentran con estudiantes que pertenecen a una nueva generación, una generación digital en la cual la información y el aprendizaje ya no está supeditado a los muros de la escuela ni es ofrecida por el profesor de forma exclusiva.

El principal problema de los profesores de la generación digital es que la sociedad actual ha cambiado de forma muy rápida y el profesorado se encuentra con una situación complicada: se han producido muy pocos cambios en cuanto a la estructura y la gestión de las instituciones, pero la sociedad ha cambiado de forma rápida, los jóvenes actuales necesitan otro tipo de formación (Gros Begoña y Silva, 2017).

El profesor dentro de la institución escolar tiene una cierta libertad para poder introducir mejoras o no modificar su práctica. No obstante, aunque puedan ver cómo la escuela tiene que cambiar, cómo necesitan mayor formación para enfrentar los cambios carecen de capacidad de introducir modificaciones a la vez que la formación depende - en la mayoría de los casos- enteramente de su voluntad.

Los autores Gros Begoña y Silva (2017), mencionan que los cambios que se están produciendo en la sociedad inciden en la demanda de una redefinición del trabajo del profesor y de la profesión docente, de su formación y de su desarrollo profesional. Los roles que tradicionalmente han asumido los docentes enseñando un currículum caracterizado por contenidos académicos hoy en día resultan inadecuados. A los

estudiantes les llega la información por múltiples vías (la televisión, radio, Internet, etc.) y los profesores no pueden desconocer esta realidad.

Conocimiento de TIC aplicadas a la educación

Retomando la categoría anterior, y observando lo relevado, debemos reorganizar ciertos conceptos que los docentes no tienen en claro. En educación a distancia virtual (Conti, 2021) es necesario hablar de producción de contenidos educativos digitales, que requiere de la coordinación de acciones, de una comunicación activa y oportuna, y de una buena organización de tareas y prioridades. Para lograr todo esto sin desfallecer podemos (y debemos) apoyarnos en herramientas tecnológicas que faciliten la gestión a realizar y optimicen el tiempo y el esfuerzo de todo el equipo de trabajo.

Los entrevistados mencionaron que las herramientas más utilizadas fueron modalidad de clase invertida, Moodle, WhatsApp, Zoom, Meet, Vídeos, PowerPoint y correo electrónico.

En el mercado existen muchas herramientas para *la gestión de proyectos*: que en la elaboración de contenidos educativos digitales, implica poner en acción un conjunto de actividades en el marco de un proyecto, por lo cual resultará de gran utilidad el uso de una herramienta que permita la gestión y el trabajo colaborativo plasmado en un plan común y visible para todo el equipo de trabajo, la elección de la herramienta adecuada deberá basarse en algunos de los criterios y analizar qué parte del proceso de gestión del proyecto soporta y cuál de todas ellas resulta indispensable para la organización del equipo de trabajo.

Entre las herramientas de gestión de proyectos podemos encontrar las siguientes:

Trello: esta herramienta online gratuita para individuos y equipos de trabajo que se integra con la suite de Google, con los repositorios de Dropbox y OneDrive, y se

organiza a través de un tablero de tareas altamente flexible y personalizable para reflejar flujos de trabajo, notificaciones, historial de cambios y calendarios.

Jira: es una de las herramientas más completas para el seguimiento de proyectos, aunque no es gratuita. También trabaja con tableros y potentes gráficos e informes lo que la hacen apta para el trabajo con marcos ágiles. Se integra con otras funcionalidades tales como un repositorio propio de documentación y un sistema de seguimiento de transacciones.

Microsoft Project: sin dudas, la herramienta más conocida en el entorno de la gestión de proyectos. Este producto de la gama Microsoft ofrece una robusta opción para trabajar tanto en versión escritorio (off line) como en la nube (online) con plantillas, reportes, líneas de base, informes e integraciones con Microsoft Office y One Drive.

Open Project: herramienta gratuita para trabajar con el cronograma, reportes, repositorios de documentos, plantillas, calendarios y otros recursos útiles para la planificación y la gestión de proyectos. También se adapta al trabajo con entornos ágiles, pero está disponible sólo en inglés.

Más allá, de la cantidad de herramientas digitales que existen en la Web de forma gratuita, los entrevistados, utilizan recursos aislados a la hora de elaborar sus contenidos digitales,

“Ya venía trabajando con la modalidad de clases invertidas dando las clases teóricas a través de videos que grabo con camtasia estudio, audacity, loom, entre otras y que después subo a youtube, a fin de generar un enlace que pueda compartir en el campus virtual o componer un tema usando prezi. para las clases, propiamente dichas, uso google meet o zoom” (Entrevistada 5).

“Utilice la plataforma Moodle allí cargo las clases asincrónicas y los estudiantes tienen una semana para realizar las actividades, siempre con fecha de

entrega. Entonces pienso actividades de lectura para abordar el contenido que quiero dar y planteo actividades para reconocer y analizar ese contenido, por ejemplo, les doy una guía de lectura y planteo un foro para que resuelvan la guía, o planteo interrogantes y planifico foros para que fundamenten su postura, etc. Además, programó actividades con entrega entonces le pido que al material que deben entregar lo piensen a través de presentaciones, resúmenes cuadros, etc. Es decir, utilicen la tecnología para las presentaciones. Lo que más utilicé fue PowerPoint, Videos, textos en línea, audios, mapas, imágenes y bibliotecas virtuales” (Entrevistada 7) y la entrevistada 9 además de la plataforma moodle utiliza PowerPoint.

“Clases vía Zoom - presentaciones PPT - plataforma Moodle - Herramientas de canva y geneally - Dentro de las presentaciones utilizo gráficos, imágenes y videos. En la plataforma subo los materiales, además de tareas como cuestionarios, crucigramas y artículos periodísticos relacionados al tema tratado. Con respecto a los exámenes he utilizado la plataforma de exam.net. Como comentario adicional también utilizamos como herramienta de contacto adicional WhatsApp, creando un grupo para cada materia. a través del grupo estamos En contacto sobre las clases, temas actuales e inclusive para responder dudas o consultas (Entrevistado 15).

Ninguno de los entrevistados engloba como un proyecto general, el diseño del contenido digital, por lo tanto, se puede inferir que desconocen de las herramientas mencionadas para la gestión de proyectos, y poder así de esa forma organizar y diseñar su práctica docente en un entorno virtual.

Las herramientas para almacenar y compartir información en la nube: durante el proceso de elaboración de materiales educativos digitales se necesitan redactar diversos

documentos, crear diseños, grabar piezas audiovisuales e intercambiar archivos de diversa índole entre los diferentes integrantes del equipo de trabajo.

Todos los elementos finales de la producción, en sus diferentes formatos, deberán ser resguardados adecuadamente para su uso futuro, ya sea para una nueva modificación o su reutilización, es necesario contar con herramientas que permitan almacenar y compartir archivos, entre ellos encontramos:

Google Drive: esta herramienta de la suite Google permite guardar y compartir archivos de manera gratuita en un espacio de hasta 15 GB (o ilimitado, si es una cuenta educativa). Además de subir todo tipo de elementos, ofrece la opción de generar documentos como archivos de texto, planillas y formularios y trabajar en ellos de forma colaborativa con una potente diversidad de permisos para la lectura y la edición.

Teniendo en cuenta las entrevistas, solo una de las docentes utiliza el recurso antes mencionado “*para las clases Whatsapp Web / y para las actividades y bibliografía: Google Drive* (Entrevistada 4).

WeTransfer: herramienta gratuita para compartir hasta 2G de archivos sin tener que registrarse para comenzar su uso. Su interfaz es simple y sólo se necesita subir el archivo a enviar, agregar el email del destinatario y del remitente y un mensaje (opcional). Disponible en español.

Dropbox: para almacenar y compartir hasta 2G de archivos en la nube organizados en carpetas y accesibles desde hasta tres dispositivos.

OneDrive: por defecto instalada en Windows 10, esta herramienta de Microsoft ofrece un espacio gratuito de 5G para almacenar archivos. También cuenta con una aplicación móvil que corre tanto en Android como en iOS. Disponible en español, entre otras.

Todos los entrevistados coinciden en la utilización de la plataforma Moodle, la cual utilizan como repositorio de material, actividades, etc., reemplazando las anteriores mencionadas. De los entrevistados leemos,

“Para las clases asincrónicas utilicé el aula en plataforma Moodle” (Entrevistada 1).

“Para la realización de actividades y material Plataforma Moodle, Vía Whatsapp para consultas, Videollamada Zoom para las clases que no son presenciales, YouTube para que miren videos” (Entrevistada 6).

“Vía WhatsApp, para consultas, Plataforma Moodle para actividades y Cisco Webex para clases sincrónicas” (Entrevistado 10).

Lo antes mencionado evidencia que la plataforma Moodle, solo es utilizada en sus recursos más comunes como un acervo bibliográfico y no es su totalidad de las herramientas que ofrece, siendo esta una de las más completas y amigables.

Además, en el mercado existen herramientas para la comunicación y el trabajo colaborativo, la gestión de un proyecto de creación de materiales educativos requiere de la organización de gran cantidad de tareas y del esfuerzo de diferentes personas. Para lograr que el trabajo se organice hacia un objetivo común, será necesario mantener comunicaciones sincrónicas y acordar flujos de trabajo y asignaciones de tareas. Las siguientes herramientas facilitan la coordinación de acciones:

WhatsApp: herramienta para mensajería instantánea y videollamadas gratuitas. Permite generar grupos de hasta 256 personas para intercambiar mensajes, compartir hasta 100 MB de archivos y generar videollamadas con hasta ocho integrantes.

Zoom: herramienta para videoconferencias que permite un uso gratuito en reuniones virtuales de hasta 40 minutos y cien participantes, compartir la pantalla, grabar la conferencia, intercambiar mensajes vía chat, utilizar una pantalla virtual integrada y

colocar a los recién llegados en una sala de espera virtual. Buena aplicación para dar clases online y ofrecer charlas y conferencias.

Jitsi.org: otra herramienta para videoconferencias y mensajería instantánea, gratuita y libre para uso sin necesidad de crear una cuenta.

Webex Meetings: tradicional herramienta para videoconferencias en línea muy utilizada en el sector corporativo. Permite compartir pantalla y realizar conferencias virtuales con hasta 40.000 personas, creando eventos online.

Meet: aplicación para videoconferencias de Google, pero desde mayo de 2020 está abierta a cualquier usuario con cuenta Google. De muy simple uso, corre sobre el navegador web y permite compartir pantalla, mantener conversación vía chat y conectarse desde dispositivos móviles o a través de un número telefónico. Las videoconferencias aceptan hasta 100 integrantes, pueden grabarse y quedan alojadas en el espacio Drive del usuario que la generó.

Es de destacar, que, en todas las respuestas de los docentes entrevistados, esta categoría de herramientas, es la más utilizada para el dictado de clases sincrónicas, de las cuales mencionan: *Google Meet* coinciden en el uso los entrevistados 1, 3, 5 y 13. *WhatsApp* lo utilizan los entrevistados 1, 2, 4, 5, 6, 10, 12 y 15 como así también *Zoom* es la herramienta utilizada por los entrevistados 5, 15, 2 y 6. *Jitsi.org* solo es elegido por el entrevistado 8 y de la misma forma *Webex Meetings* solo por la entrevistada 10, por último al *Correo electrónico* lo utilizan los entrevistados 1, 2, 8 y 14.

De esta forma se observa que las herramientas para la comunicación, son las más utilizadas a la hora del dictado de clases, y llama la atención que una app como *WhatsApp*, resulta muy interesante, ya que puede constituir un canal interactivo de comunicación entre el profesor y el estudiante a través del intercambio de información, siendo el más

incorporado al momento de la realización de seguimiento de alumnos en casos particulares, más aún que el correo electrónico.

TIC como soporte a lo presencial

En cuanto a herramientas TIC como soporte de lo presencial, los docentes nombraron y diferenciaron en su mayoría las mismas, entre ellas se destaca, plataforma **Moodle, Classroom, clases invertidas, grabación de vídeos, YouTube, Loom, Zoom, Meet Audacity, PowerPoint, videos, audios, correo de mail, textos on line o digitales, imágenes, mapas.**

Las TIC o tecnologías de la información y la comunicación: son tecnologías que utilizan la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones para crear nuevas formas de comunicación a través de herramientas de carácter tecnológico y comunicacional, esto con el fin de *facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información* (Delgado Fernández y Solano González, 2009).

Dentro de las TIC encontramos las plataformas virtuales como *Moodle* este programa se utiliza como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) y con un programa de formación continua, teóricamente bien fundamentado para el personal docente tanto en los aspectos metodológicos como en los técnicos. Es posible incorporar gradualmente cualquiera de las aproximaciones de b-learning en la Educación Superior (Meléndez Tamallo, 2013).

El autor sostiene que permite desarrollar un aprendizaje tácito, considerando que en desarrollo de los cursos se encuentran expertos en el tema y que dominan la metodología tanto en el manejo como en el diseño de los cursos de formación continua, esto nos conlleva a un aprendizaje desarrollado en un enfoque por competencias, haciendo

uso de la plataforma educativa y del b-learning. Coincidente con esto, los entrevistados describen,

“Uso el aula en la plataforma Moodle dado que es una herramienta completa, a través de ésta pude comunicarme y hacer que los alumnos participen en los foros, pude enviar videos, material de consulta, realizar cuestionarios, encuestas, etc.”
(Entrevistada 1).

“En mi opinión la plataforma Moodle es útil para tener una especie de banco de actividades... Brindarles la posibilidad a los alumnos de interactuar entre ellos o con el docente siempre es mucho más productivo y cercano que hacerlo a través de foros o devoluciones escritas de trabajos” (Entrevistada 3).

“Por lo general, subo un PDF teórico práctico detallado sobre introducción de funciones (Concepto, tablas, fórmulas, dominio, ceros, comportamiento, etc.) para su lectura en la plataforma Classroom, además entrego archivo teórico práctico con ejercitación resuelta y detallada de función lineal para su lectura, a su vez se les pide un trabajo práctico, que sobre este respondo consultas privadas sobre las actividades. Se reciben los trabajos prácticos I por Plataforma Classroom, y la clase en vivo, es para la realización de las consultas (Entrevistada 11).

Por otro lado, una de las entrevistada agrega a la plataforma Moodle otras herramientas,

Las clases las dicto en forma virtual por Cisco Webex, en la plataforma Moodle, subo texto y una guía con ejercicios de fijación, además estoy trabajando con los alumnos por WhatsApp en grupo e individual y armo foros de consultas, para las inquietudes. He confeccionado un link para acceder a un cuestionario de Google a fin de reforzar los conceptos claves. También le solicito actividades a través del

Campus, en las clases en vivo realizo las correcciones, los divido en grupos para optimizar los tiempos con los alumnos (Entrevistada 10).

Las llamadas generaciones “Y” (aquellos nacidos entre los años 1980 y 1999, aproximadamente) y “Z” (del año 2000 en adelante) son aquellas a las que denominamos nativos digitales: mientras las demás generaciones han adoptado y se han adaptado al uso de las tecnologías a medida que fueron surgiendo, estos jóvenes han nacido junto a ellas y están acostumbrados al consumo de imágenes y videos como compendios comunicativos instantáneos en entornos digitales y virtuales (Conti, 2019).

El fácil acceso a dispositivos digitales con pantalla (smartphones, tablets, notebooks, televisores Smart), en los cuales aún es posible la escritura, pero el factor predominante es el *visual*, la imagen se reproduce cada vez en mayor tamaño y fidelidad (Conti, 2019).

Aquí toma dimensión la clase invertida, que la menciona una de las entrevistadas: *“Ya venía trabajando con la modalidad de clases invertidas dando las clases teóricas a través de videos que grabo con camtasia estudio, Audacity, loom, entre otras y que después subo a YouTube, a fin de generar un enlace que pueda compartir en el campus virtual o componer un tema usando prezi” (Entrevistada 5).*

Los videos son uno de los recursos digitales más utilizado en la presencialidad, además de mostrar a través de una serie de imágenes que son captadas por una cámara, las cuales pasan por un proceso de producción y edición; pueden estar acompañados de sonido permitiendo que los estudiantes estén más atentos en las clases.

Una de las plataformas más utilizadas por todos los docentes son los videos que se encuentran en YouTube, sobre el uso de esta plataforma coinciden todos los entrevistados.

“Envío videos y material teórico de dos clases, me apoyo con material por plataforma Moodle y hago consignas para la clase se dictó vía Zoom. También subo clases grabadas. Realizo asistencia por correo electrónico y whatsApp. Además, uso zoom, me grabo y lo subo a youTube en modo oculto al público (Entrevistado 6).

Un guion multimedia es un relato escrito y ordenado de una historia; es un documento que detalla de manera estructurada y sistemática una idea o narración creativa, parte, es la traducción de esa idea o historia en elementos multimedia: imágenes, texto y sonido (Conti, 2019).

Para elaborar un buen guion multimedia debemos considerar la navegabilidad completa de nuestro producto final. Una vez identificado el tipo de producto a construir, es necesario determinar las secuencias, pantallas o flujo de recorrido que tendrá el material. Esto nos ayudará a reconocer esos espacios narrativos que necesitamos elaborar y luego integrar para conformar el recorrido completo de nuestro objeto multimedia (Conti, 2019).

De esta forma el estudiante también se sumerge en la construcción de su aprendizaje utilizando las TIC como medio, creando, analizando, recortando y exponiendo los contenidos y conocimientos que los profesores le están suministrando.

Por otro lado, se utilizan los recursos más simples pero que han sido los primeros en revolucionar la tecnología a principios de siglo, ellos son *“PowerPoint, audios, textos on line o digitales, imágenes, mapas”* (Entrevistada 7). Coinciden,

“En forma presencial realizo las correcciones de las actividades que les pido en los audios explicativos creados por mí, cada alumno debe traer el material en formato Word impreso (Entrevistada 2).

“Por correo electrónico, mando el programa a los alumnos e indicó leer bibliografía, y les mando la actividad a realizar, sugiero fijar una fecha para el dictado de clases presenciales, en donde se realizan consultas y seguimiento de lo requerido (Entrevistado 14).

“Aula virtual en el campus. Diapositivas (PPT). Los trabajos de investigación puedo comentarlos/ayudarlos/guiarlos c/ reuniones Meet adicionales por grupos mucho mejor que antes” (Entrevistado 13).

“Sin duda las presentaciones en PPT, es la herramienta que más utilizo y que me permite innumerables posibilidades de presentar los contenidos” (Entrevistado 15).

A través de PowerPoint es posible generar presentaciones con plantillas de diseños propios o elaborados por otros usuarios, insertar imágenes, audios, videos, gráficos y formas, incorporar notas y comentarios, agregar diferentes transiciones entre las diapositivas, animar los elementos, y grabar la reproducción de la presentación con audio y video. Además, encontramos en el mercado un gran surtido de herramientas de escritorio y web para realizar presentaciones: como Prezi, Knovio, Emaze y Canva entre otras.

Por otra parte, hay que mencionar que todos los profesores en el cuatrimestre pasado, utilizaron herramientas como Zoom y Meet, ya que, por normativa nacional, las clases debían ser semi- presenciales. Cabe aclarar que Zoom es un servicio dedicado exclusivamente a las videoconferencias, que durante el 2020 ha tomado relevancia también en el ámbito profesional, mientras que Google Meet es la aplicación para videoconferencias de Google.

Innovaciones en TIC utilizadas

Uno de los términos más estudiados en la literatura académica en diversas áreas, no únicamente la educativa, es el de “innovación”. Fernández Navas y Alcaraz (citado en Peris Reig, 2020) afirman que la variedad de denominaciones que se le atribuyen es debido al amplio significado que se le otorga en otras áreas. Los docentes entrevistados reconocen en innovación el trabajar con herramientas como **bibliotecas virtuales, realidad aumentada, elaboración de videos propios y producciones en plantillas de diseño como Canva.**

La labor del profesor, frente a la visión transformadora de una sociedad que necesita de la incorporación de las TIC en el espacio áulico, ha visto necesaria su transformación en un agente capaz de generar las competencias requeridas para una sociedad con “ansias” de conocimiento tecnológico, y el uso frecuente de éste en los distintos aspectos del estudiante (Hernández, 2017).

Para que la innovación realmente brinde conocimientos significativos deben realizarse estrategias didácticas, que se definen como: la técnica que se emplea para manejar, de la manera más eficiente y sistemática, el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A). (De la Torre, 2005, citado en Delgado Fernández, 2009). Los componentes que interactúan en el acto didáctico son: el docente o profesor; el discente o alumnado; el contenido o materia; el contexto del aprendizaje y las estrategias metodológicas o didácticas.

Las TIC son técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante. Las herramientas que brinda el entorno virtual permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante (Delgado Fernández, 2009).

La utilización de estas técnicas requiere que el docente establezca una relación directa con el estudiante y asigne actividades en pro de su autorrealización y el grado de dificultad que así lo requiera.

Algunos ejemplos son: recuperación de información y recursos a través de la Internet, trabajo individual con materiales interactivos (laboratorio, simulaciones, experimentación, creación de modelos), contratos de aprendizaje, prácticas y técnicas centradas en el pensamiento crítico o en la creatividad (Delgado Fernández, 2009).

El logro de integrar las TIC en la educación, depende en gran medida de la habilidad del docente para estructurar el ambiente de aprendizaje; mucho se habla, de dar el “salto” y “romper” esquemas tradicionales con un aprendizaje basado en la cooperación y el trabajo en equipo; sin embargo, el uso e involucramiento de las TIC en la educación, aún no ha sido entendido como aquella herramienta por la cual se pueda generar un aprendizaje significativo, errores frecuentes en la escuela reducen a las TIC a aquella herramienta que permite acceder y transmitir información, error que sigue englobando a la educación tradicional. (Mestres, 2008, citado en Hernández, 2017).

Los docentes entrevistados mencionan cuales son las herramientas de innovación que conocen y aplican:

“He utilizado Realidad aumentada, a través de videos enviados a los alumnos con casos concretos acerca del negocio de la comercialización internacional; por ejemplo, la Ruta de la Seda; luego de ver cada video los alumnos tienen que responder determinadas preguntas relacionadas al contenido” (Entrevistada 1).

“Videos propios” (Entrevistada 5).

“He usado canva y para hacer infografías” (Entrevistada 9).

“La que más he estudiado y utilizado son las bibliotecas virtuales. Pero les pido a los estudiantes, que armen presentaciones en Canva u otra plataforma de

presentación y los trabajos vuelven en PowerPoint, les dejo la libertad de crear y los chicos siempre usan lo mismo. Un año tuvimos la oportunidad de visitar el Museo del Holocausto virtual y me pareció alucinante la realidad aumentada. Pero aún no la he estudiado e implementado” (Entrevistada 7).

“Realidad aumentada” (Entrevistado 13).

“Presentaciones en Canva” (Entrevistado 15).

“Grabo mis propios videos rompehielos para ver cómo piensan los alumnos y encaran distintas situaciones” (Entrevistado 6).

Como se observa, los profesores han podido renovar y aplicar nuevas herramientas digitales, pero aún falta mucho por innovar y emplear, los estudiantes actuales responden mejor a este tipo de enseñanza e interactúan no solo entre ellos sino con el conocimiento.

La publicación en *Visions, Transforming Education and Training Through Advanced Technologies (2020)*, muestra los diferentes contextos en los cuales las instituciones educativas se vieron forjadas al uso de las TIC en la educación, sobre todo en el contexto de pandemia, se observó de qué forma fue factible el uso de la tecnología en todo ámbito educativo, donde la valoración de aspectos como: espacio físico, materiales, modelos de enseñanza, monitoreo, evaluación y capacitación docente, son algunas de los planteamientos que la educación presencial tiene que asumir para obtener una mirada más objetiva de la importancia de las TIC dentro de la educación .

Aun así, en educación superior, queda mucho por evaluar y analizar ante la implementación de TIC innovadoras en las prácticas habituales, Tapia y León (citado en Hernández, 2017) mencionan que, la inclusión de las TIC en la educación superior debe ir acompañada de una serie de lineamientos que definan un marco de referencia para la toma de decisiones respecto de las acciones que se deben realizar durante el proceso. Identificando así tres dimensiones: (1) Información, vinculada al acceso, modelo y

transformación del nuevo conocimiento e información de los entornos digitales; (2) Comunicación, vinculado a la colaboración, trabajo en equipo, y adaptabilidad tecnológica; (3) Ética e impacto social, vinculado a las competencias necesarias para afrontar los desafíos éticos producto de la globalización, y auge de las TIC.

Conclusión

Es necesario aclarar que si bien, lo que se pretendió en esta investigación, reconocer si los docentes de la carrera Licenciatura en Comercio Internacional, Centro Regional Gualaguaychú, de la Universidad de Concepción del Uruguay, poseían los conocimientos necesarios para ejercer el rol docente en la modalidad de educación a distancia virtual, la carrera tomada como muestra, es de modalidad presencial, pero el año tomado como referencia es el primer cuatrimestre del 2021, atravesado por un contexto de pandemia, en el cual la institución tuvo que adaptarse a una modalidad mixta.

Como se menciona en los objetivos específicos de esta investigación, “Indagar si los docentes reconocen las diferencias entre los ambientes de aprendizaje a distancia y convencionales”, se puede concluir que la mayoría de los docentes utilizan herramientas virtuales en sus clases, reconocen algunas de las características de educación a distancia, pero aún les falta capacitarse para poder desempeñar de forma adecuada el rol docente en la modalidad de educación a distancia virtual, es evidente que los docentes que mejor utilizan las TIC y han innovado en sus clases, son aquéllos que se han capacitado en el tema.

Al momento de realizar el análisis, para poder “identificar si los docentes conocen las Tecnologías de la información y la Comunicación aplicadas a la educación y descubrir si los docentes poseen dominio de recursos y herramientas tecnológicas para la práctica docente”, se demostró que conocen muy pocas herramientas y son escasos los recursos que aplican en el dictado de las clases. La modalidad empleada es el b-learning, ya que se combinan clases presenciales y virtuales, dependiendo de las necesidades específicas y particularidades de cada curso.

Si bien la mayoría de los docentes utilizan un aula virtual, que les permite generar un entorno adecuado en donde la interacción entre el docente y los participantes es necesaria para la construcción del conocimiento, es preciso considerar que el docente para cumplir el rol en la modalidad a distancia virtual, debe pasar por una serie de transformaciones, una de ellas, la incorporación e implementación de las TIC y otra que se debe mencionar, el desarrollo de ciertas destrezas, habilidades y competencias que le permitan mediar apropiadamente el aprendizaje en este entorno y lograr efectividad. Es fundamental que posea, habilidades para guiar y sostener el aprendizaje en línea y en comunicación, competencias administrativas para organizar la tarea, buen dominio en los recursos y herramientas tecnológicas, actitudes proactivas, inteligencia emocional y empatía, lo que les ayudará en la toma de decisiones, la resolución de problemas, la realización de investigación, en el trabajo de equipo y en la generación de conocimiento colectivo.

El dominio de las TIC es fundamental, ya que impulsa y motiva a los docentes a diseñar nuevas estrategias de aprendizaje en la práctica educativa.

En los entornos virtuales, las funciones del docente, de enseñar y evaluar han sido complementadas o sustituidas por acciones centradas en la orientación y el acompañamiento al estudiante, para que este sea gestor de su propio aprendizaje y pueda cumplir con las actividades y tareas que lo encaminan al logro de las competencias, que logre conciliar entre aprendizaje autónomo y aprendizaje cooperativo o colaborativo y la incorporación de la funcionalidad de las TIC como herramientas pedagógicas.

Muchas de las herramientas diseñadas para la educación a distancia y las plataformas e-learning han sido utilizadas exitosamente en la Licenciatura en Comercio Internacional, como complemento de la educación presencial, pero solo utilizadas

aquellas que mejor se adecuaron a las necesidades y que facilitaron los procesos de acompañamiento y evaluación.

Si bien el sistema educativo, ha experimentado cambios significativos en el paradigma tradicional de transmisión de conocimientos, hacia una educación acorde a la sociedad y al siglo en que vivimos, los docentes del Centro Regional Gualeguaychú de la muestra mencionada, se tuvieron que adaptar, no de forma progresiva, a la implementación de ambientes de aprendizajes apoyados en las TIC, en forma acelerada, sin capacitación previa, debido a las particularidades del contexto de pandemia, siendo docentes de una modalidad presencial, transformándose en docentes o mediadores virtuales, asumiendo diferentes tareas y convertir su práctica docente, debieron plantarse en otro lugar, desde otra perspectiva, enfocarse en que el conocimiento debía surgir mediante la interacción, el acompañamiento y en la realimentación de las actividades para el logro de los objetivos propuestos, que no habían sido pensados para este contexto, habían sido definidos para otra modalidad, la presencialidad.

En este caso en particular observado, los docentes, como tutores, en muchos de los casos, no saben cómo hacer una adecuada mediación para favorecer un aprendizaje más activo, y propiciar un mayor número de interacciones, como tampoco alentar al estudiante a realizar una evaluación más continua de su proceso de aprendizaje.

Cabe aclarar que la presente investigación es una pequeña muestra de lo que sucede en una carrera del Centro Regional Gualeguaychú, por lo que, se recomienda ahondar y propiciar otras líneas investigativas al respecto. Aun así, para finalizar se considera que quedan muchas preguntas por contestar, como los interrogantes de las autoras Litwin, Maggio y Lipsman (2005) que siguen siendo tan actuales:

“Las Nuevas Tecnologías en la educación, desde las más simples hasta las más sofisticadas, forman hoy una parte importante de las decisiones que toman los docentes cuando eligen desarrollar propuestas de buena enseñanza. Ahora bien, esta inclusión, abre una amplia gama de nuevos interrogantes pedagógicos y didácticos: ¿Cómo recuperar el valor de los nuevos entornos tecnológicos para la educación?, ¿Cómo desarrollar estrategias que, incorporando nuevas tecnologías, generen mejores propuestas de enseñanza?, ¿Qué preparación requiere a los docentes estas nuevas preocupaciones y perspectivas que enfrentan en su tarea cotidiana?”.

Cronograma de actividades

Actividad	Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4	Etapa 5
1. Solicitud de acceso a la institución					
Diseño de la entrevista. (Trabajo con la Tutora)					
2. Realización de las entrevistas.					
3. Recolección de datos.					
4. Procesamiento de datos. (Revisión de la tutora)					
5. Análisis y discusión de los resultados. Redacción.					
6. Redacción de la conclusión. (Revisión final de la tutora)					
7. Presentación de la tesina.					

Referencias Bibliográficas

- Arango-Forero, G. (diciembre de 2013). Comunicación digital: una propuesta de análisis desde el pensamiento complejo. *Palabra Clave* 16 (3), 673-697.
- Ardissone, P. (2010). Modelos de e- learning [Imagen]
<https://www.slideshare.net/arp/arp/modelos-de-e-learning>
- Arzuza, M. E. T. (2014). En la búsqueda de nuevas formas de interacción socio discursiva en entornos virtuales de aprendizaje: El nuevo rol docente. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 5(2), 263-273.
- Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de *e-learning* para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 04(01), 36-47.
- Castro Cuesta, R. A. (2014). Análisis de las buenas prácticas del tutor universitario: Estudio de caso en la Universidad Tecnológica de Chihuahua de México [Tesis Doctoral]. Universidad Autónoma de Barcelona, España.
http://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fddd.uab.cat%2Fpub%2Ftesis%2F2014%2Fhdl_10803_133264%2Ffracc1de1.pdf&clen=7635895&chunk=true
- Cookson, P. S. (2001). La práctica de educación superior a distancia: El ejemplo de la Universidad de Athabasca-La Universidad Abierta en Canadá. *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (14), a021-a021.
- Conti, M. L. (2019). *Herramientas y recursos digitales para la educación*. Departamento de Educación a Distancia. Universidad de Concepción del Uruguay.
- Conti, M. L. (2021). *El rol docente en entornos digitales: autoría de contenidos y*

tutorías virtuales. Departamento de Educación a Distancia. Universidad de Concepción del Uruguay.

Crespo García- Avadillo, M., y Izquierdo Alvarez, V. (2010). *Seminario sobre e learning* [ponencia]. Master en Sistema de Información Digital <https://es.slideshare.net/clayformacion/seminario-sobre-e-learning>

Delgado, P. (2020). *Aprendizaje sincrónico y asincrónico: definición, ventajas y desventajas*. Instituto para el futuro de la educación. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-sincronico-y-asincronico-definicion>

Delgado Fernández, M. y Solano González, A. (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2),1-21.

Domínguez Pérez, D. A. y Pérez Rul, M. N. (2007, enero). *Ventajas y desventajas de las nuevas modalidades educativa frente al modelo presencial: una opción para a oferta educativa a nivel superior para el Instituto Politécnico Nacional* [Ponencia]. Segundo Foro de Investigación Educativa. Ciudad de México, México.<http://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.repositoriodigital.ipn.mx%2Fbitstream%2F123456789%2F3160%2F1%2FA38.pdf&cflen=1930307>

Fernández Jiménez, M. A. (2015). *Tutorías en E-learning: Funciones y roles del tutor en la formación on line* [Tesis Doctoral]. Universidad de Málaga, España http://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Friuma.uma.es%2Fxmlui%2Fbitstream%2Fhandle%2F10630%2F11512%2FTD_FERNANDEZ_JIMENEZ.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&cflen=4562379

- Fernández - Pampillón Cesteros, A. (2009). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en Internet* (pp. 01- 33). Universidad Complutense de Madrid, España.
- http://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Ffeprints.ucm.es%2Fid%2Ffeprint%2F10682%2F1%2FcapituloE_learning.pdf&len=366118&chunk=true
- García Aretio, L. (1987). Hacia una definición de educación a distancia. *Boletín informativo de la Asociación Iberoamericana de Educación Superior a distancia*, 04(18), 1-9.
- García Aretio, L. (2002). *La educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Editorial Ariel S.A.
- García, M. C. (2000). *Formación y Nuevas Tecnologías: Posibilidades y condiciones de la teleformación como espacio de aprendizaje*. Construyendo el cambio: perspectivas y propuestas de innovación educativa (pp. 429-444).
- García Peñalvo, F. J. (2005). Estado actual de los sistemas e-learning: Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. *Revista Tesi*, 02(06), 01-07.
- Garriga Sarría, E. P. (2014). La Educación a distancia, un camino a recorrer. *Revista Cubana de Informática Médica*, 6(2), 118-119.
- Gros, B. y Silva, J. (2005). La Formación Del Profesorado Como Docente En Los Espacios Virtuales De Aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36(01), 01-13.
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 – 347.
- Hernández-Sellés, N., González-Sanmamed, M., & Muñoz-Carril, P. C. (2015). El rol

docente en las ecologías de aprendizaje: análisis de una experiencia de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 19(2), 147-163.

Imaginario, A. (2019, 22 de abril). Educación a Distancia. [Sitio web]

<https://www.significados.com/educacion-a-distancia/>

Juca Maldonado, F. X. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Universidad y sociedad*, 8(01), 106-111.

Litwin, E., Maggio, M., & Lipsman, M. (2005). *Tecnologías en las aulas, las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza: Casos para el análisis*. Editorial Amorrortu.

Lozano Galera, F. (2019, 5 de octubre). El triángulo del e-learning: sus inicios [Entrada en Blog]. <https://www.joselozanogalera.com/tema/e-learning/>

Magaña Pastrana, L. (2012). Estilo de aprendizaje- enseñanza en docentes de educación superior, frente a los retos de la innovación curricular (pp. 72-104). Universidad Pedagógica Nacional Ajusco, México.

Meléndez Tamallo, C. F. (2013). *Plataformas virtuales como recurso para la enseñanza en la Universidad: Análisis, evaluación y propuesta de integración de Moodle con herramientas de la WEB 2.0* [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Peris Reig, L (2020). *Qué entendemos por innovación: el papel de las TIC* (pp. 1-11). Key Words.

Roldán, A. (2011, 17 de agosto). *El acto didáctico* [presentación de diapositivas].

Slideshare. <https://www.slideshare.net/marm1178/el-acto-didctico-8876698>

Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista de Pensamiento Educativo*, 81(104), 1- 17

Silva Quiroz, J. E. (2004). El rol del tutor en un ambiente virtual de aprendizaje para la formación continua de docentes.

Souto Moure, A., & Alonso Doval, R. (2006). Formador de teleformadores: claves para diseñar, elaborar y aplicar un programa de aprendizaje electrónico con éxito.

Steiman, J. (2008). Más Didáctica: en la educación superior. UNSAM Edita.

Turizo Arzuza, M. E. (2014). En la búsqueda de nuevas formas de interacción sociodiscursiva en entornos virtuales de aprendizaje: El nuevo rol docente. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 5(2), 263-273.

<https://revistalogos.policia.edu.co:8443/index.php/rlct/article/view/123>

Anexo

Entrevista a docentes

1- ¿Qué es para vos la educación a distancia virtual?

2- ¿Qué herramientas tecnológicas utilizaste para dar clases en este primer cuatrimestre?

3- ¿En la presencialidad utilizas las mismas?

4- ¿De las herramientas digitales utilizadas en el primer cuatrimestre cuales fueron las que mejor te resultaron?

5- De lo que se detalla a continuación:

- Bibliotecas virtuales
- Realidad aumentada
- Elaboración de videos propios
- Presentaciones en Canva

¿Cuáles de estas has utilizado en la práctica docente? ¿Cuáles otras herramientas de innovación aplicas en tus clases?