



Universidad
IBEROAMERICANA
Ley 1701/01

FACULTAD DE POSTGRADO

DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020

Autora: Fátima Buenaventura Catalina Valdez Fleytas

Asunción – Paraguay

Año 2022



Universidad
IBEROAMERICANA
Ley 1701/01

FACULTAD DE POSTGRADO

DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020

Alumna: Fátima Buenaventura Catalina Valdez Fleytas.

Tutora: Dra. Salvadora Giménez.

Asunción – Paraguay

Año 2022

Valdez Fleytas Fátima Buenaventura Catalina

Experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020.

Total de páginas: 188

Tutora: Dra. Salvadora Giménez

Tesis de DOCTORADO EN EDUCACIÓN.

Universidad Iberoamericana, Paraguay, 2022

Código de biblioteca:

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
HOJA DE CALIFICACIÓN DE LOS EVALUADORES

**Experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos
Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la
Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020**

Examinador 1.....

Total de puntaje alcanzado.....Fecha:

Observaciones:

.....
.....

Firma

Examinador 2.....

Total, de puntaje alcanzado.....Fecha:

Observaciones:

.....
.....

Firma

Examinador 3.....

Total, de puntaje alcanzado.....Fecha:

Observaciones:

.....
.....

Firma

Calificación final:

--

DEDICATORIA

A mí querida familia quienes me apoyaron para llevar adelante esta Carrera que tanto amo

A mi querida hermana **María Asunción**, por estar siempre acompañándome, en este camino

A la memoria de mis amados padres, mi querida mamá **Lidia Esther**, *quien* me inculcó entre otros valores; la perseverancia (*que nunca se debe dejar por el camino un estudio o una obra comenzada*), mi querido papá **Juan Lorenzo**, por inculcarme valores importantes entre ellos la honestidad.

AGRADECIMIENTO

A DIOS que ilumina y bendice mi camino.

A mi **querida familia** que me acompaña en todo momento, brindándome cariño,
fortaleza y seguridad.

A las autoridades de la **Universidad Iberoamericana** por abrirme las puertas para realizar
esta investigación.

A los estudiantes del Postgrado de la **Universidad Iberoamericana** quienes
participaron de la investigación y cuyo aporte fue valioso.

A mis **Profesores del Doctorado en Educación**, y a la **Tutora de Tesis: Dra. Salvadora
Giménez**, por sus acertadas y valiosas orientaciones

TABLA DE CONTENIDO

Hoja de calificación de los evaluadores.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Tabla de contenido.....	vii
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	ix
Resumen.....	x
Abstract	xi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.1. Planteamiento del problema.....	4
1.2. Principales antecedentes.....	6
1.3. Preguntas de investigación.....	10
1.3.1. Pregunta General.	10
1.3.2. Preguntas Específicas.....	10
1.4. Objetivos.....	11
1.4.1 Objetivo General.....	11
1.4.2. Objetivos Específicos.....	11
1.5. Justificación.....	12
1.6. Alcances y limitaciones de la investigación.	13
CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1. Prácticas profesionales universitarias	20
2.1.1. Concepto de práctica profesional.....	21
2.1.2. Lineamientos que permiten delimitar y comprender el quehacer docente universitario en los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje).....	21
2.1.3. Buenas prácticas en el contexto educativo.....	23
2.1.4. Criterios de Buenas Prácticas.....	24
2.1.5. Prácticas profesionales universitarias en contextos de educación a distancia	25

2.1.6. Cambios en las formas pedagógicas en las practicas universitarias de educación a distancia.....	25
2.2. Paradigmas educativos.....	26
2.2.1. Paradigma conductista.....	26
2.2.2. Paradigma cognitivo.....	26
2.2.3. Paradigma ecológico-contextual.....	26
2.2.4. Paradigma histórico-social o sociocultural.....	27
2.2.5. El paradigma constructivista o constructivismo.....	29
2.2.6. Paradigma emergente.....	30
2.2.7. Teoría de la conectividad.....	33
2.2.7.1. Principios del conectivismo.....	33
2.3. Características generales del Aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales	34
2.3.1. El estado del arte del e-learning.....	34
2.3.1.1. Concepción pedagógica.....	34
2.3.1.2. La Educación a distancia	35
2.3.1.3. La educación híbrida. La evolución de la diferenciación en educación.....	35
2.3.1.4 Las Tecnologías de la información en la enseñanza.....	36
2.3.2. Herramientas tecnológicas.....	36
2.3.2.1. Concepto de e-learning.....	37
2.3.2.2. Clasificación de herramientas tecnológicas según la sincronía.....	38
2.3.2.3. Clasificación según la tecnología	38
2.3.2.4. El e-learning como Educación a Distancia en la Actualidad.....	40
2.3.2.5. Terminología utilizada en Tecnología.....	41
2.3.2.6. El presente y futuro de la educación mediada por las TIC	42
2.3.3. Entornos virtuales de aprendizaje (EVA).....	43
2.3.3.1. Concepto.....	44
2.3.3.2. Características del EVA.....	45
2.3.3.3. Elementos de un ambiente virtual de aprendizaje.....	46
2.3.3.4. Recomendaciones para la selección y creación de recursos y materiales didácticos en un EVA.....	47
2.3.3.5. Beneficios de utilizar EVA.....	49

2.3.3.6. Importancia del uso de recursos didácticos como apoyo a los procesos de aprendizaje.....	50
2.3.3.7. Dificultades o Inconvenientes del EVA.....	50
2.3.3.8. Lineamientos para el desarrollo del EVA.....	53
2.3.4. Moodle, como plataforma e-learning.....	54
2.3.4.1. Características generales de Moodle.....	56
2.3.4.2. Estructura Básica de Moodle.....	57
2.3.5. Plataforma Classroom	58
2.3.5.1. Características de Google Classroom.....	59
2.3.5.2. Ventajas y desventajas del Google Classroom.....	61
2.3.6. El aprendiz y el aprendizaje en entornos virtuales.....	63
2.3.6.1. La tutoría en los entornos virtuales de aprendizaje.....	63
2.3.6.2. Gestión de la tutoría en plataformas virtuales.....	63
2.3.7. Materiales didácticos para entornos virtuales de aprendizaje.....	64
2.4. Competencias Profesionales.....	66
2.4.1. Componentes de la calidad de Programas de Educación Superior.....	70
2.4.2. Competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC.....	72
2.4.3. Competencias digitales del profesorado.....	74
2.4.2.1. Capacidades digitales del docente.....	76
2.5. Principios didácticos de la Educación Superior.....	79
2.5.1. Caracterización de los Principios didácticos de la educación superior.....	79
2.5.1.1. Principio del carácter científico de la enseñanza y su accesibilidad....	79
2.5.1.2. Principio de la sistematicidad y su relación con la práctica.....	80
2.5.1.3. Principio del carácter consciente y activo de los estudiantes bajo la guía del docente.....	81
2.5.1.4. Principio de la unidad de lo concreto y lo abstracto.....	82
2.5.1.5. Principio de la solidez de la asimilación de los conocimientos y el desarrollo multilateral de las capacidades cognoscitivas de los estudiantes.....	83
2.5.1.6. Principio del carácter colectivo de la enseñanza y atención de las particularidades individuales de los estudiantes.....	84
2.6. Aspectos legales.....	85

2.6.3. Ley N° 4995 de Educación Superior.....	88
2.6.4. CONES (Consejo Nacional de Educación Superior).....	90
2.6.4.1. Resolución CE-CONES N° 04/2020.....	90
2.6.4.2. Noticia sobre Ofertas académicas aprobadas por el CONES, para clases virtuales.....	91
2.6.5. Disposiciones Legales ANEAES (Agencia Nacional de Evaluación y acreditación de la Educación Superior)	93
2.6.5.1. ANEAES (2020) Modelo Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior.....	93
2.6.5.2. Elaboración de Criterios de Calidad para la Evaluación de Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia.....	94
2.6.6.3. Matriz para la Evaluación de la Calidad de los Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia.....	96
2.6.6. Reglamentos de la Universidad Iberoamericana sobre la Educación Virtual.....	96
2.6.6.1. Mecanismos para acompañar el proceso de enseñanza aprendizaje a través	97
2.6.6.2. Planificación estratégica institucional 2015 – 2020 de la UNIBE (Aprobado por Resolución 03/2015 del Rectorado)	98
2.6.6.3. Resolución N° 8/2020.....	101
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....	103
3.1. Tipo de estudio.....	103
3.2. Población y Muestra.....	104
3.2.1. Sujetos de estudio.....	104
3.2.2. Tipo de Muestra.....	104
3.2.3. Tamaño de la Muestra.....	105
3.2.4. Procedimiento para la selección de la Muestra.....	105
3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección datos.....	105
3.4 Matriz de Operacionalización de las Variables.....	108
3.5. Procedimientos de recolección de datos.....	114
3.6. Validación de Instrumentos.....	114
3.7. Procesamiento y análisis de datos.....	115

3.8. Aspectos Éticos.....	115
CAPITULO IV-ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS Y	116
APORTES.....	
4.1. Presentación y análisis de los resultados.....	116
4.1.1. Variable: Perfil Sociodemográfico.....	115
4.1.2. Categoría de Análisis: Entornos virtuales de aprendizaje.....	118
4.1.3. Variable: Desarrollo de las competencias básicas en el manejo del as	122
herramientas TIC.....	
4.1.4. Variable: Dificultades encontradas al desarrollar las herramientas TIC...	137
4.1.5. Beneficios que aportan las herramientas TIC al aprendizaje de los	141
alumnos.....	
CONCLUSIONES.....	146
APORTE DE LA INVESTIGACIÓN - PRODUCCIÓN TEÓRICO –	142
PRÁCTICA.....	
RECOMENDACIONES.....	147
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	150
ANEXOS.....	168
Anexo 1. Nota de solicitud de permiso a UNIBE	162
Anexo 2. Técnicas e Instrumento de recolección de datos y Consentimiento	163
Informado	
Anexo 3 Evidencias de entrevistas vía Zoom y por Correo electrónico.....	169
Anexo 4. Evidencia de Curso de Práctica Educativa Profesional (Postgrados-	174
Didáctica Superior Universitaria.....	
Anexo 5. Link de Ejemplos de Planes de clases en Classroom, elaborados por los	180
estudiantes.....	
Anexo 6-Link de los videos (cápsulas educativas) elaborados por los estudiantes	184
de Postgrados de la UNIBE, sobre las estrategias didácticas de Educación	
Superior en entornos virtuales de aprendizaje.....	
Anexo 7. Datos de perfil sociodemográfico de los sujetos de estudio.....	185

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 <i>Cambios en las formas pedagógicas de educación a distancia</i>	25
Tabla 2 <i>Lineamientos de los Entornos Virtuales de aprendizaje</i>	59
Tabla 3 <i>Ejes de los contenidos de los ámbitos de la calidad</i>	78
Tabla 4. <i>Competencias del estudiante virtual</i>	85
Tabla 5 <i>Matriz de operacionalización de Variables</i>	107
Tabla 6 <i>Aspectos de Entornos virtuales de aprendizaje</i>	115
Tabla 7 <i>Desarrollo de capacidades.</i>	120
Tabla 8 <i>Dificultades en la implementación de EVA</i>	134
Tabla 9 <i>Beneficios que aportan al aprendizaje las herramientas TIC</i>	137

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 <i>¿Consideras que has logrado la competencia del manejo del Google Classroom, utilizadas para el desarrollo del Módulo de Práctica Profesional Postgrado en Entornos Virtuales de Aprendizaje?.....</i>	119
Figura 2 <i>¿Crees que podrás utilizar con tus alumnos las herramientas TIC, aprendidas durante el desarrollo del Módulo de Práctica Profesional Postgrado en Entornos Virtuales de Aprendizaje?.....</i>	119
Figura 3 <i>¿Cuál de las estrategias_ herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de aprendizaje de Práctica Profesional te parecieron más útiles para tu desempeño docente?</i>	120
Figura 4- <i>Las competencias logradas se demuestran como el desarrollo de capacidades</i>	121
Figura 5 <i>¿Consideras beneficiosa la utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, sobre todo en este nuevo paradigma emergente</i>	140
Figura 6 <i>Género.....</i>	182
Figura 7 <i>Edad.....</i>	183
Figura 8 <i>Profesión.....</i>	183
Figura 9 <i>¿Posee Título de Postgrado?</i>	184

RESUMEN

Esta investigación versó sobre las experiencias del desarrollo de la Práctica Profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020, en el contexto de la actual pandemia por el SARS-CoV-2, en el que es fundamental considerar las respuestas de las Universidades para enfrentar nuevos desafíos, al identificar estilos de participación de diferentes actores educativos en la transformación de sus prácticas, todo esto enfocado en la nueva forma de vivir. En abril del año 2020, los estudiantes de la Universidad Iberoamericana (UNIBE), de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, de la modalidad presencial, migraron a la modalidad virtual por la situación referida, lo cual significó todo un desafío, para reformular el programa del Módulo: Práctica Educativa Profesional y desarrollar las competencias a través de la Plataforma Moodle, Classroom y con la utilización de diversas herramientas de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. El objetivo del presente estudio consistió en analizar las experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. El estudio fue de diseño no experimental, nivel descriptivo, enfoque mixto, de corte transversal, tomando como población a 46 estudiantes profesionales de distintas áreas, del Postgrado de la UNIBE. Se administraron encuestas, con cuestionario semiestructurado, a través de Google forms, guía de observación de Plataforma y entrevistas. Se consideró los aspectos éticos. Entre los principales resultados se encontró que los sujetos en estudio han logrado la capacidad para utilizar y seleccionar herramientas tecnológicas, según los principios que la rigen. Según la experiencia de los estudiantes universitarios, se determinó el logro del desarrollo de las competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC y los principios didácticos de la Educación Superior, en la Práctica Profesional a través de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).

Palabras clave: Competencias, entornos virtuales de aprendizaje, educación superior.

ABSTRACT

This research dealt with the experiences of the development of the Professional Practice in Virtual Learning Environments, with Postgraduate students of the Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020, in the context of the current SARS-CoV-2 (COVID 19) pandemic, in which it is essential to consider the responses of the Universities to face new challenges, by identifying styles of participation of different educational actors in the transformation of their practices, all this focused on the new way of living. In April 2020, the students of the Universidad Iberoamericana (UNIBE), of the Specialization in Higher University Didactics, from the face-to-face modality, migrated to the virtual modality due to the aforementioned situation, which meant a challenge, to reformulate the program of the Module: Professional Educational Practice and develop skills through the Moodle Platform, Classroom and with the use of various tools of the Virtual Learning Environments. The objective of this study was to analyze the experiences of the development of Professional Practice in Virtual Learning Environments, with Postgraduate students of the Universidad Iberoamericana. The study was of non-experimental design, descriptive level, mixed approach, cross-sectional, taking as a population 46 professional students from different areas, from the UNIBE Postgraduate. Surveys were administered, with a semi-structured questionnaire, through Google forms, observation guide the platform and interviews. Ethical aspects were considered. Among the main results, it was found that the subjects under study have achieved the ability to use and select technological tools, according to the principles that govern it. According to the experience of university students, the achievement of the development of basic skills in the management of ICT tools and the didactic principles of Higher Education, in Professional Practice through Virtual Learning Environments (EVA), was determined.

Keywords: Competencies, virtual learning environments, higher education.

INTRODUCCIÓN

La educación se encuentra permanentemente en demanda por los cambios y avances que se operan en las diferentes esferas de la sociedad, la cultura, la política, las tecnologías, el conocimiento científico. La revolución científico-tecnológica suscitada por la globalización y el surgimiento de la sociedad de la información y del conocimiento ejerce una gran influencia en la transformación de las instituciones educativas, especialmente en las Instituciones de Educación Superior (IES). En este contexto, el desarrollo profesional de los docentes constituye una estrategia fundamental tanto para renovar su oficio, como para responder a las nuevas necesidades de la sociedad.

Actualmente emergen nuevas exigencias sobre la actividad docente, hecho que repercute en la necesidad de repensar en su perfil académico y profesional. Así mismo es fundamental considerar las competencias de los estudiantes de educación superior, quienes requieren el desarrollo de la autonomía, el pensamiento crítico y constructivo, entre otros. Es necesario, por tanto, cambiar las prácticas pedagógicas de los modelos tradicionales por otras más constructivistas que incluyan el manejo efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), tanto por educadores y educandos.

En este contexto el docente debe ser innovador y poseer un papel que permita: el establecimiento de nuevos ambientes para el aprendizaje, el desarrollo de habilidades para el diseño y producción de recursos para el aprendizaje colaborativo y de autogestión, la generación de nuevos conocimientos, la participación activa en comunidades de aprendizaje. Es necesario, además; su participación en el diseño curricular, en la definición de competencias, en el ejercicio del currículum y ser corresponsable de la evaluación, así como la de modificar su práctica de acuerdo a los ritmos y estilos de aprendizaje de los alumnos y reflexionar sobre las diferentes modalidades para el aprendizaje (UNESCO, 2009).

El aprendizaje basado en el soporte de las tecnologías de la información, las redes sociales y la ludificación se dan gracias a los avances tecnológicos adecuados con procesos que son ricos en interfaces de usuario; los cuales constituyen situaciones que buscan el logro de procesos pedagógicos complejos ya que son entornos en los que los estudiantes pueden

participar y sumergirse en experiencias que fomenten un aprendizaje significativo (Ayala, et al. 2020). Espacios como los anteriormente mencionados son los adecuados para la transformación educativa necesaria ante esta nueva realidad.

La construcción de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), se presenta como un desafío para el personal docente, especialmente para quienes, epistemológicamente, se adhieren a las concepciones del paradigma emergente. En consideración a estas cuestiones relacionadas con las competencias de los docentes y estudiantes de la actual sociedad se presenta este trabajo de investigación que busca analizar la Práctica Profesional Universitaria en Entornos Virtuales de Aprendizaje, desde la percepción de estudiantes del Postgrado de la Universidad Iberoamericana (UNIBE).

En este trabajo interesa conocer qué, piensan los estudiantes sobre estos entornos virtuales, con el fin de identificar los beneficios y dificultades que presentan estos espacios en los estudios de Postgrado y de seguir trabajando en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En relación con las premisas teóricas, se apunta al paradigma emergente, que, en contraste con el paradigma positivista, se caracteriza por tener una mirada compleja y holística de los fenómenos. Al respecto, Morado (2018, p.3) señala lo expresado por Siemens (2010), quien, en el marco de dicho paradigma, asegura:

Que el conocimiento es factible en la interacción no solamente entre personas, sino con el medio biológico, cultural y también entre sistemas informáticos. Afirma que “vivimos en una experiencia múltiple e integrada; es decir, vemos, conocemos y funcionamos de manera conectada”. La vida, como el conocimiento, no es una actividad aislada, sino que es una parte rica e interconectada de lo que somos” (2010, p. 4).

Por su parte, Downes (2005) explica cómo el conocimiento es posible en la interacción y desarrolla el concepto de emergencia de comportamientos complejos a partir de la acción recíproca de unidades simples. La emergencia es la interpretación aplicada a las conexiones. Así, puede verse que el paradigma emergente concede vital importancia al proceso de

aprendizaje que se produce a partir de la mediación pedagógica entre estudiantes y debido a la interrelación, es decir, en este proceso los alumnos se constituyen en actores activos y autónomos en la construcción de los aprendizajes.

Bidarian & Davoudi (2011, p.1041) refieren:

En el caso particular de la Educación Superior, como elemento destacable, encontramos que, en las últimas dos décadas, el uso de Ambientes Virtuales de Aprendizajes (AVA) ha vivido una significativa extensión y ha favorecido el crecimiento personal, la independencia, autonomía, el pensamiento crítico e innovador; y la responsabilidad de los estudiantes (citado por Rodríguez E, et. al., 2015).

El EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje), es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción, sincrónica y asincrónica, en la que, con base a un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje.

En su estructura, el presente informe, se organiza en cinco capítulos: En el primero se incluye el planteamiento del problema, la justificación, la delimitación y los objetivos de la investigación. En el segundo, se sistematizan las bases teóricas científicas que sustentan la investigación y la hipótesis básica de la investigación. En el tercero, se organiza el diseño metodológico de la investigación que se utilizó para la ejecución de este estudio. En este aspecto se destaca el paradigma y el contexto de la investigación, así como las técnicas para la recolección de datos, el análisis de la información y el plan de acción respectivamente. En el cuarto, se sintetiza el desarrollo y se analizan, los resultados de la investigación. Se incluye además la sistematización de las conclusiones, y se presentan los aportes de la investigación y las recomendaciones, así como también las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I – PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Las universidades actualmente, promueven en sus prácticas pedagógicas la implementación de entornos virtuales y en esta nueva realidad se han desarrollado como la única y principal herramienta para llevar adelante la educación.

Gil Serra & Roca Piera (2020) señalan cuanto sigue:

La importancia de la incorporación de las TIC a los procesos educativos queda claramente de manifiesto en el documento ISTE 2007 (*International Society for Technology in Education*), donde se indica como objetivo de aprendizaje en este campo “Lo que los estudiantes deberían saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más digital” (p.5)

La aparición de nuevas necesidades formativas ha estimulado un amplio proceso de reflexión sobre el modelo educativo universitario, lo cual ha ocasionado la promoción de la adquisición de distintas competencias transversales, que responden a los perfiles académicos y a los correspondientes perfiles profesionales. (Comisión Europea, 2010). Ante estas consideraciones, se señala la relevancia de repensar en una innovación de la educación, en la que los EVA, juegan un rol preponderante.

Los aspectos más importantes que se consideran como principios de diseño para los ambientes de aprendizaje en los EVA, del paradigma emergente, son la interconexión, la complejidad, la multidimensionalidad, la interactividad, entre otros. Todo esto lleva a la construcción de entornos de aprendizaje colaborativos, flexibles y multisensoriales. La presencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) integrada a todos los aspectos de la vida hace que la educación esté observando cambios que, según los contextos políticos y sociales de cada país, siguen diferentes paradigmas y modelos para sus innovaciones

y para la formulación de reformas necesarias a garantizar su adopción y uso (Ayala, et al., 2020).

El Paraguay no escapa a estos desafíos que se dan en forma constante, por lo que es fundamental el estudio de nuevos paradigmas de la educación.

En el marco de la actual pandemia, es esencial analizar las respuestas de los sistemas educativos para enfrentar nuevos desafíos, al identificar experiencias de participación con diferentes actores educativos en la transformación de sus prácticas, todo esto enfocado en la nueva forma de vivir, por lo cual es relevante conocer sobre las vivencias experimentadas durante la práctica profesional en EVA, y de esta forma innovar la gestión de dichas prácticas.

Las crisis pueden ser consideradas como una oportunidad para hacer ajustes, concretar ideas y discernimientos, una oportunidad para rediseñar la Educación, lo cual puede lograrse con el compromiso, la acción, la participación y la colaboración de todos los estamentos educativos.

En este contexto, en abril del año lectivo 2020, los estudiantes de la Universidad Iberoamericana, que cursaban la Especialización de Didáctica Superior Universitaria, de la modalidad presencial, migraron a la modalidad a distancia (virtual), debido a la situación de pandemia generada con la aparición del SARS- COVID 19, por la que se atravesó y aún se atraviesa; hecho que significó todo un desafío para reformular el programa del Módulo: Práctica Educativa Profesional y al mismo tiempo desarrollar las competencias a través de la Plataforma Moodle y Classroom con la utilización de diversas herramientas de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

La experiencia con este grupo de alumnos, ha sido muy significativa, por la complejidad, el nivel de compromiso y las competencias adquiridas por los mismos en este espacio, razón por la cual, se presenta esta investigación, que pretende conocer la percepción de los alumnos sobre el tema.

Por lo expresado con anterioridad, y el interés de la investigadora por este ámbito de la educación y en especial con los Entornos Virtuales de Aprendizaje, se propone el presente estudio.

1.2. Principales antecedentes

Esta investigación recogió antecedentes de estudios relacionados al tema, tales como el artículo científico publicado por Fernández Márquez, Leiva-Olivencia & López-Meneses, (2018), denominado Competencias digitales en docentes de Educación Superior. De las conclusiones extraídas de dicho estudio, se destaca la importancia reconocida a las TIC en la docencia y su consideración como tal en los procesos de enseñanza – aprendizaje, indicándose diversos factores que influyen en el uso de las mismas, tales como la falta de tiempo o de recursos, las propias concepciones o la falta de formación.

Se consideró además el estudio denominado: Entornos Virtuales de enseñanza y aprendizaje. Experiencias y expectativas de docentes universitarios de Rosario, Argentina (Borgobello, Sartori y Sanjurjo, 2019, p.3)

El objetivo fue comprender cómo se acercan al uso de estas TIC docentes universitarios de grado, por lo que se indagó sobre las trayectorias docentes, experiencias previas con entornos virtuales, ideas de innovación, expectativas y dificultades esperadas. Los resultados muestran trayectorias variadas iniciadas tempranamente, experiencias previas con obstáculos diversos, conceptos de innovación asociados a perseverancia en el estudio y dificultades técnicas de implementación.

Al respecto se deduce que los docentes universitarios, están abocados en la innovación de sus prácticas con algunos conflictos, éxitos y fracasos, unos más motivados que otros y según sus pensamientos pedagógicos. Así mismo la relevancia de la utilización de las TIC y su relación con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Hodgess, et al. (2020) en su estudio “La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea”, expresaron:

A diferencia de las experiencias planificadas desde su origen y diseñadas para estar en línea, la enseñanza remota de emergencia (ERE) es un cambio temporal de la entrega de instrucción a un modo de entrega alternativo debido a circunstancias de crisis. Implica el uso de soluciones de enseñanza totalmente remotas para la instrucción o la educación que de otro modo se impartirían presencialmente o como cursos combinados o híbridos y que volverán a ese formato una vez que la crisis o la emergencia hayan disminuido.....[] Todos los involucrados en esta abrupta migración al aprendizaje en línea deben darse cuenta de que estas crisis y desastres también crean interrupciones en la vida de los estudiantes, el personal y los docentes, más allá de su vínculo con la universidad. Por lo tanto, todo este trabajo debe hacerse con el entendimiento de que el cambio a la ERE (Enseñanza Remota de Emergencia) probablemente no será la prioridad de todos los involucrados. Se insta a los instructores y administradores a considerar que los estudiantes podrían no poder asistir a los cursos de inmediato. Como resultado, las actividades asincrónicas pueden ser más razonables que las síncronas. Se debe considerar la flexibilidad con los plazos para las tareas dentro de los cursos, las políticas del curso y las políticas institucionales (p.24).

Otra investigación revisada fue la Tesis cuyo título es: Estrategia para favorecer el desarrollo de la interactividad cognitiva en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (Encarnación. y Legños, 2013), quienes “confirmaron que los estudiantes consolidaron sus estrategias de aprendizaje preferenciales, formaron nuevas estrategias e integraron las mismas en la realización de las tareas preparatorias para los experimentos, favoreciendo de ese modo la interactividad cognitiva” (p.129)

Se menciona además lo publicado en un artículo científico de Adell, Castañeda, (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?, quien señala a las pedagogías emergentes como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje.

El llamado paradigma emergente, discrepa con el positivista, en que se caracteriza por tener una percepción compleja, sistémica y holística de los fenómenos que se dan en la realidad social y relacionando con la utilización de los entornos virtuales de aprendizaje por parte de docentes y estudiantes favorecen el proceso de aprendizaje y enseñanza como herramienta para la transformación individual, y social.

Todo esto se relaciona con otra investigación realizada por Rosini & Ribeiro de Oliveira, (2012), cuyo título es: Las nuevas tecnologías y reencuadramiento, quienes mencionan en la conclusión de la misma entre otros aspectos, que “No basta con sólo utilizar las TIC existentes, sino que interactúan con estas tecnologías, [...]. El ser humano, es decir, las personas, así como profesores y otros interlocutores es lo que realmente marcan la diferencia” (p.26).

Con relación a la importancia del rol docente en el desarrollo de habilidades para el manejo de las herramientas tecnológicas utilizadas en los EVA, se revisó el artículo denominado: Transformaciones educativas en la Educación Superior secundarias a la COVID-19; rol del docente de Solís Cartas et,al; (2021), quienes en su conclusión señalan:

La preparación de los docentes en el manejo de entornos virtuales constituye un elemento fundamental para lograr el éxito de la educación virtual; se considera necesario mantener un programa de capacitación que permita consolidar conocimientos y adquirir habilidades y destrezas nuevas en pos de una educación on line de calidad. (p.10).

A nivel nacional se menciona un estudio sobre: La educación ante el avance del COVID-19 en Paraguay. Comparativo con países de la Triple Frontera. (Brítez, 2020, p.1), y según refiere la autora:

Es un estudio comparativo, histórico-hermenéutico, con enfoque epidemiológico. Se analiza el impacto a un mes del primer caso positivo por el COVID-19 en Paraguay. Para la cual se han utilizado publicaciones periódicas, leyes y como antecedente, la pandemia de 1918. El resultado arrojado demuestra que se han tomado las medidas necesarias para no perder el año escolar, pero esto ha sacado a luz aspectos importantes a mejorar para impartir clases a distancia haciendo uso de los entornos virtuales de aprendizaje.

Es de fundamental importancia, afianzar el manejo de un amplio rango de herramientas de información y comunicación actualmente disponibles, establecer interacciones profesionales con otros profesores y especialistas dentro de su comunidad, y también foráneos, así como de estudiantes entre sí y con los docentes, aún más en esta nueva realidad de la pandemia.

Otro estudio, revisado a nivel nacional, fue el que realizó Fusillo, M.J (2019) denominado Didáctica Superior Universitaria: necesidades formativas de estudiantes-docentes de universidades privadas en Asunción, en el año 2019, en cuya conclusión general señala:

Se puede mencionar que las necesidades formativas de estudiantes-docentes que cursan una Especialización en Didáctica Superior Universitaria pueden ser abordadas teniendo en cuenta a los distintos actores y las diversas herramientas que configuran su formación, trabajando de manera conjunta y manteniendo una actitud de apertura a las nuevas exigencias del siglo XXI, de modo a garantizar una formación sólida y competitiva para el mundo de la Educación Superior en la actualidad. (p.132)

Se evidencia en este estudio, la necesidad de revisar las prácticas educativas de los estudiantes que cursan una Especialización en Didáctica Superior Universitaria

De lo expresado con anterioridad, surgen algunas interrogantes que se expresan en esta investigación.

1.3. Preguntas de investigación

1.3.1. Pregunta General

¿Cuáles son las experiencias del desarrollo de la Práctica Profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana, Asunción – 2020?

1.3.2. Preguntas específicas

1 ¿Cuáles son los rasgos característicos de los Entornos virtuales de Aprendizaje (EVA), con los cuales, vivenciaron las experiencias de la Práctica Profesional, los estudiantes del Postgrado de la UNIBE?

2 ¿Qué competencias básicas lograron los estudiantes del Postgrado de la UNIBE, en el manejo de las herramientas TIC, con la utilización de los principios didácticos de la Educación Superior, en las clases de Práctica Profesional a través de la plataforma virtual?

3-¿Cuáles son las dificultades encontradas por los estudiantes del Postgrado de la UNIBE al desarrollar las herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje de Práctica Profesional,?

4 ¿Qué beneficios aportan al aprendizaje de los estudiantes del Postgrado de la UNIBE, las herramientas TIC utilizadas en las clases de Práctica Profesional desarrolladas en Entornos Virtuales de Aprendizajes?

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

-Analizar las experiencias del desarrollo de la Práctica Profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020.

1.4.2. Objetivos específicos

- Describir los rasgos característicos de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) con los cuales vivenciaron las experiencias de la Práctica Profesional, los estudiantes universitarios del Postgrado de la UNIBE.

-Reconocer las competencias básicas logradas por los estudiantes del Postgrado de la UNIBE, en el manejo de las herramientas TIC, con la utilización de los principios didácticos de la Educación Superior, en las clases de Práctica Profesional a través de la plataforma virtual.

-Identificar las dificultades encontradas por los estudiantes del Postgrado de la UNIBE al desarrollar las herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de aprendizaje de Práctica Profesional.

-Describir los beneficios que aportan al aprendizaje de los estudiantes del Postgrado de la UNIBE, las herramientas TIC utilizadas en las clases de Práctica Profesional y desarrolladas en Entornos Virtuales de Aprendizajes

1.5. Justificación

En la actualidad, se da una nueva realidad: el nacimiento y la consolidación de la Sociedad de la Información y del Conocimiento., que penetra de forma progresiva en las aulas, demandando nuevos desafíos en el profesorado. A este contexto se debe sumar la gran heterogeneidad, la diversidad del alumnado, y las nuevas formas de desarrollar las clases en Entornos Virtuales de Aprendizaje, reto a los que los docentes han de dar respuesta y afrontar de una forma adecuada.

En este marco, el profesorado necesita de nuevos conocimientos y habilidades, de un cambio de actitud y una asunción de los valores educativos inclusivos para desempeñarse en un nuevo rol, lo cual requiere de procesos de capacitación; pero también de una práctica educativa reflexiva y en equipo.

Esta formación debe reconocer claramente el valor de los conocimientos y experiencias que poseen los docentes y las instituciones educativas, y promover procesos de investigación-acción como mecanismos de conocimiento de la propia práctica, adecuado a los nuevos escenarios de enseñanza- aprendizaje, cuya perspectiva y proyección se dé desde una concepción a partir del paradigma emergente.

Los estudiantes de Educación Superior, ante los cambios acelerados y las demandas de la sociedad, requieren adquirir competencias digitales, a fin de dar respuestas a situaciones problemáticas complejas. Entre las capacidades y habilidades necesarias se encuentran la de ser personas autónomos y constructores de su propio aprendizaje, a partir del acceso a informaciones provenientes de una diversidad de fuentes, además la colaboración e interacción con sus pares, y el uso de herramientas tecnológicas para generar ideas y desenvolverse en el ámbito profesional con calidad y eficiencia.

Ante estas consideraciones expresadas, se deduce que existe la necesidad de un conocimiento pedagógico que, junto a la práctica, permita el control técnico de los procesos pedagógicos y fomente la interpretación de los fenómenos educativos y guíen el acto educativo.

Se pretende concluir en esta investigación, que la Práctica Profesional de Postgrado, realizada en Entornos Virtuales de Aprendizaje, en el contexto del paradigma emergente forja profesionales competentes en el uso de herramientas virtuales y a partir de allí generar otras líneas investigativas que busquen optimizar la formación de docentes y estudiantes en los EVA

La relevancia de este estudio consiste en que aporta datos para sistematizar las experiencias de los estudiantes del Postgrado de la UNIBE, sobre los Entornos Virtuales de Aprendizaje, evaluar los logros obtenidos por los mismos y generar planes de mejora, asimismo, surgen perspectivas para nuevas investigaciones a fin de profundizar o completar la caracterización sobre el tema. Además, constituye un desafío de actualización permanente en EVA, para los docentes y estudiantes, así como también, una oportunidad de diseñar futuras prácticas en dichos entornos.

1.6. Alcances y limitaciones de la investigación.

La presente investigación se realizó en la Universidad Iberoamericana, que se caracteriza por ser una institución de Educación Superior que desde el año 2011, inició con el Proyecto de Educación a distancia, denominado en principio Proyecto B learning (Es una actividad docente que combina procesos de aprendizaje presenciales con virtuales). Desde el año 2012, se utilizó la plataforma Moodle para las clases virtuales; sin embargo, solamente los estudiantes de grado y postgrado que cursaban esa Modalidad educativa lo utilizaban. Por este motivo, al iniciarse la pandemia, los estudiantes de la modalidad presencial desconocían el manejo de las herramientas de los entornos virtuales de aprendizaje.

El alcance de esta investigación se circunscribe a la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, realizada con el grupo de 46 (cuarenta y seis), estudiantes de diferentes profesiones, quienes cursaban el Módulo de Práctica Profesional, en los meses de abril a mayo del año 2020. Los mismos se encontraban estudiando en la modalidad presencial y tuvieron que pasar a la modalidad a distancia (totalmente virtual).

Como limitación se puede mencionar, la falta de antecedentes de otros estudios similares actuales sobre el tema, a Nivel Nacional.

Si bien, el estudio cubrió una población de estudiantes de varias áreas de conocimiento (diversas profesiones), se aplicó una muestra de una sola institución de educación superior y de una sola especialización, sin embargo, la experiencia, es una buena base para aplicarse a otras instituciones y en otros ámbitos geográficos, por lo cual, dicho estudio servirá como procesos adicionales de validación, y para triangular los resultados, con el objeto de obtener nuevos hallazgos.

Esta investigación será de utilidad para el conocimiento más profundo de esta problemática, que se describe y analiza detalladamente y como punto de partida para otras investigaciones que puedan ser realizadas en el país.

CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Práctica profesional universitaria

Las prácticas profesionales en general, incluyendo la universitaria tienen el propósito de favorecer en la formación integral del estudiante, las cuales le permiten ante realidades concretas (situaciones reales de la práctica de su profesión); consolidar las competencias profesionales, desarrollar habilidades para la solución de problemas; y reafirmar su compromiso social y ético. Así mismo las prácticas profesionales contribuyen a integrar el proceso de formación exhaustiva, vinculado con el sector productivo.

2.1.1. Concepto de práctica profesional

Las prácticas educativas profesionales hacen referencia a una acción orientada que incluye sujetos y contenidos, son históricamente construidas y socialmente determinadas. “La práctica que se desarrolla en las instituciones educativas es amplia en cometidos, así como el oficio del profesor es complejo, comprendiendo otras actividades además de desarrollar acciones de enseñar en sentido estricto. Pero resulta evidente que el sentido más genuino de educación se ocupa de las acciones de los docentes que tienen como destinatarios directos a los estudiantes, y que esa forma de realizar la educación ha sido fundamental en la generación histórica de los usos prácticos que comprenden la tradición pedagógica, expresando la forma más genuinamente humana de comunicar a otros las elaboraciones de la cultura.” (Gimeno Sacristán, J.1998, citado por Hernando, 2001, p.6).

Las prácticas educativas profesionales, constituyen el ejercicio encaminado a la realización de actividades didácticas de diferentes niveles educativos que incluye programas,

estrategias, recursos y la situación de enseñanza aprendizaje en las que intervienen los estudiantes y docentes, y la aplicación de lo aprendido a situaciones de la vida laboral. Estas prácticas educativas se realizan en la educación de forma presencial y a distancia. En esta última, se utilizan diversas plataformas virtuales y son necesarias el desarrollo de competencias tecnológicas.

Para resolver las problemáticas educativas y enfrentar la vida real es preciso contar con las herramientas necesarias y por esa razón se debe mantener una vinculación de teoría y práctica. Al respecto Tallafero (2006), citado por Jiménez Yáñez, et, al (2014), refiere:

La formación reflexiva es el camino que hace posible comprender la vinculación entre teoría y práctica y que en esa relación se genera conocimiento teórico y práctico, la formación en la reflexión que orienta hacia el análisis de los fundamentos teóricos y la pertinencia de su aplicación, hacia la revisión de las propias concepciones acerca de la educación, su coherencia con lo que se pretende poner en práctica y con lo que finalmente se lleva a cabo. (p.430).

Es fundamental que los estudiantes universitarios, adquieran competencias teóricas para llevarlas al campo práctico, tanto en la formación presencial como en la virtual, como es este caso del presente estudio, por lo tanto, el concepto de práctica educativa se considera como aquel proceso que admite planeación, coordinación y evaluación de toda actividad académica que ocurre en la interacción entre docentes y estudiantes en un entorno virtual.

2.1.2. Lineamientos que permiten delimitar y comprender el quehacer docente universitario en los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje).

Una definición que propenden por unos lineamientos que permitían delimitar y comprender el quehacer docente en los AVA (Ambientes Virtuales de Aprendizaje), es establecida por Unigarro (2004), citado por Mora Mora & Bejarano Aguado (2016, p.53), quien refiere que son los siguientes criterios:

-*Tutoría*: los docentes deben configurar una relación dialógica y educativa que tutele el proceso del estudiante para generar con ello la permanencia, moderación y el constante acompañamiento en los procesos educativos que se emprenden.

- *Inclusión del trabajo cooperativo*: alude a las interrelaciones que se establecen entre los individuos dentro del aula, pero no solo en la interacción comunicativa, sino también en la conjunción de fuerzas para llevar a cabo las actividades propuestas en el ámbito de la inteligencia colectiva o producción colectiva, situada y significada de conocimiento.

- *Acompañamiento y seguimiento al estudiante*: se señala que el educador debe emprender la constante retroalimentación y guía a los participantes en el AVA, al comprender que cada uno de ellos tiene diferencias características en la manera de aprender y de relacionarse con el conocimiento

- *Visibilización del acto de comunicación*: se advierten las reglas comunicativas dadas dentro del proceso discursivo denotado según la ubicación y relación con el espacio, establecimiento de la temporalidad y el uso de la N-etiqueta. Esta última busca situar al participante en cada uno de los espacios del ambiente, donde se involucran las reglas de cordialidad, de colaboración y de vinculación procesual.

• *Incorporación de las TIC*. se dan a conocer una serie de recursos, haciendo hincapié en la finalidad pedagógica, que lleven a afianzar los objetivos de aprendizaje que se instauran en la planeación del curso. Estos cinco criterios reúnen de manera holística una práctica educativa en un contexto formativo, crítico e interrelacional.

Los criterios mencionados caracterizaron a la práctica profesional que realizaron los estudiantes del Postgrado de la UNIBE, en los EVA, durante el periodo de la pandemia.

2.1.3. Buenas prácticas en el contexto educativo

Se consideran buenas prácticas a los procedimientos o trabajos que desarrollan los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, que estén fundamentados teórica y metodológicamente, y sirvan para ser transferidos a situaciones de la vida y dar respuestas a las demandas sociales.

“Una buena práctica educativa es una iniciativa, una política o un modelo de actuación exitoso que mejora los procesos académicos” (UNESCO, citado por Escala 2019, p.34).

Las buenas prácticas se dan en diferentes contextos, no solo en el educativo, y es apreciado como un modelo de actividad, consensuado y empíricamente justificado, que sirve de referente para cumplir un determinado objetivo. (García Martínez, et,al 2015)

En el contexto educativo, una buena práctica, precisa que su planteamiento se aborde desde lo interdisciplinar, multicultural e internacional y que además tome en cuenta tres procesos:

- Justificar el sentido que tiene hablar de buenas prácticas y marcar las diferencias respecto a otras propuestas.
- Fundamentar aquellas actuaciones que, por sus cualidades, puedan categorizarse como buenas prácticas.
- Representar y visibilizar esas prácticas, de manera que puedan ser conocidas y transferidas a otras situaciones. (García Martínez, et,al 2015, p.4)

Estas consideraciones relacionadas con la fundamentación de las acciones y la visibilización de las experiencias prácticas, se pretende dar a conocer en la presente investigación.

2.1.4. Criterios de Buenas Prácticas

Según Escala 2019, los criterios de buenas prácticas son:

1. Presenta un resultado valioso para el usuario
2. Es sencilla y simple.
3. Emerge como respuesta a una situación que es necesario modificar o mejorar.
4. Es pertinente y adecuada al contexto local en donde se implementa
5. Es sostenible en el tiempo (puede mantenerse y producir efectos duraderos)
6. Fomenta la replicación de la experiencia en una situación distinta, pero con condiciones similares
7. Es innovadora (entendiendo que la innovación no sólo implica una nueva acción sino que puede ser un modo diferente y creativo de realizar prácticas tradicionales o de reorganizarlas).
8. Considera elementos de evaluación de resultados, retroalimentación de las acciones y reorganización de ellas a partir de lo aprendido.
9. Su difusión recoge y valora el trabajo, los saberes y las acciones que realizan las personas en su trabajo cotidiano, permitiendo generar conocimiento válido empíricamente, transferible y útil. (p. 27)

Es fundamental, por tanto, que las prácticas educativas cuenten con criterios que le confieran atributos de confiabilidad, sean acertadas e innovadoras y permitan forjar y trasladar conocimientos y habilidades ventajosas que den respuestas a las situaciones complejas del ámbito pedagógico-didáctico.

2.1.5. Prácticas profesionales universitarias en contextos de educación a distancia

Las Prácticas profesionales se realizan en contextos presenciales y a distancia (virtuales), cada una con características diferentes y atribuyen distintas formas de establecer las

interacciones y procesos dialógicos, en virtud del tipo de mediación utilizado en cada una, sin embargo, el propósito siempre es la misma, preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la profesión.

Con relación a las prácticas en contextos de educación a distancia, que es lo que se dio en el presente estudio, autores como Lalueza Bosch & Creus (2013), señalan:

En contextos de educación a distancia, las prácticas profesionales (e-practicas) casi siempre se mueven en el ámbito de la simulación. En disciplinas como la enfermería (Nehring y Lashley, 2009), el marketing (Drake-Bridges et al., 2011), la educación (Gallego y Gámiz, 2007) o el turismo (William y Martell, 2008) podemos encontrar propuestas metodológicas innovadoras orientadas a la implementación de prácticas virtuales pero casi siempre se basan en el uso de sistemas de realidad virtual o realidad aumentada, y se estructuran a partir de juegos de rol y de la resolución de problemas que, si bien están inspirados en situaciones profesionales reales, se desarrollan en el entorno académico y no en el profesional (p,3).

2.1.6. Cambios en las formas pedagógicas en las practicas universitarias de educación a distancia

Los cambios que se producen por la inclusión de las TIC. en educación hacen que los actores, profesores y estudiantes, también cambien, es por ello que los roles se pueden sintetizar en los que se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 1

Cambios en las formas pedagógicas de educación a distancia

El rol del docente	El rol del estudiante
El rol del docente se hace más profesional, más creativo y exigente	Aumento del interés por la materia estudiada
El docente debe ser un asesor, un orientador, un facilitador	Mejora la capacidad para resolver problemas
Ser capaz de conocer la capacidad de sus alumnos	Debe aprender a trabajar en grupos y a comunicar sus ideas
Debe evaluar los recursos o crear los suyos	Adquiere mayor confianza en sí mismo
Debe crear un entorno favorable al aprendizaje basado en el diálogo y la confianza	Incrementar su creatividad e imaginación

Nota: Diferencias del rol del docente y el estudiante, en las formas pedagógicas de educación a distancia. Fuente: Martín Laborda (2005), citado por Bournissen (2014).

En el análisis de la descripción realizada por el autor, se deduce que los cambios en las formas pedagógicas en las prácticas universitarias de educación a distancia, en cuanto a docentes se requiere que los mismos sean capaces de adaptar, actualizar y perfeccionarse permanentemente. Que sean agentes competentes para aglutinar y analizar las informaciones y posean una actitud abierta a los múltiples acontecimientos e informaciones que se generan a su alrededor.

En síntesis, los docentes deben ser expertos en la gestión de información, y ser un buen administrador de los medios a su alcance, y desde esta orientación, dinamizar el aprendizaje de sus alumnos.

Los estudiantes por su parte acrecientan su creatividad para la construcción de sus aprendizajes, son más autónomos y colaborativos y capaces de resolver situaciones problemáticas complejas.

2.2. Paradigmas educativos

Los paradigmas o modelos consignan un conjunto de teorías y tecnologías con una potestad explicativa que lo hace aceptado por amplios sectores de la comunidad científica en campos concretos, como en el educativo. A fin de explicar el paradigma que sustenta esta investigación, se señalan los diferentes modelos existentes y de esa manera reconocer dentro de cuál o cuáles se circunscribe.

La pedagogía se basa en un proceso reflexivo y sistemático de la educación (Isaza, 2011), capaz de incorporar la dimensión de enseñanza-aprendizaje a paradigmas, modelos, perspectivas y metodologías que implican referentes lingüísticos, comunicativos y científicos para dar cuenta de problemáticas y conocimientos enmarcados en áreas disciplinares específicas. Así pues, en la educación superior la pedagogía no está exenta de “una puesta en práctica de la autonomía, los procesos de resolución de problemas de manera crítica y reflexiva, como también promover la interacción social” (Brito, 2010, p.37, citado por Padilla-Beltrán, 2014, p.7).

Las instituciones educativas han ido cambiando a través del tiempo, pues los escenarios sociales y los planteamientos científicos de psicólogos y educadores derivados de sus experiencias y reflexiones, han influido en su progresiva transformación. Así, los diferentes paradigmas como el conductismo, el humanismo, el sociocultural y el constructivismo, por citar

solo algunos, han contribuido con modelos para fundamentar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Cada una de estas posiciones científicas han aportado, en su momento histórico, con explicaciones para entender y optimizar la práctica educativa y transformarla. Por ejemplo, para el paradigma conductista la categoría regente fue la conducta, para el humanismo, la persona humana, para el movimiento cognitivo, las representaciones mentales, el conocimiento de la realidad; para el paradigma socio histórico, el rol de la cultura en el desarrollo humano, y para el constructivismo, el modo en que se aprende y se forja el desarrollo personal. La contribución de cada paradigma, además se da con planteamientos educativos a partir de la teoría y la metodología.

Romero (2007) expresa lo siguiente: “Un sinnúmero de innovaciones muestran el avance global de la sociedad posmoderna sobre la educación, que va perforando con cada cambio de lógica moderna con que se pensó y se hizo la escuela, en medio de tensiones, paradojas y contradicciones”. (p. 33)

Actualmente se vive en la sociedad del conocimiento, que se caracteriza principalmente por la globalización, el avance de las nuevas tecnologías, la exclusión social y los cambios en la familia, situaciones que demandan a los centros educativos sobre los modelos pedagógicos, las finalidades de la educación y la estructura organizativa escolar, entre otros.

Los modelos pedagógicos que subyacen en cada paradigma dan el marco para enfrentar las demandas de la sociedad. A continuación, se ve el aporte de cada paradigma.

2.2.1. Paradigma conductista

El conductismo ha aportado con el movimiento de la tecnología educativa, unido a la enseñanza programada.

Según Ferreiro Gravié (2009), “el paradigma conductista operante centra la atención en el estudio descriptivo de la conducta y de su determinante externo: el ambiente. Entiende por

conducta el comportamiento observable, medible y cuantificable que muestra el sujeto ante los estímulos del medio”. (p.22).

Es decir, el conductismo describe y explica las conductas a partir del modelo estímulo-respuesta, y la enseñanza aprendizaje son de información, y en algunos casos de algunas habilidades.

En la Teoría del Conductismo, según Román y Díez (2000), “el modelo de enseñanza subyacente es un modelo ‘que al condicionar’ facilita el aprendizaje. La enseñanza se convierte en una manera de ‘adiestrar-condicionar’ para así aprender-almacenar” (p. 35).

2.2.2. Paradigma cognitivo

Según este paradigma, el aprendizaje se produce a partir de la experiencia, pero, a diferencia del conductismo, lo concibe no como un simple traslado de la realidad, sino como una representación de dicha realidad. Se enfatiza en el modo en que se adquieren tales representaciones del mundo, se almacenan y se recuperan de la memoria o estructura cognitiva.

Medina y Salvador (2004) afirman que:

La teoría de la enseñanza desde la perspectiva cognitiva, plantea que la principal base de su comprensión y realización no es la potencialidad de los estímulos externos a la acción de enseñanza, sino la incidencia y la personalidad pensante interviniente de los docentes, como coprotagonistas de la acción de enseñanza, dado que el profesorado y los estudiantes son los mediadores de tal acción formativa. (p. 45).

El cognitivismo deja de lado la orientación mecanicista pasiva del conductismo y admite al sujeto como procesador activo de la información a través del registro y organización de dicha información, para llegar a su reorganización y reestructuración en el aparato cognitivo del estudiante. La reestructuración no se reduce a una simple asimilación, sino a una construcción dinámica del conocimiento. En términos piagetianos, la acomodación de las estructuras de conocimiento a la nueva información.

Según Carretero (2002), “los conocimientos que los alumnos tienen acerca del mundo conforman su estructura cognitiva. Dichas estructuras no son iguales en todos los casos y varían de un sujeto a otro” (p.47).

2.2.3. Paradigma ecológico-contextual

De acuerdo a este paradigma ecológico-contextual, las personas aprenden en las interrelaciones con el grupo y el medio, pues es en el contexto donde se despliegan todos los procesos.

Según León (2011) este paradigma toma en cuenta:

Las demandas, características socio-económicas y socio- cultural del entorno para poder entender o dar significado a las conductas de los alumnos, así como también es necesario saber cuáles son las expectativas, motivaciones del alumno y su contexto familiar las cuales están influenciadas por el entorno, e influyen en la relación entre el comportamiento y el entorno (p.1).

De acuerdo a este autor, el paradigma focaliza la atención al entorno de los estudiantes, que los motiva y condicionan sus actuaciones

2.2.4. Paradigma histórico-social o sociocultural

El paradigma sociocultural denominado también sociohistórico, aporta la educación desarrolladora y la enseñanza problemática, y destaca la importancia de las interacciones sociales para aprender y desarrollarse, pues el sujeto que aprende está sumergido en un medio de relaciones sociales.

Ferreiro Gravié (2009), expresa cuanto sigue:

El paradigma sociocultural constituye una síntesis integradora y coherente de los conocimientos científicos sobre el desarrollo humano y del papel de la educación y las condiciones sociales de vida en el desarrollo de las nuevas generaciones.

Las ideas centrales de este paradigma las propuso en un primer momento Lev. S Vygotski (1896-1934), a partir de la influencia de los estudios de los eminentes fisiólogos rusos I. Sechenow (1829-1905) e I.P Pavlov, así como de las contribuciones de la teoría del conocimiento (que valora la conciencia como reflejo subjetivo de la realidad objetiva en el cerebro del hombre) y de la teoría general del desarrollo, del materialismo dialéctico, de la lingüística, la literatura y las artes (p. 29).

Entre los valiosos aportes de este paradigma a la pedagogía, está el de considerar la interacción que se instituye entre el individuo y el grupo escolar y la vinculación de ambos con el ambiente, así mismo destaca la importancia de como los educandos responden a las diferentes circunstancias escolares, y como el contexto influye en el desarrollo del mismo.

Borsani (2003), manifiesta lo siguiente:

Este paradigma adhiere al modelo de aprendizaje significativo como experiencia vivenciada, interpretada y conceptualizada en y por determinado contexto. Concibe al contexto como un recurso del proceso de enseñanza aprendizaje donde se efectivizan los intercambios y las negociaciones necesarias para aprender (p.36).

Se concluye que el paradigma sociocultural, es uno de los que subyace en los procesos de aprendizajes de los entornos virtuales de aprendizaje en la que se dan la interacción entre estudiantes, docentes y el contexto, mediados por la tecnología.

2.2.5. El paradigma constructivista o constructivismo

Otro de los Paradigmas de la educación, que constituye un marco pedagógico y científico de referencia para entender y analizar el proceso de enseñanza y aprendizaje es el constructivista.

Al respecto, Ferreiro Gravié (2009), refiere:

Los antecedentes del paradigma constructivista se encuentran en los trabajos de Lev. S. Vygotski y Jean Piaget (1896-1980), y destacan considerablemente la búsqueda epistemológica sobre como se conoce la realidad, como se aprende, en otras palabras, la génesis y el desarrollo del conocimiento y la cultura. (p. 32).

Es necesario considerar la realidad del conocimiento científico y su manifestación en el proceso de aprendizaje, en este caso los ambientes virtuales.

Siguiendo con este paradigma, De la Torre (2005) manifiesta:

Las investigaciones de Jean Piaget se han considerado como una aportación de gran relevancia para explicar cómo se produce el conocimiento en general y el científico en particular. Sus aportaciones indican un inicio de una concepción constructivista del aprendizaje. En su obra Epistemología genética, destaca que el aprendizaje es proceso de construcción interno, activo e intelectual (p.51).

De acuerdo con Piaget, se expresa que el intelecto se compone de estructuras o habilidades físicas y mentales denominadas esquemas, que las personas utiliza para experimentar nuevos acontecimientos y lograr otros esquemas. Para el constructivismo, el proceso de conocimiento es activo y se caracteriza por la función de la conciencia y los sentimientos del sujeto que aprende.

Woolfolk (1996) expresa con referencia al tema: “El discernimiento fundamental de Piaget fue que los individuos crean su propio conocimiento; el aprendizaje es un proceso constructivo” (p. 43).

Los educandos construyen su propio conocimiento a partir de sus esquemas mentales. Además, cabe mencionar que el constructivismo en los últimos años del siglo pasado, entre otras formas, propone el aprendizaje cooperativo.

Como se señaló con anterioridad, cada paradigma aporta sus bases al proceso de enseñanza –aprendizaje, y con las transformaciones vividas en la actualidad principalmente por la pandemia, surgen nuevas necesidades en este ámbito. Por tanto, se conciben otros paradigmas que se adecuan al entorno.

2.2.6. Paradigma emergente

La sociedad, el mundo y la vida de las personas, está regido por paradigmas. Estos cumplen su función, hasta que es incapaz de dar respuesta a determinadas preguntas o situaciones, entonces se instituye el cambio de modelo. Se presentan así, los paradigmas emergentes.

A partir de la perspectiva del “paradigma emergente”, se plantea la problemática actual de cómo se ha venido construyendo el conocimiento de la ciencia, las implicaciones de corte epistemológico e ideológico en la construcción de conocimiento social que proporcionen las bases no sólo en el marco metodológico, sino también principalmente en el carácter formativo del investigador (Lukomski, Mancipe, 2008, p.6).

En la actualidad, según muchos autores, se vive el principio de un nuevo paradigma de la racionalidad. Se establece así una nueva idea de la “objetividad científica”, basada también en una diferente teoría de la racionalidad, que pone de realce el carácter complementario, interdisciplinar y no contradictorio de las ciencias experimentales y las ciencias humanas.

La educación, al igual que la pedagogía se encuentra en una crisis que requiere de un repensar a partir de nuevos paradigmas del pensamiento, de percepción del ser humano y de la sociedad, ya que no en todos los entornos se puede trabajar en educación de la misma manera, y es así como han surgido enfoques, paradigmas y tendencias curriculares y didácticas (Gallego et al., 2017, p.7).

A raíz de ello, nacen nuevos enfoques, paradigmas y tendencias curriculares y didácticas.

La tecnología ha establecido y definido una nueva cultura, reajustando la manera en que uno se comunica, estudia y aprende, por tanto, surge la necesidad de crear una nueva teoría que pueda adaptarse a estas circunstancias cambiantes. Esta teoría emergente constituye la de la conectividad, que surge para dar una solución emergente al *e-learning* innovador. (Delvalle García, 2014).

En el contexto académico, la incorporación de las TIC involucra la necesidad de un cambio en el paradigma pedagógico. Se demanda transitar de un modelo educativo centrado en la enseñanza a otro enfocado al aprendizaje.

Hoy día, surgen interrogantes como por ejemplo ¿Qué ocurre con las teorías de aprendizaje, cuando el conocimiento ya no es adquirido en una forma lineal? ¿Cuáles son los ajustes que deben realizarse a las teorías de aprendizaje cuando la tecnología realiza muchas de las operaciones cognitivas que antes, eran llevadas a cabo por los aprendices (almacenamiento y recuperación de la información)? Ante esto se hace imperioso un enfoque totalmente nuevo, surge así una teoría alternativa, la de la conectividad, o Teoría del conectivismo, como un modelo emergente de aprendizaje plenamente innovador.

La mayoría de los paradigmas teóricos tienen una transcendencia limitada para mostrar el predominio del mundo digital interconectado sobre la persona que aprende, puesto que para ellos el aprendizaje siempre es individual y voluntario, cualidades contrarias al aprendizaje

actual en la era digital, el único enfoque teórico actual que brinda una comprensión adecuada de este tipo de aprendizaje es el conectivismo (Islas y Delgadillo, 2016).

2.2.7. Teoría de la conectividad

Según Delvalle García (2014), “incluyendo la tecnología y la construcción de conexiones como actividades de aprendizaje, las teorías de aprendizaje comienzan de hecho a moverse en una era digital. Ya no podemos experimentar personalmente y adquirir el aprendizaje que necesitamos para actuar” (p.15), por tanto, se deduce nuestra capacidad de hacer conexiones.

El aprendizaje (definido como conocimiento procesable) puede residir fuera de nosotros mismos (dentro de una organización o una base de datos), está enfocado a conjuntos de información especializada conectados y a las conexiones que nos permiten aprender más y que son más importantes que nuestro estado habitual de conocer. El conectivismo está conducido por la comprensión de que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. (Siemens, 2006, citado por Delvalle García, 2008, p. 16).

En este escenario tan complicado y casi siempre paradójico, emerge el Conectivismo como una nueva teoría de aprendizaje. Siguiendo con Siemens (2006), esta teoría de aprendizaje se contextualiza en la era digital, la cual se caracteriza por el predominio de la tecnología en el campo de la educación, de ahí su importancia de considerar en este estudio

Un referente más sobre la aplicación de este fundamento es el expuesto por Sitti, Sopeerak y Sompong (2013), quienes aplicaron el conectivismo como base para la implementación de un modelo de aprendizaje que permitiera la mejora de habilidades en estudiantes universitarios para la resolución de problemas con TIC, así como para medir el impacto de éstas en el aula respecto a la enseñanza y el aprendizaje. (Islas Torres & Delgadillo Franco, 2016, p.5).

En esta investigación se toma este paradigma y se visualiza que, para los profesionales docentes es de vital importancia el manejo de las competencias de las TIC.

2.2.7.1. Principios del conectivismo

Los siguientes son los principios de la teoría del conectivismo, según Siemens (2004), citado por Delvalle García, (2014):

- (i) El aprendizaje y el conocimiento se basan en la diversidad de opiniones, (ii) El aprendizaje es un proceso de conectar nodos especializados o fuentes de información, (iii) El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos, (iv) La capacidad de saber más es más crítica de lo que se conoce actualmente, (v) Se necesita fomentar y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo, (vi) La capacidad de ver las conexiones entre los campos, las ideas y los conceptos es una habilidad fundamental, (vii) La vigencia (conocimiento preciso y actualizado) es la intención de todo aprendizaje conectivista, y (viii) La toma de decisiones es en sí misma un proceso de aprendizaje (p. 17).

Se deduce que el conectivismo se sitúa como una teoría de aprendizaje de la nueva era digital, la misma aborda estrategias de aprendizaje que abrigan las expectativas actuales de los estudiantes como herramienta innovadora en el proceso enseñanza-aprendizaje de las diferentes disciplinas. Comporta a la indagación de una pedagogía y a la preparación de actividades que animen a los estudiantes a desarrollar habilidades y destrezas como nativos digitales y competencias investigativas para conservar las conexiones que hagan más accesible el aprendizaje continuo y diverso, aprovechando la utilización de herramientas colaborativas. Por tanto, se puede concluir que el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de clase de los entornos virtuales de aprendizaje, se ajusta a los paradigmas emergentes como el conectivismo, sin dejar inadvertido los aportes de los demás paradigmas educativos.

2.3. Características generales del Aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales

2.3.1. El estado del arte del *e-learning*

Se expresan en este apartado los aportes teóricos importantes que se relacionan con aprendizaje y enseñanza en entornos virtuales, según los argumentos de algunos estudiosos del tema.

2.3.1.1. Concepción pedagógica

Reflexionar hoy sobre educación, admite analizar los nuevos esquemas sociales, económicos, políticos y tecnológicos que enmarcan a la sociedad del Siglo XXI. En la actualidad, el mundo se caracteriza por diversos y acelerados cambios, con unos hechos que conllevan a la modificación de las concepciones de cultura, saber, educación, conocimiento y humanidad.

En ese marco, el desarrollo tecnológico y la demanda social, produce un interés por parte de instituciones y de organismos de investigación en el campo de la educación, acerca de los aprendizajes en entornos virtuales de aprendizajes.

Al respecto, Márquez (2007, citado por MEC-UNIBE, (2017), p.17), refiere:

El avance de la ciencia ha influido desde siempre en la sociedad, pero en las últimas décadas se ha intensificado notablemente, llegando el ser humano a cuestionarse su dependencia de tales avances tecnológicos.

Se podría decir que desde que el hombre se comunica con sus semejantes y posteriormente fue capaz de estructurar un lenguaje verbal oral, y sobre todo escrito, ha visto la necesidad de establecer algún mecanismo de acción que permitiera la conversación y transmisión de sus saberes. Al hombre no le bastaba con la comunicación en sí, y creyó necesaria la transmisión de sus conocimientos a su prole, sus congéneres. Nació así la educación en su estado más primitivo: la intención de

establecer un mecanismo de comunicación mediante el cual transmitir una serie de conocimientos.

La educación se adquiere a través de procesos comunicativos. Pero esto no implica que todos los procesos comunicativos sean educativos. Para ello es necesario el aporte de un beneficio para el desarrollo de la persona, su mejora y perfeccionamiento. En definitiva, una adquisición de conocimientos, ya sean nuevos conceptos, habilidades, técnicas o actitudes y modos de comportamiento.

Ese beneficio mencionado por el autor citado precedentemente, adquiere gran relevancia en el campo educativo donde el desempeño docente es fundamental, y desde una visión renovada e integral, puede entenderse como:

El proceso de movilización de sus capacidades profesionales, su disposición personal y su responsabilidad social para: articular relaciones significativas entre los componentes que impactan la formación de los alumnos; participar en la gestión educativa; fortalecer una cultura institucional democrática, e intervenir en el diseño, implementación y evaluación de políticas educativas locales y nacionales, para promover en los estudiantes aprendizajes y desarrollo de competencias y habilidades para la vida” (Valdés, Cuenca, Rizo, Robalino & Astorga, 2017, p.12).

En este contexto, el desarrollo de habilidades comunicativas es fundamental en educación tanto en el proceso de enseñanza- aprendizaje del aula como en la gestión directiva, por tanto es de esencial importancia que los profesionales de la Educación de todos los niveles incluyendo la Educación Superior de las instituciones educativas, consideren que la tarea de los formadores es presentar, dirigir, discriminar, seleccionar, ordenar, orientar esos procesos comunicativos para convertirlos en procesos educativos. De acuerdo a cómo el formador realice estas actividades, es posible identificar varias metodologías de enseñanza: conductista, constructivista, entre otros (Márquez, 2007).

Para realizar las acciones señaladas de seleccionar, ordenar, orientar, dirigir, es preciso que los docentes adquieran destrezas en ese ámbito en las diferentes situaciones de enseñanza-aprendizaje.

Siguiendo con Márquez (2007), se menciona que cuando los procesos educativos se manifiestan en la práctica, de forma real, se habla de situaciones de enseñanza. Y según dónde y cuándo se produzcan estas situaciones, se puede hablar de enseñanza presencial y enseñanza a distancia.

-Situaciones de enseñanza presencial y a distancia

Enseñanza presencial: uno y otro, docente y discente, están presentes en espacio y tiempo, cara a cara, en el mismo recinto espacial y temporal.

Enseñanza a distancia: uno y otro están separados por tiempo y por distancia. Una particularidad de la enseñanza a distancia, es la enseñanza on-line, en la que gracias al uso de las tecnologías de la información y comunicación (correo electrónico, teléfono, TV, vídeo, ordenador o redes informáticas), se establece un contacto mediatizado, que hace disminuir enormemente el tiempo que dista entre uno y otro, facilitando la interacción hasta de forma virtual en menor o mayor medida

Enseñanza semipresencial La enseñanza a distancia es un concepto en permanente a evolución, que ha evolucionado desde una “distancia total” a formas combinadas de presencia y ausencia. Lo mismo ha pasado con la enseñanza on-line o *e-learning*, porque la interacción cara a cara entre docentes y alumnos, así como entre los propios alumnos, permite llevar a cabo tareas que no son viables a distancia especialmente aquellas con una marcada componente motriz. (p.12)

Se habla entonces de estas dos modalidades o situaciones de enseñanza bien caracterizadas, mencionadas precedentemente y la otra que se fundamenta en una forma híbrida denominada situación de enseñanza semipresencial, que viene realizándose en diferentes carreras y universidades.

2.3.1.2. La Educación a distancia

El paradigma educativo que surge en esta nueva forma de vivir ante la pandemia, requiere de una transformación educativa que solo podrá lograrse estableciendo nuevas estrategias facilitadoras para la construcción de entornos virtuales educativos, donde no solo intervendrán el alumno y el docente, sino toda la comunidad educativa, que serán vitales para el éxito de este diferente modelo educativo. La Educación a distancia es considerada como una alternativa válida para enfrentar los retos que surgen de esta situación

El rasgo distintivo de la educación a distancia es que el proceso de aprendizaje-enseñanza sucede sin que el docente y el alumnado compartan espacio y/o tiempo. Esto tiene dos consecuencias:

- a- Al verse limitada la disponibilidad docente inmediata, el estudiante debe ir construyendo su aprendizaje de forma autónoma.
- b- Los materiales didácticos cobran especial relevancia en el proceso de aprendizaje. Son elementos fundamentales ya que, a través de ellos, el docente “dialoga” con los estudiantes y, a su vez, el alumnado “siente” su presencia.

Dadas las características de la educación no presencial, los docentes deben asegurar que cada estudiante cuente con material didáctico que le permita desarrollar su aprendizaje de manera autónoma (o con la ayuda de su familia, en el caso de los más pequeños) y, a su vez, lograr "hacerse presentes" a través de dichos recursos. Además, tienen que proponer distintas vías de comunicación para realizar un seguimiento personalizado a fin de orientar y atender las necesidades que van surgiendo (UNESCO, 2020, p. 6)

La educación a distancia supone una mediación pedagógica capaz de suscitar y acompañar el aprendizaje de los estudiantes, es decir, de promover en los mismos el afán de construir y de apropiarse del conocimiento y las habilidades para la vida.

Rama (2020) refiere al respecto lo siguiente:

La educación a distancia se conformó como una disrupción educativa frente a la educación tradicional, pero sus bajos niveles de interacción, la ausencia de mecanismos sistémicos de evaluación de los aprendizajes, así como el limitado desarrollo técnico de los recursos de aprendizaje, restringió su desarrollo como una modalidad educativa sustituta. Recién con la digitalización, al permitirse una mayor interacción docente-estudiante y convergencia de diversidad de recursos de aprendizaje, la educación a distancia se conforma ya no solo como una oferta diferenciada, sino como alternativa para algunos grupos estudiantiles y sociales. Las tecnologías digitales permitieron un conjunto de cambios al viabilizar el encuentro entre las industrias culturales y la educación, y una convergencia tecnológica que gesta una verdadera revolución en la educación, gracias al uso intensivo de componentes virtuales. La educación ha aumentado su dependencia y articulación con las tecnologías, particularmente las de información y comunicación, y ahora asume una nueva dinámica con las tecnologías digitales, especialmente con internet (p.29).

Para (García Aretio, 2001, citado Salgado García, 2015). la educación a distancia es un “diálogo didáctico mediado” entre estudiantes y profesores; hace referencia a la institución, y también agrega el elemento de aprendizaje independiente de manera grupal, una forma de aprender hecha posible por las nuevas tecnologías basadas en Internet, y que no eran la norma en la primera ni en la segunda generación de la educación a distancia. (p.58).

Al confrontar las ideas de los mencionados autores, se deduce que la Educación a distancia confiere un aprendizaje independiente a los estudiantes, y una interacción de manera grupal, siendo esta una forma de aprender hecha posible por las nuevas tecnologías basadas en

Internet, una afinidad tecnológica que dinamiza una verdadera revolución en la educación, gracias al uso de componentes virtuales.

2.3.1.3. La educación híbrida. La evolución de la diferenciación en educación

Rama (2020) expresa sobre la evolución de la educación en cuanto a su paso de unimodal a multimodal:

Es este proceso educativo más marcado en el ámbito de la educación superior, que tiende a diferenciarse más rápidamente y con mayor intensidad que en los otros niveles educativos. La educación ha pasado de una dinámica de enseñanza-aprendizaje unimodal, centrada en la actividad presencial catedrática, a una diversidad de formas complementarias de aprendizaje. Ello se produjo primero al incorporar las actividades prácticas o los modelos duales con separación de tiempo y lugar (teoría y práctica) y, al agregar el autoaprendizaje fuera del aula, en un lugar específico incluso como las bibliotecas.

Ese marco de impulso a la diferenciación, implicó un cambio en la educación presencial que asumió una forma llamada semipresencial como educación a distancia, a partir de la articulación entre componentes sincrónicos de tipo presencial a través de la figura de tutores, y un autoaprendizaje con recursos de aprendizaje como guías didácticas o libros. Posteriormente, se desarrollaron modelos semipresenciales que asumieron varias definiciones como *blended learning* o semivirtual, en el cual las actividades presenciales eran apoyadas por plataformas de tipo LMS o incluso crecientemente por MOOC Massive Online Open Courses (o cursos online masivos y abiertos).. En el inicio, los LMS eran solo repositorios de recursos de aprendizaje, pero con el tiempo pasaron a tener más funciones, como la interacción con el docente, las

evaluaciones e incluso en algunas plataformas potentes como *Blackboard*, se llegaron a agregar algunas conferencias sincrónicas que cumplieran como una forma complementaria al aprendizaje centrado en la plataforma.

El avance de las tecnologías de información y comunicación digitales ha facilitado la diferenciación de los procesos de enseñanza basados en las propias tecnologías. No solo han ampliado las modalidades de educación a distancia, creando multimodalidades, sino que han planteado formas de combinación entre ellas que asumen la categoría de educación híbrida en términos de un proceso de enseñanza multimodal en un ambiente virtual. (p.117).

De lo expuesto, se concluye que actualmente se implementan modalidades a distancia totalmente virtuales y además la educación híbrida. Esta modalidad a distancia fue evolucionando más rápidamente en la educación superior, constituyéndose en el objeto de estudio de esta investigación.

2.3.1.4. Las Tecnologías de la información en la enseñanza.

El papel de los docentes y estudiantes es fundamental en la capacidad de procesar la inmensa cantidad de información de que se dispone, gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías, transformándola en el conocimiento necesario para cambiar el entorno y transformar e innovar la educación.

Los sistemas basados en las Tecnologías de la Educación (*Learning Technology Systems* o LTS) representan una perspectiva más amplia que el que proporciona el desarrollo de sistemas tradicionales. Se trata de integrar unos sistemas educativos en un marco abierto donde se facilite la reusabilidad y la interoperatividad de los componentes de los mismos. Fundamentalmente se abarca el diseño de los sistemas desde el punto de vista

del intercambio de contenidos y en la integración con otros componentes. (Fernández Aedo, Server García & Carballo Ramos, 2006, p. 13).

Al respecto, la aplicación de las Tecnologías de la Educación (LTS), facilita la tarea en el proceso educativo, y la adquisición de competencias necesarias para enfrentar los desafíos del mundo globalizado, de ahí su importancia.

2.3.2 Herramientas tecnológicas.

Las Herramientas tecnológicas, están planteadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente, intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones.

2.3.2.1. Concepto de *e-learning*

“*E-learning* es un tipo de enseñanza a distancia con un carácter abierto, interactivo y flexible que se desarrolla a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aprovechando sobre todo las bondades que ofrece la red Internet” (Azcorra y otros, 2001, citado por Baelo Álvarez, 2009, p.3)

E-learning: Educación a distancia de última generación.

Una traducción literal sería, aprendizaje electrónico y se refiere, en un sentido amplio, a algún tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje realizado con ordenadores conectados a Internet y otras nuevas tecnologías móviles de telecomunicaciones.

Al respecto, Martínez Uribe (2008, p.5) refiere que si se hace una traducción literal del término *e-learning*, asumiendo que la e de *e-learning* corresponda a la palabra *electronic* en inglés y electrónico en castellano, debemos entender que estamos ante la presencia de un sustantivo compuesto, cuyo núcleo es la palabra *learning* que puede ser traducida como aprendizaje, con lo que se define *e-learning* como aprendizaje por medios electrónicos.

Desde una perspectiva formativa y de acuerdo con García (2005, p 2), el *e-learning* es: La capacitación no presencial que, a través de plataformas tecnológicas, posibilita y flexibiliza el acceso y el tiempo en el proceso de enseñanza aprendizaje, adecuándolos a las habilidades, necesidades y disponibilidades de cada discente, además de garantizar ambientes de aprendizaje colaborativos mediante el uso de herramientas de comunicación síncrona y asíncrona, potenciando en suma el proceso de gestión basado en competencias.

Así, el *e-learning*, basado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, brinda la posibilidad del fácil acceso a la educación, por las múltiples ventajas presentadas, promoviendo el proceso de aprendizaje de las competencias de los estudiantes, mediada por el docente.

2.3.2.2. Clasificación de herramientas tecnológicas según la sincronía.

Es importante clasificar las herramientas tecnológicas, para una comunicación eficaz en todos los ámbitos y en especial en el de la educación.

Telefónica (2011), menciona: “Gracias a las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación), el proceso de enseñanza-aprendizaje que permite el *e-learning* puede llevarse a cabo de dos formas: síncrona o en tiempo real y asíncrona o en tiempo diferido” (p.69).

Siguiendo con los aportes de Telefónica (2011), se señalan la enseñanza sincrónica y asincrónica

Enseñanza sincrónica: Tiene lugar en tiempo real (Clases presenciales, Videoconferencias, Chat, pizarras electrónicas compartidas, audios) y la interacción entre los distintos actores educativos es instantánea.

Enseñanza asincrónica: Es aquella en la que la interacción entre los actores educativos no requiere simultaneidad, es decir, no se comunican en tiempo real. Puede darse a través del correo electrónico, folletos impresos, plataformas educativas, foros, entre otros.

De esta manera, la comunicación entre docentes y discentes se facilitan, pues cada uno puede optar por uno u otro o ambos, a fin de lograr los objetivos propuestos en un curso o módulo.

2.3.2.3. Clasificación según la tecnología

Las herramientas utilizadas en los Entornos virtuales de aprendizajes pueden clasificarse también según la tecnología. Se citan algunos de ellos.

- **E-mail:** es una herramienta que permite el intercambio de documentos en formato digital, los cuales son enviados a través de Internet a un receptor conectado en otro punto de la red. Este medio se utiliza para la interacción entre profesor y alumnos y entre alumnos.
- **Listas de correo:** es una herramienta que tiene las mismas características que el correo electrónico, pero es de uso exclusivo del grupo que cursa simultáneamente un curso.
- **Foro:** es un lugar de intercambio de opiniones sobre un tema en la Web. En él se definen temas de discusión, permitiendo a los usuarios expresar sus opiniones, responder a una pregunta o escribir sus comentarios, los cuales podrán ser leídos por cualquier otro usuario de la red. Dichos mensajes pueden ir dirigidos a cualquier persona en general del curso, o bien, especificar en el mensaje a quién(es) va dirigido.
- **Chat:** es un sistema computacional diseñado para conversar de manera escrita y en tiempo real con otros usuarios. Puede utilizarse para que el alumno y el profesor puedan establecer horarios de tutoría para intercambiar mensajes que ayuden en la resolución

de dudas o problemas. También puede utilizarse para tratar sobre un tema determinado o como libre de conversación tipo cafetería.

- **Pizarras electrónicas compartidas:** es un espacio gráfico que posibilita que profesores y alumnos compartan gráficos para hacer demostraciones, ejemplificar teorías, etc. y, a la vez, puedan escribir sus aportaciones.
- **Aplicaciones compartidas:** brindan la posibilidad de que el profesor y los alumnos compartan la ejecución de un mismo programa y sus respectivos archivos.
- **Audio/Videoconferencias:** es una aplicación que permite el envío de audio y video desde el entorno del profesor hacia los alumnos, con posibilidad de preguntar por parte de éstos.
- **Portátiles/PC:** para la realización de ejercicios o ejemplos, así como visualizar las transparencias y que los alumnos puedan añadir sus propias anotaciones.
- **Wireless:** permite el intercambio de información entre dispositivos o la conexión a un entorno educativo en cualquier lugar y momento. (MEC, 2017, pp.24-25)

2.3.2.4. El *e-learning* como Educación a Distancia en la actualidad

El propósito esencial de una plataforma *e-learning* es permitir la creación y gestión de los espacios de enseñanza y aprendizaje en Internet, donde los profesores y los estudiantes puedan interaccionar durante su proceso de formación y adquirir una o varias competencias.

Seguidamente, se presenta la concepción que tiene Telefónica (2011) con referencia a la educación a distancia:

La educación a distancia ha experimentado recientemente un gran crecimiento, debido a la introducción de nuevas herramientas de informática y telecomunicaciones con cobertura global, y a la conciencia que han tomado los interesados de que ésta es una

forma válida de educación, muy económica y de alta calidad, que puede aumentar el valor del capital intelectual de las personas a gran escala. El elemento más importante de este crecimiento ha sido la rápida expansión del Internet, que combinada con el desarrollo de nuevas y más sofisticadas herramientas de aprendizaje a través de la red y facilidades de multimedia, produce un importante salto en la educación a distancia. Del océano virtual de Internet se nutre el *e-learning*, explotando las facilidades creadas por el desarrollo de las NTIC (p.70).

Se desarrolla de esta manera el acto didáctico, en entornos virtuales de aprendizaje.

2.3.2.5. Terminología utilizada en Tecnología

Existen abundantes siglas referentes a las TIC como medio educativo, por esa razón se señalan y aclaran algunos términos.

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación. Se trata, fundamentalmente, de conocer y saber manejar todos los artefactos digitales que nos facilitan la comunicación y el acceso a la información: teléfonos inteligentes (smartphones), computadoras, tablets, notebooks, etc.

TAC: Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento. Como expresa en la figura, “Aprender CON Tecnología”, es decir, utilizar las TIC como un recurso para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

TEP: Tecnologías del Empoderamiento y la Participación. Se utilizan las TIC como una herramienta para crear opinión social, participar en decisiones ciudadanas o gubernamentales. Se puede acceder a informaciones (declaraciones juradas, gasto público, etc.) de forma antes impensable; informaciones que se pueden redistribuir contribuyendo con ello a crear opinión.

TIP: Tecnologías de la Investigación y la Publicación: las TIC aplicadas a la investigación y producción de nuevos conocimientos y la posibilidad de compartirlos casi en tiempo real (Prioretti 2016).

TPACK: Tecnología, Pedagogía y Contenido del Conocimiento. Se trata, fundamentalmente, de una metodología para trabajar en acciones formativas mediadas por la tecnología. El TPACK se basa en identificar la naturaleza del conocimiento que requieren los docentes para la integración de la tecnología en su enseñanza. Los docentes tienen que comprender que no hay “una única y correcta” forma de emplear la tecnología en el aula (Salas Rueda, 2019)

TRIC: Tecnología de la Relación, Información y Comunicación. Se utiliza este término en el entorno de prácticas culturales y digitales que experimentan los menores en los entornos tecnológicos, pues los mismos poseen ciertas destrezas tecnológicas asociadas a las redes sociales, el software y los videojuegos, que no han aprendido en el aula, sino en su ocio digital, con los amigos y compañeros.

Se lo describe como (tecnologías + relación + información + comunicación), que contiene otro concepto y da otro enfoque de la educación para los medios y de la comunicación para la educación. (Gabelas; Marta-Lazo & González-Aldea, 2015).

2.3.2.6. El presente y futuro de la educación mediada por las TIC

Al hablar de educación mediada por las TIC se considera un tipo de capacidad que no solo incluye la apropiación tecnológica, sino que se fundamenta en las prácticas de comunicación y conocimiento. Se ve la evolución en este campo y por ese motivo es importante pensar en el futuro de esta transformación educativa.

Rama Vitale y Chan Núñez (2017), refieren:

¿Qué educación podríamos imaginar en la transición de lo moderno a lo posmoderno?

Para pensar en una nueva educación, primero habría que ir construyendo colectivamente, desde la crítica emergente al actual modernismo y posmodernismo, un

nuevo sentido a un humanismo más participativo y justo basado en el individuo, con una conciencia social solidaria y respeto a las diferencias sociales y culturales que prevalecen en el mundo, las cuales representan nuestra mayor riqueza. ..[]. Al mismo tiempo, las ciencias y las tecnologías continuarían su avance vertiginoso, pero con la intervención de la ciudadanía en cuanto a los fines y usos que se le den; así, estas tendrían un sentido humano y no como ahora, que es impuesto por las grandes compañías tecnológicas cuyo enfoque es ante todo mercantilista y sustentado en la concentración de capital en unas cuantas personas (p.49)

Siguiendo con Rama Vitale y Chan Núñez (2017), quienes señalan:

El desarrollo de lo “digital” corresponde al momento de emergencia o de cristalización de un contexto específico de usos en construcción ante nuestros ojos, y que hace referencia al paradigma digital. Este medio ambiente contemporáneo constituye el medio de vida de las prácticas comunicacionales actuales. La idea será, entonces, sobrepasar lo digital y sus interrogatorios con la finalidad de considerar que este medio se desarrolla y se construye alrededor de TIC digitales, a partir de sus usos y utilizaciones, y con reciprocidad. Este medio constituirá para nosotros en lo sucesivo el marco de referencia que hay que estudiar (p.56).

Aquí llama la atención el “sobrepasar lo digital”, darle importancia al uso que se les da, por tanto, se deduce que aprender en este entorno involucra seleccionar y sacar provecho de la cantidad de información, de posibilidades de conexión y de flujos que se dan a gran velocidad, sin descuidar la importancia de la didáctica del docente en este proceso, a fin de proporcionar estrategias que posibiliten el aprendizaje.

A continuación, se revisan los conceptos y características de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

2.3.3. Entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

Los EVA, posibilitan la interacción didáctica, entre docentes y estudiantes en un espacio virtual diseñado para el efecto

2.3.3.1. Concepto

Los Entornos Virtual de Aprendizaje, son espacios muy importantes de trabajo donde se utilizan las herramientas digitales para el logro del proceso de enseñanza –aprendizaje.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) puede definirse como un sitio en la web que posee herramientas para apoyar actividades educativas presenciales o como la principal estrategia en la organización e implantación de cursos en línea.

Los EVA pueden denominarse de diferentes formas: plataformas virtuales de aprendizaje, plataformas de tele-enseñanza, plataformas educativas, plataformas para el desarrollo de cursos virtuales, aulas virtuales, entornos integrados de enseñanza, entornos para el aprendizaje virtual, entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, entre otros (Horton, 2000, citado por Bühl Padial, 2013, p.23).

El conocimiento de los EVA, es fundamental en esta era, más aún en la situación de pandemia actual, a fin de seguir con las actividades académicas

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles. (Salinas 2011, p.1).

Los entornos virtuales permiten emprender la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles. Estas características son fundamentales para la comprensión acabada de los EVA.

2.3.3.2. Características del EVA

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje, presentan características propias que favorecen el proceso de enseñanza –aprendizaje.

Boneu (2007), refiere que hay cuatro características básicas, e imprescindibles, que cualquier plataforma de *e-learning* debería tener:

- Interactividad: conseguir que la persona que está usando la plataforma tenga conciencia de que es el protagonista de su formación.
- Flexibilidad: conjunto de funcionalidades que permiten que el sistema de *e-learning* tenga una adaptación fácil en la organización donde se quiere implantar. Esta adaptación se puede dividir en los siguientes puntos:
 - Capacidad de adaptación a la estructura de la institución.
 - Capacidad de adaptación a los planes de estudio de la institución donde se quiere implantar el sistema.
 - Capacidad de adaptación a los contenidos y estilos pedagógicos de la organización.
- Escalabilidad: capacidad de la plataforma de *e-learning* de funcionar igualmente con un número pequeño o grande de usuarios.
- Estandarización: hablar de plataformas estándares es hablar de la capacidad de utilizar cursos realizados por terceros; de esta forma, los cursos están disponibles para la

organización que los ha creado y para otras que cumplen con el estándar. También se garantiza la durabilidad de los cursos evitando que éstos queden obsoletos y por último se puede realizar el seguimiento del comportamiento de los estudiantes dentro del curso. (p.5).

Estas particularidades citadas hacen que los EVA, sean sitios ideales para la interacción entre docentes y estudiantes a fin de que se realice un aprendizaje significativo.

2.3.3.3. Elementos de un ambiente virtual de aprendizaje

Un ambiente virtual de aprendizaje reúne elementos característicos que lo hacen accesible didácticamente para el aprendizaje.

López Rayón Parra, et.al. (2009), refieren que un ambiente virtual de aprendizaje, como cualquier ambiente de aprendizaje, se conforma de los siguientes elementos:

- a) Usuarios. Se refiere al QUIÉN va a aprender, a desarrollar competencias, a generar habilidades, es decir son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente estudiantes y facilitadores.
- b) Currícula. Es el QUÉ se va a aprender. Son los contenidos, el sustento, los programas de estudio curriculares y cursos de formación.
- c) Especialistas. Aquí está el CÓMO se va a aprender. Son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el AVA. Se integra por un grupo multidisciplinario que consta de:
 - El docente especialista en el contenido. Es quien tiene la experiencia de hacer que el otro aprenda una disciplina específica.
 - El pedagogo. Es el encargado de apoyar el diseño instruccional de los contenidos ya que sabe cómo se aprende.

- El diseñador gráfico. Participa no sólo en la imagen motivadora de los contenidos, sino que se une al programador para ofrecer una interactividad adecuada y de calidad en los materiales.
- El administrador (apoyo técnico). Es el responsable de “subir” o poner a disposición de los usuarios los contenidos y recursos del AVA, por lo que su tarea continúa durante todo el proceso de aprendizaje, ya que debe estar pendiente de que todos los materiales estén accesibles a los usuarios y de llevar la gestión de las estadísticas generadas por el sistema informático educativo (p.2).

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje propician el aprendizaje de competencias de los usuarios (estudiantes), quienes acceden a los contenidos curriculares, y herramientas tecnológicas comprensibles, diseñados en la web por especialistas.

2.3.3.4. Recomendaciones para la selección y creación de recursos y materiales didácticos en un EVA

Se especifican a continuación algunas recomendaciones para la selección y creación de recursos y materiales a utilizar en la mediación pedagógica de un EVA.

Creación de recursos o materiales:

- Se deben crear materiales que promuevan la autorregulación de los aprendizajes.
- Elegir los contenidos con los que se desea trabajar.
- Seleccionar la herramienta para la presentación de los contenidos.
- Seleccionar los materiales con lo que se va a trabajar: textos, enlaces, imágenes, videos, entre otros.
- Crear una estructura del material de manera que tenga coherencia: puede utilizar esquemas para ordenar el contenido.

- Se recomienda que cualquier material o recurso considere los siguientes aspectos: portada, introducción, desarrollo, ejercicios de autoevaluación y práctica, conclusiones, referencias. Es importante recalcar que estos puntos dependen del tipo de material por ejemplo este formato se puede utilizar en materiales escritos, sin embargo para crear un video o tutorial los criterios varían y generalmente se debe utilizar un guion para la producción.

Selección de recursos o materiales:

- Se deben seleccionar recursos que permitan generar experiencias para activar la reflexión, la capacidad de análisis y el pensamiento crítico.
- Los materiales deben contar con contenidos en estrecha relación con las actividades desarrolladas en clase, planificados y estructurados para la promoción del aprendizaje significativo.
- Todos los materiales, tanto los creados como los seleccionados, deben actualizarse con periodicidad.
- Se debe evitar la repetición de contenidos (presenciales-virtuales), en caso que se trabaje de manera bimodal y esto aplica a materiales creados o reutilizados.
- A la hora de buscar recursos se debe verificar que el contenido se organice de acuerdo a las siguientes opciones:
 - De lo simple a lo complejo.
 - De lo general a lo particular.
 - De conceptos amplios a conceptos más específicos.
- Todos los recursos deben contar con una intencionalidad para el aprendizaje.
- Brindar fuentes de información que amplíen los contenidos. (Camacho M, Lara Y, Sandoval G, 2016. pp.5, 6).

La creación y selección adecuadas de los recursos para el aprendizaje en EVA, posibilita la interacción de los estudiantes entre sí y con el docente de ahí su relevancia.

2.3.3.5. Beneficios de utilizar EVA

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), tienen múltiples ventajas que se verán a continuación.

Segura-Robles & Gallardo (2013), refieren algunos de los beneficios que ofrece el uso de entornos de aprendizaje:

- El acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula.
- Posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet.
- Combina distintos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilitan el aprendizaje colaborativo y cooperativo
- Las aportaciones mejoran en cuanto a calidad se refiere, gracias a la flexibilidad temporal de la que nos dota el uso de estos sistemas.
- Existe retroalimentación, no sólo con el profesor, sino con el resto de compañeros.
- Aumenta la motivación y participación de los sujetos.
- Los sujetos son conscientes y partícipes de su propio aprendizaje (p.14).

Los beneficios que aporta un EVA conciernen al mayor acceso a la oferta educativa, la disminución de costos con el uso de modelos educativos basados en TIC y el fortalecimiento de la Educación a Distancia, la mejora de la calidad de los docentes y potenciación del desarrollo de competencias de los estudiantes.

2.3.3.6. Importancia del uso de recursos didácticos como apoyo a los procesos de aprendizaje

Los procesos de enseñanza - aprendizaje en los EVA, tienen que ser viables y proporcionar interactividad.

(Camacho M, Lara Y, Sandoval G, 2016. pp.5, 6), establecen que:

Para la integración de los materiales didácticos en los entornos virtuales de aprendizaje se requiere del uso de aulas virtuales, las cuales se desarrollan en plataformas LMS (Learning Management Systems) o sistemas de administración de aprendizajes, estas se han convertido en la principal herramienta a la hora de implementar un proceso bimodal o virtual, esto debido a su facilidad de uso y su accesibilidad. (p.14).

Los recursos didácticos como apoyo a los procesos de aprendizaje, tienen un significado muy relevante puesto que guían el proceso didáctico, mediado por el docente con la participación activa de los estudiantes

2.3.3.7. Dificultades o inconvenientes del EVA

Así como existen beneficios, se encuentran también algunos inconvenientes en el manejo de los EVA.

Algunos inconvenientes en el empleo de sistemas de *eLearning*, según Márquez (2007), son:

- Preparación del estudiante: es necesario un esfuerzo para asegurar que los estudiantes tienen las habilidades y conocimientos técnicos, así como el acceso al hardware y software necesarios para completar satisfactoriamente el curso basado en las TICs. Tanto la gestión del tiempo y las habilidades metacognitivas están relacionadas con las actitudes y la motivación del estudiante.

- Personal dedicado: al igual que los estudiantes, los profesores deben tener habilidades técnicas, conocimiento y acceso al hardware y software, necesarios en este caso, para facilitar el diseño y desarrollo del curso basado en las TICs. Y deben tener un excelente manejo del tiempo y la motivación para proporcionar asistencia y llevar el seguimiento del estudiante. No obstante, algunos autores diferencian el rol del profesor, encargado de la selección de contenidos, seguimiento y asistencia al alumno, del rol del técnico encargado del diseño y creación del curso *eLearning* a partir de los contenidos, objetivos y metodologías, estableciendo de esta forma la necesidad de diferentes perfiles (p.22).

Generalmente el acceso al hardware y software, la planificación del tiempo dedicado al estudio y las competencias básicas que debería poseer, suelen ser los inconvenientes más comunes con que tropiezan los estudiantes. En relación a los docentes, las destrezas y conocimientos técnicos, son los más frecuentes.

Por su parte, Cabrales (2020) refiere: “Las clases *on line* fue una medida que se tomó de la noche a la mañana, sin entrenamiento y, a menudo, sin ancho de banda suficiente, lo que tiene a muchas y muchos docentes agobiados” (p.9).

Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen estrategias instruccionales que se desarrollan a través de internet, en una plataforma o aula virtual, las cuales son coordinadas por el tutor, que plantea actividades individuales y grupales, para facilitar y dinamizar el proceso de enseñanza y lograr aprendizajes colaborativos, por tanto, es fundamental contar con un suficiente ancho de banda.

Torres Gastelú & Valencia Avilés (2013), señalan:

Los indicadores propuestos para medir la brecha digital son: acceso a computadoras e internet; tiempo dedicado a internet; tipo de actividades que realizan las personas por edades mientras están en línea; lugar donde se establece la conexión a internet; y

actividades llevadas a cabo en internet más populares. Uso de las TIC e internet dentro y fuera del aula (p.4).

Se concluye que una de las limitaciones encontradas es el acceso a internet, el cual se constituye en una de las causas de las dificultades en el uso de las TIC en la educación. El ancho de banda de internet tanto en Paraguay y otros países de la región, debe ser solucionado para lograr mejores resultados.

Al respecto, el autor Cabrales (2020, p.10) sostiene:

En esta catástrofe sanitaria, muchos están atravesando momentos de ansiedad y angustia: temor ante la enfermedad, amenazas a la economía familiar, confinamiento y cuidado de otros. En consecuencia, se amplía el tiempo que requiere completar una lectura, disminuye la capacidad para resolver una tarea de alta demanda cognitiva y se incrementa la incertidumbre y las dudas ante nuevos desafíos. Pasar a una modalidad *online* en tiempos de catástrofe requiere adaptar objetivos, tareas, lecturas y exigencias al contexto que vivimos.

Por tanto, se requiere considerar las dificultades en lo académico, en el proceso de enseñanza aprendizaje, y en lo tecnológico referidos a acceso a internet, infraestructura adecuada entre otras, a fin de superar las limitaciones presentadas y obtener las competencias esperadas y que den respuesta a las demandas de la sociedad, cada vez más cambiante.

2.3.3.8. Lineamientos o rasgos característicos para el desarrollo de EVA

Existen lineamientos básicos para el desarrollo de los Entornos virtuales del aprendizaje que se visualizan a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 2

Lineamientos para el desarrollo de EVA

Orientación
Todas las sesiones (presenciales y virtuales) están visibles en la plataforma.
Especifica fechas para cada una.
Determina cuáles son de presencias físicas y cuáles virtuales.
Se accede fácilmente al programa del curso, los objetivos y calendario de actividades.
Presencia virtual
Claridad en la presentación de la sesión, introducción, desarrollo, recursos, lecturas y actividades.
Existe un foro de consultas.
Las fechas de las semanas son correctas.
Además de la fecha, utiliza un título descriptivo de la sesión.
Desarrollo de contenidos
Introducción en pantalla principal.
Utiliza herramientas como etiquetas, libro y página para desarrollar la sesión.
Se utiliza un lenguaje cálido, ameno y comprensible.
Apela a los diversos estilos de aprendizaje mediante la utilización de texto, imágenes y videos.
Se etiquetan las diferentes instancias (Introducción, desarrollo, recursos, actividades)
Diseño visual
Utiliza una línea de diseño y colores uniformes en todo el curso.
Recursos
Los artículos o recursos para descargar en PDF se presentan con título y autor mediante el formato APA.
Los recursos multimediales están embebidos dentro de la plataforma.
Los enlaces abren en página nueva.
Las referencias a páginas web están enlazadas
Actividades
Utiliza las herramientas de las plataformas destinadas a la entrega de actividades (entrega de tareas, foros).

Especifica fechas de entrega

Utiliza plataformas de web 2.0 externas para el desarrollo de actividades.

Promueve herramientas de trabajo colaborativo

Fuente: Morado (2016)

Se deduce que los rasgos característicos o delineamientos considerados para los EVA son: Presencia virtual, los espacios de Comunicación, la claridad en la Orientación e informaciones generales del Curso y los procesos de Clases.

2.3.4. Moodle, como plataforma *e-learning*

La plataforma educativa virtual es un entorno informático con varias herramientas congregadas y optimizadas para fines educativos, cuya función es admitir la creación y la gestión de recursos completos para internet, que sean necesarios y los conocimientos profundos coherentes al curso (Fernández García, 2009).

Una de las Plataformas virtuales utilizadas es la denominada Moodle

El Moodle, según refiere Marquina (2009, p.2):

Se basa en la filosofía del *software* libre, por lo que es de código abierto. Es un sistema para la gestión de cursos (SGC) en línea o sistema para la gestión del aprendizaje. Es un proyecto en constante desarrollo, diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista. Es un acrónimo de Modular *Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos).

Moodle, es una plataforma trazada para que los educadores puedan crear ambientes de aprendizaje personalizados. Es gratuita, está disponible en diferentes idiomas e integra distintas herramientas, como fotos, wikis, chats, tareas, etc.

Es un paquete de *software* para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet, o sea, una aplicación para crear y gestionar plataformas educativas, es decir, espacios donde un centro educativo, institución o empresa, gestiona recursos educativos proporcionados por unos

docentes y organiza el acceso a esos recursos por los estudiantes, y además permite la comunicación entre todos los implicados (alumnado y profesorado).

Moodle fue diseñado por un educador e informático (Martin Dougiamas), basándose en los principios pedagógicos del constructivismo social. Es una plataforma o EVA de código abierto con licencia GNU (software libre). Moodle se desarrolla y actualiza constantemente a partir del trabajo que realizan la Comunidad de Desarrolladores de Moodle. [...]. Una de las características de Moodle es su entorno gráfico, sencillo e intuitivo que facilita su uso por parte de alumnos noveles en el uso de un EVA.

La plataforma Moodle, se actualiza constantemente y es accesible para su utilización ya que no es complicado y posibilita el uso de herramientas tecnológicas variadas. Saorín (2012), citado por Belloch (2014, p. 1)

La plataforma Moodle, por tanto, es bastante accesible y de interfaz amigable, especial para el uso didáctico.

Torres, Jara & Valdiviezo (2013), por su parte indican:

Que el modelo tradicional de Moodle es un EVA que por su difusión y aprobación se ha transformado de forma tácita en un estándar, la misma incorpora una metodología de trabajo que incluye las orientaciones del docente, los recursos educativos y las actividades de aprendizaje. (p.4)

Este autor hace referencia a la metodología utilizada por la plataforma Moodle, poniendo énfasis en su uso estándar en los entornos virtuales de aprendizaje.

2.3.4.1. Características generales de Moodle

Es importante el conocimiento de una de las plataformas muy frecuentemente usadas en los EVA, por esa razón se expone a continuación.

Fernández Pampillon Cesteros (2009), refiere:

Las características generales de la plataforma educativa Moodle son:

- Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.).

Es apropiada para el aprendizaje en línea y para complementar el aprendizaje presencial.

- Tiene una interfaz de navegación sencilla, ligera y eficiente.

- La mayoría de las áreas de introducción de texto (recursos para agregar información, recursos para proponer actividades) pueden ser editadas usando un editor HTML tan sencillo como cualquier editor de texto.

- Un profesor tiene control total sobre todas las opciones de un curso.

- Permite elegir entre varios formatos de curso: semanal, por temas, pestañas, menú, social, entre otros.

- Ofrece una serie de actividades para los cursos: consulta, tarea, diálogo, chat, foro, glosario, wiki, cuestionario, reunión, entre otros.

- Todas las calificaciones para los foros, diarios, cuestionarios y tareas pueden verse y descargarse como un archivo con formato de hoja de cálculo o archivo de texto.

- Crea un registro completo de los accesos del usuario. Se dispone de informes de la actividad de cada estudiante, con gráficos y detalles sobre su paso por cada módulo (último acceso, número de veces que lo ha leído), así como también de una detallada "historia" de la participación de cada estudiante, incluyendo mensajes enviados, entre otras.

- Integración del correo. Pueden enviarse al correo electrónico copias de los mensajes enviados a un foro, los comentarios de los profesores, etc. en formato HTML o de texto.
- Los profesores pueden definir sus propias escalas para calificar.
- Los cursos se pueden empaquetar en un único archivo zip, utilizando la función de Copia de seguridad, la cual puede ser restaurada en cualquier servidor (p.7).

Por tanto, se razona que el Moodle incorpora los distintos aspectos a ser utilizados en el proceso didáctico, y se convierte en la herramienta eficaz y accesible para los entornos virtuales de aprendizaje.

2.3.4.2. Estructura Básica de Moodle

Para poder comprender cómo funciona la plataforma virtual Moodle se deben de tener presente los siguientes componentes: Cursos, usuarios y roles.

Cursos: Es la parte principal de la plataforma y en donde el aprendizaje virtual en si tiene lugar. Aquí los profesores cargan contenidos, crean actividades, monitorean el progreso de los alumnos, entre otras cosas. Los cursos se subdividen en secciones que tendrán dentro de ellas los contenidos del tipo estático (recursos) y/o interactivos (actividades).

Usuarios: Son las personas que acceden a la plataforma normalmente son los alumnos, profesores, asesores, managers, examinadores e invitados.

Roles: Los roles son los permisos que especifican que funcionalidades están habilitadas a los usuarios, con respecto a lo que pueden acceder, a la manera en que pueden acceder y el tiempo en el cual pueden hacerlo.

Está esencialmente basado en el constructivismo (el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto).

Dispone de un fácil interfaz que ha sido desarrollada por un equipo de psicólogos y psicopedagogos. (González Céleri & Alarcón Salvatierra, 2015, p.3).

Se visualiza los componentes de la plataforma virtual Moodle, que están interrelacionados entre sí y facilitan el uso del mismo por parte de docentes y estudiantes en los EVA

2.3.5. Plataforma Classroom

Otra Plataforma, utilizada comúnmente en los Entornos virtuales de aprendizaje, y más aún en la Situación de Pandemia es el Classroom.

Google Classroom es una herramienta creada por Google en 2014, ny destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje o Learning Management System. Todas las opciones de esta herramienta están asociadas a una cuenta de Google, de manera que tanto el profesor como los estudiantes deberán tener su Gmail, y su cuenta de Google actuará como su identificador. Esto quiere decir que no tendrás que crear una cuenta específica para esta herramienta, ya que se utilizarán tus identidades de Google. (Fernández 2020, p.4).

Esta herramienta de Google se utiliza para gestionar las clases online, tanto para el aprendizaje presencial, como a distancia, o incluso para el aprendizaje mixto. Con la misma se puede crear documentos, compartir información en diferentes formatos, agendar reuniones y realizarlas virtualmente. Los alumnos también pueden acceder desde cualquier dispositivo a sus clases, sus apuntes o sus tareas establecidas.

Batista (2018), citado por Guevara Maldonado (2019) menciona:

Para todos aquellos que nos desempeñamos en el ámbito de la docencia y apelamos a la utilización de diferentes herramientas tecnológicas para integrarlas al proceso, Google ha liberado en 2017 su herramienta para gestión de cursos y clases Google Classroom. Se trata de una plataforma en línea con su correspondiente aplicación móvil gratuita, lo que facilita su utilización mediante acceso web y también desde dispositivos móviles con sistema operativo Android o bien iOS [...] la disponibilidad de una app contribuye mucho a la comunicación en tiempo real entre todos los participantes de los cursos (p.3).

2.3.5.1. Características de Google Classroom

Google Classroom asigna las mismas condiciones de la educación tradicional en el entorno virtual, en la cual el profesor mantiene una posición de autoridad, sin embargo, debe existir un deseo de mutua colaboración entre profesores y alumnos, a fin de posibilitar un óptimo aprendizaje semipresencial o virtual en las aulas virtuales. Algunas características del Google Classroom, se citan a continuación.

Comunicación

Google Classroom proporciona las condiciones para que se origine una adecuada retroalimentación entre profesores y alumnos dentro de las aulas virtuales, en la cual podrán discutirse y debatir diferentes aspectos del contenido del programa de estudio. En esta plataforma los alumnos disponen de las herramientas adecuadas para colaborar entre ellos, compartiendo información relevante de los tópicos de estudio y respondiendo a las dudas de los demás.

Organización

Las asignaciones desarrolladas por los profesores serán vistas en orden sistemático dentro del almacenamiento de la nube, estando contenidas en carpetas debidamente

nombradas. En los documentos se podrá detallar el número de página de las evaluaciones. Asimismo, todo participante del aula virtual tendrá acceso al cronograma de actividades del lapso académico, pudiendo obtener información específica en función a semanas o días.

Seguridad

El profesorado y el alumnado interactúan en un entorno virtual el cual ha sido protegido por medio de técnicas criptológicas modernas, que evitan que elementos maliciosos penetren en las aulas virtuales para alterar la configuración establecida, robar información personal de los participantes, entre otros crímenes.

Privacidad

Por ser parte de la suite educativa de Google, Google Classroom no muestra anuncios de ningún tipo dentro del entorno virtual a profesores ni alumnos. Además, los datos personales de los usuarios no son escaneados para ser usados para propósitos de definición de tendencias consumistas.

Multiplataforma

A pesar de que durante sus primeras etapas de desarrollo era una plataforma educativa únicamente disponible para navegadores de internet, en los últimos años ha sido adaptada para el entorno de los dispositivos inteligentes, entrando al mercado de las aplicaciones de los sistemas operativos Android y iOS. Por lo que los usuarios experimentan mayor versatilidad con este servicio, al no ser dependiente de las computadoras. Ahora es posible tomar fotos y agregarlas inmediatamente en los comunicados del aula virtual, compartir archivos de otras aplicaciones, etc. (Mundo Cuentas, 2021, p.5).

Por lo expuesto, se deduce que esta plataforma constituye un aporte importante para los EVA, pues está conformada por herramientas adecuadas para generar una colaboración efectiva entre docentes y estudiantes, además las asignaciones o temas desarrollados por los profesores son accesibles a los alumnos en el almacenamiento de la nube, de manera organizada. Se puede consignar los momentos didácticos de la secuencia de clases como en una clase presencial. En esta investigación se exponen ejemplos de clases elaboradas por los estudiantes de Postgrado de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria en sus respectivas áreas o disciplinas, siguiendo el proceso de una clase.

2.3.5.2 Ventajas y Desventaja del Google Classroom

Si bien el Google Classroom es una Plataforma muy utilizada por docentes y estudiantes de todos los niveles educativos, la misma presenta una serie de ventajas y desventajas, que se nombran a continuación.

Ventajas

- Plataforma educativa de fácil uso, que puede ser configurada de forma sencilla por los profesores. Además, dispone de un centro de actividades que les permite a los usuarios compartir información directamente.
- Permite ahorrar tiempo, papel e impresiones, gracias a las asignaciones virtuales que los profesores otorgan a sus alumnos.
- Se encuentra apoyado por Google Drive, el cual suministra un considerable almacenamiento y herramientas como Google Docs, Sheets and Slides, para realizar diferentes actividades y evaluaciones y para compartirlas rápidamente entre los participantes, mejorando la retroalimentación.
- Los alumnos tienen la posibilidad de experimentar un ambiente educativo diferente al tradicional, que se limita al espacio físico de las instalaciones de la institución educativa.

Además, desarrollaran nuevas actitudes para trabajar colectivamente y apoyarse mutuamente.

- Permite a los administradores de la institución educativa y a los padres o tutores de los alumnos monitorear y estar al tanto del progreso de aprendizaje.

- Es un servicio educativo que ofrece herramientas de aprendizaje semipresencial de forma gratuita.

Desventajas

- Los servicios de las aplicaciones de Google presentan limitaciones al integrarse con servicios externos, y en algunas situaciones no existe ningún tipo de soporte entre los servicios integrados.

- Carece de pruebas y exámenes automatizados, de registros de calificaciones depurados, de foros y chats en tiempo real para incrementar la retroalimentación entre los alumnos y el profesor.

- Por requerir necesariamente de una conexión a internet resulta ser una modalidad casi impracticable en países pobres o en vías de desarrollo, donde estadísticamente un porcentaje significativo de la población carece de proveedores de internet, de telefonía móvil o de dispositivos electrónicos.

- Google ha sido acusado por guardar, con fines publicitarios, historiales de búsquedas y datos de sus usuarios de Classroom, violando la privacidad implícita en su plataforma. Razón por la que el servicio ha sido fuertemente criticado y repudiado por la opinión pública. (Mundo Cuentas, 2021, pp.6-7).

Es función de cada persona que utilice esta plataforma, aprovechar las ventajas y minimizar las desventajas por ejemplo al carecer de pruebas y exámenes automatizados, se puede recurrir al google form u otra modalidad de evaluación

2.3.6. El aprendiz y el aprendizaje en entornos virtuales

Detallar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que el alumno aprende en un entorno virtual, no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido influida por la estructura cognitiva del estudiante.

En este sentido la interacción constante que se da tanto sincrónica como asincrónicamente es fundamental.

2.3.6.1. La tutoría en los entornos virtuales de aprendizaje

La función tutorial es de fundamental importancia y es uno de los factores que determinan la calidad de la formación en un entorno virtual de aprendizaje. El papel de orientador, mediador y guía por parte del profesorado ocupa un mayor protagonismo en la educación on-line y por ello necesita una formación específica en este campo.

2.3.6.2. Gestión de la tutoría en plataformas virtuales

La animación del entorno virtual permite al tutor concientizarse de los avances de los participantes en la construcción y adquisición de conocimiento, pudiendo asistirlos en sus problemas, conectar a aquellos que comparten intereses, facilitar la colaboración al interior de los grupos de trabajo, ver el efecto y eficacia de las actividades y discusiones propuestas.

Borrero (2006), señala que:

Es necesario avanzar hacia la profesionalización de los tutores dado su rol decisivo en los niveles de retención, calidad y frecuencia de las interacciones. Esta autora señala que la tutoría es una práctica que se construye en el hacer, que implica competencias que no son susceptibles de desarrollar en cursos de capacitación, que siempre son acotados en términos de tiempo y profundidad. (p.62).

Los diversos procesos formativos de pre y postgrado cada vez más reclaman profesionales dedicados a la tutoría, para poder implementar las ofertas de estudio diseñadas en esta modalidad virtual o bien por la necesidad de complementar o mezclar la formación presencial con instancias virtuales.

La pandemia de COVID-19 aceleró considerablemente un proceso que ya había empezado pero que necesitaba una pausa para consolidar conocimientos y habilidades por parte de los docentes.

La necesidad de no detener el proceso educativo condujo a un auge desmedido, necesario e impuesto por la situación epidemiológico de la enseñanza on line.[...], sin una correcta preparación docente se dificulta el hilo conductor del aprendizaje y los estudiantes necesitan un orientador dentro de su proceso educativo. (Solís Cartas, et al, 2021, p. 9).

A partir de estas afirmaciones se discurre la importancia del rol del docente en el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas, que sean tutores idóneos a cargo de las diversas plataformas de la Virtualidad, con el objeto principal de que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo.

2.3.7. Materiales didácticos para entornos virtuales de aprendizaje.

Existen variados materiales didácticos utilizados en los entornos virtuales de aprendizaje que presentan algunas funciones importantes y además exigen recomendaciones para su elaboración.

Al respecto, Marqués (2000), citado por Camacho et, al (2016), señala que:

Un material didáctico es un conjunto de elementos elaborados desde un inicio con fines educativos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje

Algunas de sus funciones son:

- Proporcionar información.
- Ayudar a guiar el proceso de aprendizaje.
- Colaborar con el desarrollo y ejercicio de las habilidades en los aprendientes.
- Facilitar la simulación de situaciones.
- Motivar, impulsar y crear interés por el contenido a estudiar.
- Evaluar los conocimientos.

Algunas recomendaciones para elaborar un material didáctico son:

- Definir qué se pretende que el estudiante aprenda.
- Crear explicaciones: claras, concretas y sencillas.
- Fomentar la cercanía: utilizar lenguaje y contenido conocido, accesible para el aprendiente.
- Apariencia: aspecto agradable de acuerdo a la población meta.
- Interacción: que el estudiante conozca el recurso y cómo manejarlo. (p.4).

Siguiendo con Camacho et, al (2016), a continuación, se presentan las recomendaciones para la selección y creación de recursos y materiales didácticos a utilizar en la mediación pedagógica de un EVA:

- Se deben crear materiales que promuevan la autorregulación de los aprendizajes.
- Elegir los contenidos con los que se desea trabajar.
- Seleccionar la herramienta para la presentación de los contenidos
- Seleccionar los materiales con lo que se va a trabajar: textos, enlaces, imágenes, videos, entre otros.
- Crear una estructura del material de manera que tenga coherencia: puede utilizar esquemas para ordenar el contenido.

- Se recomienda que cualquier material o recurso considere los siguientes aspectos: portada, introducción, desarrollo, ejercicios de autoevaluación y práctica, conclusiones, referencias. Es importante recalcar que estos puntos dependen del tipo de material por ejemplo este formato se puede utilizar en materiales escritos, sin embargo para crear un video o tutorial los criterios varían y generalmente se debe utilizar un guion para la producción. (p.5).

Para lograr un aprendizaje significativo tanto presencial como virtual, se debe considerar estas recomendaciones. Es necesario que los docentes se actualicen y adquieran las habilidades pertinentes para la selección y creación de recursos y materiales didácticos.

2.4. Competencias Profesionales

Las competencias son todas aquellas habilidades, aptitudes y destrezas que ha adquirido una persona a lo largo de su vida personal, profesional y académica.

Existen numerosos conceptos de competencias, pues se trata, evidentemente, de un término complejo, que admite diversos significados. Así el proyecto Tuning define la competencia como: “una combinación dinámica de atributos, en relación a conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades, que describen los resultados del aprendizaje de un programa educativo o lo que los alumnos son capaces de demostrar al final de un proceso educativo” (Bezanilla, 2003, citado por Barrón García y Flores Méndez, 2008, p.5).

Otra es la citada por (Zapata Callejas, 2015 p.26).

[...] [son] procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta

de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas (Tobón, 2008: 5).

Por tanto, comparando estos conceptos, se puede deducir que las competencias en el ámbito educativo, incluyendo la educación superior son necesarios lograr, para el desarrollo tanto personal como profesional, a fin de contribuir con el mejoramiento incesante de la sociedad.

Zabalza (2003), citado por Coronado (2009), categoriza y desarrolla, en referencia a la docencia universitaria, diez competencias docentes, estas son:

1. Planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Seleccionar y preparar los contenidos disciplinares.
3. Ofrecer información y explicaciones comprensibles y bien organizadas (competencias comunicativas).
4. Manejar las nuevas tecnologías.
5. Diseñar la metodología y organizar las actividades.

Organización de los espacios. Selección de método. Selección y desarrollo de las tareas instructivas.

6. Comunicarse-relacionarse con los alumnos.
7. Llevar a cabo acciones de tutoría y acompañamiento a los alumnos/as.
8. Evaluar.
9. Reflexionar e investigar sobre la enseñanza.
10. Implicarse institucionalmente; identificarse con la institución y trabajar en equipo.

Considera como eje de esta clasificación a las actividades y tareas propias del perfil profesional. (p.21).

En el caso de las competencias profesionales, son aquellas habilidades que se ponen en práctica para realizar un trabajo y desarrollarlo bien. En este caso, se identifican dos tipos de competencias:

Competencias transversales: conjunto de conocimientos, aptitudes y habilidades que se ponen en práctica en un entorno laboral, y que se pueden generalizar en cualquier tipo de trabajo, no son específicas de una profesión.

Competencias técnicas: estas son propias de un tipo de trabajo concreto, son los conocimientos teóricos específicos que permiten desarrollar con éxito las tareas propias de una profesión.

Las competencias se clasifican también en: básicas, genéricas y específicas.

-Competencias básicas: Las competencias básicas son las capacidades intelectuales indispensables para el aprendizaje de una profesión; en ellas se encuentran las competencias cognitivas, técnicas y metodológicas, muchas de las cuales son adquiridas en los niveles educativos previos.

-Competencias genéricas o transversales: Han sido definidas como los atributos que debe tener un graduado universitario con independencia de su profesión. En ellas se pueden recoger aspectos genéricos de conocimientos, habilidades y destrezas y capacidades que debe tener cualquier titulado antes de incorporarse al mercado laboral

-Competencias específicas Han sido definidas como los atributos que deben adquirir los futuros graduados durante la estancia en la universidad y deben ser definidas por la experiencia propia de los titulados. Cuando se habla de competencias profesionales específicas lo que se busca es a partir de las funciones típicas o rol del profesional en la sociedad y de las situaciones típicas del campo profesional al que generalmente se incorporan los egresados, identificar las competencias profesionales en términos de las acciones, contexto o condiciones de realización para llevarlas a cabo y los criterios de calidad de su ejecución. (Galdeano Bienzobas y Valiente Barderas, 2010, p.5)

Según Barron García y Flores Méndez (2008): “Dentro de las competencias básicas se encuentran a las comunicativas, a las matemáticas, al manejo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) y al liderazgo” (p. 6).

Al referirse a las competencias profesionales y específicamente, cuando se hace énfasis en la docencia universitaria, debe considerarse las competencias técnicas y/o específicas de la profesión docente, sin descuidar las básicas y genéricas, fundamentales de su formación y al mismo tiempo por el compromiso que deben asumir para formar estudiantes que tengan la capacidad de afrontar los incesantes cambios en la práctica profesional y la capacidad de ajustarse a diferentes contextos laborales.

Rama (2020), refiere:

Las propias actividades prácticas del aprendizaje pasan a ser crecientemente realizadas en entornos virtuales, con actividades sobre aplicaciones informáticas y realidad virtual. Así, los desafíos no son meramente un enfoque por competencias, sino un peso dominante a las competencias digitales (p 38).

Se habla entonces de competencias profesionales digitales o manejo de las herramientas TIC.

Entre las competencias docentes del profesorado universitario, otro componente fundamental es reconocer que debe promover la calidad en los procesos educativos. Se habla entonces de los componentes de la calidad en el contexto de educación superior.

2.4.1. Componentes de la calidad de Programas de Educación Superior

Se puede decir que un programa educativo es de calidad cuando se puede reconocer en ellos al menos los siguientes componentes:

- *Identificación con valores formativos claves:* Compromiso claro con o que la educación superior pretende aportar al desarrollo integral de las personas y de la sociedad en su

conjunto. Esa misión tiene que ver con el conocimiento de alto nivel, pero también con otro tipo de competencias personales, sociales y profesionales que trascienden los contenidos científicos y se proyecta sobre el desarrollo personal en todos los ámbitos de la personalidad [...]

- *Proceso formativo* reconocible como valioso en función de los parámetros aplicables a la etapa de la formación universitaria. Hoy en día se tienen ideas notablemente avanzadas y compartidas en relación a las características básicas de un buen proyecto formativo para la Universidad. Aunque podría haber diferencias entre propuestas diversas (por el modelo teórico de desarrollo que les sirva de punto de partida, por la orientación ideológica del proyecto, por los sistemas de regulación y financiación de que se cuente, etc.) [...]
- *Resultados de alto nivel*: A veces suele decirse que es más importante el proceso que los resultados. Pero la Universidad es un momento de formación orientado a la acreditación profesional. Los resultados son, por tanto, esenciales al proceso de formación. Al final, las Universidades certifican que sus egresados son competentes para el ejercicio profesional, no que han pasado varios años muy interesantes y agradables en sus aulas o que se han esforzado mucho. La calidad no está reñida con la eficacia es tan ambiguo como el de calidad y que precisa de consideraciones matizadas cuando ha de proyectarse sobre asuntos educativos, ello no obsta para también sobre los asuntos educativos deban aplicarse criterios de control de eficacia no sólo económica sino sobre todo formativa en sentido pleno, esto es, en términos de calidad de los profesionales formados, aportación a la resolución de las demandas sociales y laborales, rentabilidad del esfuerzo, del tiempo y de los recursos empleados, etc. (Zabalza, 2011. p. 173).

Según se expresa la calidad de Programas de Educación Superior, tiene que ver no solo con los contenidos científicos, sino con la promoción de competencias personales, sociales y profesionales a fin de lograr el desarrollo en todos los ámbitos de la personalidad y el aporte a las necesidades sociales y laborales.

En el siguiente tabla se sustentan los diversos ámbitos de la calidad.

Tabla 3

Ejes de los contenidos de los ámbitos de la calidad

Calidad del diseño	Insistencia en el propósito. Insistencia en la planificación (incluida la previsión de recursos). Selección de contenidos de valiosos. Organización de los recursos.
Calidad del Producto-resultados	Constatación de logros. Constatación de defectos y desviaciones. Constatación de dispersión de resultados
Calidad del Proceso-fusión	Principio de implicación personal. Principio de trabajo en grupo. Principio de la comunicación entre área. Importancia de la recogida de datos y de la evaluación periódica.
Calidad del Desarrollo organizado	Visión estratégica: planes a medio plazo. Formación permanente del personal. Cultura del cambio: aceptación de riesgos limitados.

Fuente: Zabalza (2011)

2.4.2. Competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC

Los avances tecnológicos, especialmente en los medios de comunicación e información, han causado un gran impacto en todos los espacios, tanto sociales, culturales, económicos y

educacionales, revolucionando la apreciación del mundo y reconociendo la importancia de la adquisición de las competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC.

A fin de lograr un desarrollo humano sustentable, según refiere (Ferreyra et, al, 2006, p.15).

A la educación en interacción con la sociedad corresponderá dar respuestas a los problemas derivados de los procesos simultáneos y a veces contradictorios de mundialización, regionalización, democratización, polarización, marginación y exclusión. En este nuevo escenario, el sistema educativo pasa ser una prioridad para la construcción de sociedades más equitativas y justas y la educación, como “acción humanizadora”, el sendero para contribuir con el mejoramiento de la calidad de vida.

Tomando en consideración, esta afirmación se requiere que los actores del sistema educativo, en todos los niveles y en especial en la Educación Superior desarrollen, entre otras competencias, las básicas en el manejo de las herramientas TIC, sin descuidar los principios didácticos que la rigen.

El desarrollo de competencias digitales indica aptitud y actitud para utilizar conocimientos, habilidades y valores vinculados al uso de las herramientas TIC.

Las Competencias son “estructuras complejas de procesos que las personas ponen en acción-actuación-creación para resolver problemas y realizar actividades orientadas a la construcción y transformación de la realidad” (Fernández-Salineró, 2006, citado por Ríos Londoño & Yanes Figueroa, 2016, p. 8).

Esa transformación de la realidad se manifiesta en el manejo apropiado de la tecnología y su rol pedagógico. La relación estrecha entre la TIC y el proceso de aprendizaje.

A nivel internacional hay evidencia de que existe una relación positiva entre TIC y aprendizaje, con gran potencial para aprovechar y mejorar la inclusión y la cobertura

educativa. Sin embargo, las políticas adoptadas por algunos países para aumentar el uso de las TIC y obtener el impacto esperado en la educación primaria y secundaria, han enfrentado dificultades por la falta de fluidez en el proceso de integración de las nuevas tecnologías en la escuela; por factores relacionados a las condiciones y creencias, por las prácticas pedagógicas tradicionales que persisten, por la inadecuada integración de las TIC en el currículo y por la poca formación de docentes y directivos en entornos virtuales (Naciones Unidas, 2012, citado por Ríos Londoño y Yañez Figueroa, 2016, p.2).

Es necesario, por tanto, cambiar las prácticas pedagógicas de los modelos tradicionales por otras más constructivistas que incluyan el manejo efectivo de las TIC, tanto por educadores y educandos.

La importancia del estudio de las TIC lo mencionan varios organismos internacionales. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- UNESCO, las tecnologías de la información y la comunicación pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias a fin de llegar a ser ciudadanos competentes en varias áreas y, expresa que, el uso de las tecnologías potencia o apalancan el desarrollo de otras competencias transversales muy importantes para las personas en la era actual del conocimiento (UNESCO, 2008, citado por Valenzuela González, 2014, p.4).

2.4.3 Competencias digitales del profesorado

Por todo lo expuesto anteriormente, sobre las competencias docentes, cabe resaltar la relevancia de las competencias digitales, más aún en la realidad actual, situación presentada

con la Pandemia, en el que la virtualidad es un modo común de interacción en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Marquès Graells (2008), con relación a las competencias relacionadas con el uso de las TIC, señala lo siguiente:

En el caso de los docentes serán las mismas que requieren todos los ciudadanos y además las específicas derivadas de la aplicación de las TIC en su labor profesional para mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y gestión de centro.

Al igual que los alumnos, los profesores necesitan una alfabetización digital que les permita utilizar de manera eficaz y eficiente estos nuevos instrumentos tecnológicos que constituyen las TIC en sus actividades profesionales (docentes, de investigación, de gestión) y personales. Necesita competencias instrumentales para usar los programas y los recursos de Internet, pero sobre todo necesita adquirir competencias didácticas para el uso de todos estos medios TIC en sus distintos roles docentes como mediador: orientador, asesor, tutor, prescriptor de recursos para el aprendizaje, fuente de información, organizador de aprendizajes, modelo de comportamiento a emular, entrenador de los aprendices, motivador (p.2).

Al respecto, es fundamental el manejo de las TIC y el uso didáctico que el docente le otorga, a fin de constituirse en recursos didácticos esenciales para la formación de estudiantes.

La mayoría de los cursos de *e-learning* están diseñados para desarrollar las habilidades cognitivas; el dominio cognitivo es el más adecuado para el *e-learning*. Dentro del dominio cognitivo, podrían ser necesarias más actividades de *e-learning* interactivas para las capacidades de pensamiento debido a que estas habilidades se adquieren mejor “haciendo”.

El aprendizaje en el dominio interpersonal también puede ser abordado a través del *e-learning* empleando métodos específicos. Por ejemplo, pueden emplearse los juegos de rol interactivos con la retroalimentación correspondiente para cambiar actitudes y conductas (Ghirardini, et.al., 2014, p.9).

Para que el *e-learning* aborde estos dominios diversos, la organización de los procesos de aprendizaje y enseñanza demanda de un conocimiento profundo sobre como aprende el que aprende y como enseña el que enseña, por ese motivo el proceso de aprendizaje y enseñanza como herramienta para la transformación individual, y social presume que todos los actores enseñan y aprenden intensamente, para lo cual se considera importante que desde la institución educativa se potencien diferentes capacidades, como por ejemplo lo especificado por Ferryra et. al, (2006). “el desarrollo de aptitudes naturales del pensamiento para plantear y resolver los problemas de la realidad” (p.27).

Se requiere el desarrollo de la capacidad de búsqueda de la información, del uso de estrategias creativas y de una actitud crítica, así como también la capacidad para seleccionar herramientas tecnológicas, entendiendo los principios que las rigen, la capacidad para utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas y la capacidad para planificar sus actividades utilizando las TIC.

2.4.3.1 Capacidades digitales del docente.

A continuación, se mencionan las capacidades necesarias a ser logradas por los docentes

A-Capacidad para seleccionar herramientas tecnológicas, entendiendo los principios que las rigen.

Expresa la facilidad de explorar un amplio espectro de herramientas tecnológicas y la manera de introducir a la experiencia educativa y su manejo de numerosas en los procesos educativos, según su rol, nivel y contexto de desempeño, a fin de diseñar soluciones a problemas identificados en el contexto.

Díaz Barriga, citado en Carneiro, Toscano & Díaz (2021), señala:

Se propone un uso generalizado de la tecnología vinculado a una pedagogía que no solo logra integrar las TIC o fomentar la solución de problemas complejos, sino que discurre en la dirección de procesos de autogestión del aprendizaje. El docente, más allá del rol de gestor y guía, constituye en sí un modelo de educando, que promueve continuamente su propia formación y que participa activamente en escuelas que funcionan como comunidades u organizaciones que aprenden y se transforman. (p.146)

En este sentido, al seleccionar las herramientas tecnológicas, los docentes deben considerar principios didácticos de la educación Superior, como por ejemplo la sistematicidad y su relación con la práctica, de la unidad de lo concreto y lo abstracto.

B-Capacidad para utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas.

Es fundamental que los docentes, desarrollen la capacidad de manejar eficiente y responsablemente las diferentes herramientas tecnológicas, “existen diversos caminos didácticos para utilizar las TIC. En algunos casos predominan los procedimientos técnicos, en otros la comunicación virtual y en otros el acceso a la información” (Baelo Álvarez, 2009, p.6)

Salmerón Sánchez (2011), hace alusión a los usos de los medios desde diferentes perspectivas curriculares.

Usos transmisores/reproductores (perspectiva técnica)

Los medios son elementos que acompañan a la acción en el ejercicio de operativizar, controlar y regular la práctica planificada. Se utilizan para presentar informaciones.

Usos prácticos/situacionales (perspectiva práctica)

Los medios son canales que permiten reconstruir significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje. Tienen un uso educativo cuando emplean los medios con una

función investigadora, en proyectos de trabajo, como complemento de la observación directa.

Usos críticos/transformadores (perspectiva crítica)

Los medios son instrumentos para la liberación, la democratización y la emancipación. Se utilizan como elementos de análisis, reflexión, crítica y transformación de prácticas e informaciones.

Cualquier medio (herramienta tecnológica) se puede usar de distintos modelos dependiendo de la teoría curricular en la que nos situemos. Ejemplos:

- Uso instruccional: si un monitor de educación ambiental emplea un video sobre ecosistemas para informar sobre este contenido.
- Uso educativo: toma de imágenes como parte de un proyecto de trabajo para investigar árboles de la zona.
- Uso crítico/transformador: empleo de una web que incluya buzón de denuncias de agresiones medioambientales en el bosque (p.4).

Así, según las diferentes perspectivas curriculares, el docente tendrá la responsabilidad de la utilización de diversos recursos, teniendo en cuenta el propósito del proceso de aprendizaje que requieren los estudiantes.

Gil Serra & Roca Piera (2020), señalan que la habilidad en el uso de las TIC, tienen que ver con “Identificar los diferentes formatos multimedia (audio, imagen, video,...), utilizar dispositivos multimedia, comprender determinadas tecnologías multimedia y conocer las funciones básicas de una edición de video” (p.13).

C- Capacidad para planificar sus actividades utilizando las TIC

El docente organiza una propuesta de enseñanza y para ello escoge la estrategia didáctica que considera más oportuna para el resultado de los aprendizajes. Las TIC, en este proceso

ejercen como mediadoras entre el docente, los alumnos y los contenidos. Al elegir las herramientas tecnológicas debe considerarse los objetivos educativos.

Al respecto Heras, Roa y Espinoza, 2015, citado por Cruz Rodríguez (2019), refieren:

En la actualidad las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto educativo son objeto de revisión debido a la importancia que señala que un profesor tenga las competencias necesarias para hacer frente a este cambio tecnológico, es decir, esté capacitado para su uso, manejo y posterior implementación didáctica en el aula, esto supone ser competente, ser un docente del siglo XXI. (p. 3).

2.4.3.2 Competencias del estudiante virtual

Las competencias de estudiante virtual pueden clasificarse en instrumentales, interpersonales y sistémicas.

Tabla 4

Competencias del estudiante virtual

Competencias Instrumentales	Competencias Interpersonales	Competencias Sistémicas
Expresarse por escrito con claridad. Usar estilo de comunicación virtual. Emplear simultáneamente distintos medios. Manejar y contrastar fuentes de información.	Trabajar con los demás por un objetivo común y saber trabajar en red o entornos virtuales. Participar activamente en los procesos. Negociar con empatía.	Aplicar, transferir, extrapolar el conocimiento en la práctica y situaciones nuevas. Investigar. Percibir el conjunto de la estructura global del

Dominar la lectura y comprensión de la lectura textual, audiovisual y multimedia. Comprender y sintetizar información. Buscar, seleccionar, organizar y valorar información. Analizar y sintetizar Plantear y solucionar de problemas Evaluar situaciones. Tomar de decisiones.	Aceptar los sistemas de reglas de comportamiento. Reflexionar y evaluar su propio trabajo. Plantear observaciones, dudas, cuestiones. Aceptar y plantear críticas. Expresarse, comunicar y crear. Ver perspectivas culturales diferentes. Participar en la vida pública.	itinerario formativo y de su significado. Ejercer control meta-cognitivo sobre los acontecimientos. Aprender a aprender. Aprender de manera autónoma. Organizar y planificar planes, actividades y el aprendizaje de manera realista. Establecer prioridades. Adaptarse a nuevas situaciones. Generar nuevas ideas. Trabajar autónomamente. Diseñar y gestionar proyectos. Usar los mecanismos de los ambientes tecnológicos. Manejar ordenadores.
--	---	--

Fuente: Vázquez Astudillo, (2007). citado por Bournissen (2014)

2.5. Principios didácticos de la Educación Superior

Es necesario tener en cuenta que los docentes tienen la necesidad de dominar y aplicar conscientemente los principios didácticos con el objetivo de lograr una proyección adecuada de su trabajo docente, aumentando la eficiencia de éste lo cual redundará en beneficio de los estudiantes. Los principios didácticos constituyen un medio, en el que cada uno perfecciona a los otros. En cada clase no se presentan separadamente, sino que todos influyen en su desarrollo.

2.5.1. Caracterización de los Principios didácticos de la educación superior

Los principios didácticos de la educación superior son:

- Principio del carácter científico de la enseñanza y su accesibilidad.
- Principio de la sistematicidad y su relación con la práctica.
- Principio del carácter consciente y activo de los estudiantes bajo la guía del docente.
- Principio de la unidad de lo concreto y lo abstracto.
- Principio de la solidez de la asimilación de los conocimientos y el desarrollo multilateral de las capacidades cognoscitivas de los estudiantes.
- Principio del carácter colectivo de la enseñanza y atención de las particularidades individuales de los estudiantes.

2.5.1.1. Principio del carácter científico de la enseñanza y su accesibilidad.

Entre los principios de la Educación Superior se tiene el de carácter científico y su accesibilidad, sumamente relevante pues aporta uno de los fundamentos en que se basan

El principio del carácter científico expresa la necesidad de que en la selección del contenido de enseñanza se incluyan los resultados del desarrollo de la ciencia, la técnica y por consiguiente, no se dé cabida a conocimientos anticientífico [---] El principio del carácter científico, en síntesis, exige del profesor organizar en tránsito del fenómeno a

la esencia, de la observación de los elementos externos a la asimilación de lo interno.
(Labarrere y Valdivia, 2007, p.6).

Este principio consiste en que toda enseñanza de hechos, principios, leyes, etc. deben tener un carácter científico.

“El principio de la asequibilidad exige que la enseñanza sea comprensible y posible de acuerdo con las características individuales de los estudiantes, lo cual no significa simplificar la enseñanza, sino adecuarla a las peculiaridades del grupo” (Miranda, 2006, citado por Pérez Maya, 2013).

“La correcta determinación del grado y el carácter de las dificultades en el proceso docente, constituye el método principal en las manos del maestro para generar la fuerza del estudio y ampliar las posibilidades cognoscitivas de los alumnos” (Danilov et.al., 2004, citado por Labarrere & Valdivia, 2007, p.8).

La reflexión en relación con estos principios didácticos del carácter científico de la enseñanza y su accesibilidad, lleva a concluir que debe estar siempre presente el conocimiento científico, el proceso sistemático de búsqueda de la realidad a través de la investigación y que esos conocimientos deben darse en forma flexible, utilizando estrategias en donde se ofrecen actividades y/o recursos a fin de que todos los alumnos tengan la posibilidad de aprender, participar y/o convivir independientemente de sus condiciones diversas (físicas, étnicas, lingüísticas, religiosas, económicas, entre otras).

2.5.1.2. Principio de la sistematicidad y su relación con la práctica.

Este otro principio, no menos importante, se convierte en uno de los pilares de la Educación Superior.

Al respecto, Pérez Maya (2013, p. 6), manifiesta que:

El principio didáctico de la sistematicidad de la enseñanza y del aprendizaje y de la vinculación de la teoría con la práctica, tiene como base llevar el carácter de sistema de las ciencias a la labor docente y sí se pretende lograr los valores que están presente en la Educación para el Desarrollo, que integran los valores llamados universales; no puede haber un trabajo educativo aislado, sino sistemático y vivencial.

Este principio es fundamental ya que la Teoría sin la práctica, no es significativa, pues el estudiante debe aplicar lo aprendido en su vida cotidiana o en la Profesión en que se desempeña.

2.5.1.3. Principio del carácter consciente y activo de los estudiantes bajo la guía del docente.

Es primordial tener en cuenta este principio de la Educación Superior, pues es necesario que los estudiantes lo manejen adecuadamente, a fin de que se dé la participación activa y la reflexión crítica en el proceso educativo.

Couturejuzón González (2003), señala que:

El principio del carácter activo y consciente de los alumnos bajo la guía del profesor tiene 2 elementos fundamentales que son: la asimilación consciente de los alumnos en la clase y el desarrollo de su actividad cognoscitiva. Las reglas prácticas para la aplicación de este principio recomiendan: propiciar la participación de los alumnos en la clase y el trabajo independiente como máximo exponente de la actividad cognoscitiva en el proceso de enseñanza. A pesar de la ausencia física de un profesor, ambas reglas se cumplen ampliamente en la utilización de un programa didáctico ya que por su naturaleza está diseñado para que cada individuo lo utilice independientemente, y al ser programas interactivos no solo cada estudiante tendrá que resolver todos los ejercicios

por él mismo, sino que tendrá que responder a todas las preguntas y regular el de cursar de la sesión, lo que implica una participación total en todas las actividades planificadas (p.3).

El docente es el mediador y mentor del aprendizaje de los estudiantes y por tanto debe favorecer que los mismos participen de las situaciones de enseñanza-aprendizaje en forma activa y que su aprendizaje sea autónomo, generando oportunidades para su reflexión permanente.

2.5.1.4. Principio de la unidad de lo concreto y lo abstracto.

Se menciona este principio de la Educación Superior que relaciona lo abstracto con la realidad concreta encontrada en el acto didáctico de toda Disciplina en estudio.

Ruvalcaba Flores, (2015), señala al respecto:

El principio de la unidad de lo concreto y lo abstracto significa que en la enseñanza es indispensable siguiendo la lógica del proceso de asimilación de los conocimientos, hallar el principio de partida en los hechos y observaciones de lo singular, o en los axiomas, conceptos científicos y teorías y determinar después el tránsito regular a lo abstracto, o a la inversa, de lo general, de lo abstracto, a lo singular, a lo concreto. Es necesario precisar la importancia que tiene organizar correctamente la observación de la enseñanza ya que el fin esencial de la objetividad es crear en los estudiantes ideas claras, precisas y correctas de los objetivos, y fenómenos que se estudian, lo que tiene lugar cuando existe una adecuada correlación entre lo observado, lo concreto y lo abstracto, la generalización, lo concreto pensado (p.10).

Este principio didáctico consiste en la necesidad de vincular los datos reales y concretos con sus generalizaciones teóricas a través de un proceso planeado para su apropiación por los alumnos. Las clases deben ser en lo posible concretas, aun cuando se tratan de ideas abstractas.

Siguiendo con Ruvalcaba Flores, (2015), se identifica que la enseñanza deberá ser apoyada con elementos próximos, ejemplos variados y relacionados con las experiencias de los estudiantes, esto es, considerar todo lo que tenga sentido y significación para él. La base para la comprensión de la realidad y sus manifestaciones es la idea viva de los objetos o hechos que se traten (p.3).

Este principio didáctico da cuenta de que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe darse en un contexto real y utilizar elementos concretos del entorno propiciando observaciones científicas de lo concreto y de su traslado regular a lo abstracto.

En el principio de la vinculación de lo concreto con lo abstracto, su esencia está dada en la necesidad de vincular los datos reales concretos

2.5.1.5. Principio de la solidez de la asimilación de los conocimientos y el desarrollo multilateral de las capacidades cognoscitivas de los estudiantes.

La seguridad de la adquisición y construcción de los conocimientos por parte de los estudiantes, es de suma importancia para el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje significativos.

Couturejuzón González, (2003), reseña que:

Lograr solidez en la asimilación de los conocimientos, habilidades y hábitos en los estudiantes es otro de los principios de la enseñanza, que exige del profesor dirigir el proceso de enseñanza de manera que perduren los conocimientos en la mente del estudiante. En la práctica, se puede lograr relacionando los nuevos conocimientos con

los ya adquiridos, mediante la formulación de preguntas al estudiante, destacando las ideas esenciales y dividiendo el contenido de modo que tenga una extensión asimilable, también la utilización de ejercicios y el trabajo independiente contribuyen a consolidar los conocimientos (p.29.).

Para el logro de este principio didáctico los profesores deben utilizar estrategias metodológicas variadas para indagar los conocimientos previos de los estudiantes, a fin de que puedan confrontarlos con los nuevos y apuntalarlos para que logren las competencias propuestas.

2.5.1.6. Principio del carácter colectivo de la enseñanza y atención de las particularidades individuales de los estudiantes

La atención a la diversidad de los estudiantes es un principio fundamental

Al respecto, Couturejuzón González, (2003), refiere:

El principio de la atención a las diferencias individuales dentro del carácter colectivo del proceso docente-educativo reconoce la necesidad de instruir y educar a los estudiantes en el colectivo para el colectivo, sin perder de vista la atención a sus diferencias individuales. Se recomienda entonces que el profesor debe conocer a cada alumno en cuanto a sus habilidades, dificultades, etc., para poder atenderlo adecuadamente (p.12).

Se deduce que el conocimiento de este y todos los principios didácticos señalados precedentemente, en el uso de las nuevas tecnologías de la educación demuestran su utilidad y aplicabilidad en cualquier forma de enseñanza incluida la educación superior.

Los principios didácticos constituyen un sistema, en el que cada uno integra los otros, ya que en la situación de clase no se presentan separadamente, sino que todos intervienen en su desarrollo. Se establece la necesidad que los docentes se interioricen de estos principios y que

la implementen a fin de lograr una proyección adecuada de su labor docente, acrecentando la eficiencia del mismo que beneficiará a la comunidad académica.

2.6. Aspectos legales

Se exponen a continuación los aspectos legales más relevantes relacionados al tema de esta investigación, entre ellos la Ley 4995/13 de la Educación Superior, la Resolución CE-CONES N° 04/2020, las reglamentaciones de la Agencia Nacional de Acreditación de la Educación Superior (ANEAES) y las disposiciones legales de la Universidad Iberoamericana, relacionadas con el abordaje de los entornos virtuales de aprendizaje en la situación de pandemia generada con la aparición del SARS- COVID 19.

2.6.1. Ley N° 4995/13 de Educación Superior

La esencia de esta Ley es regular la educación superior como parte del sistema educativo nacional, instituir sus normativas y los mecanismos que aseguren la calidad y la pertinencia de los servicios que prestan las instituciones que lo conforman, y lo relativo a la investigación. Por su importancia se mencionan algunos artículos del mismo, en este estudio.

SECCION III DE LOS OBJETIVOS DE LA EDUCACION SUPERIOR

Son objetivos de la educación superior:

- a. Formar profesionales y líderes competentes con pensamiento creativo y crítico, con ética y conciencia social
- b. Ofrecer una formación científica, humanística y tecnológica del más alto nivel académico
- c. Investigar y Capacitar para la investigación y el pensamiento teórico a los estudiantes, contribuyendo al desarrollo científico, tecnológico y cultural de la sociedad.
- d. Extender los conocimientos, servicios y cultura a la sociedad.

- e. Contribuir a salvaguardar y consolidar los valores que sustentan una sociedad democrática, la protección del medio ambiente, la defensa de la soberanía nacional el respeto a los derechos humanos y la sociedad más libre, Justa y equitativa.
- f. Establecer y fomentar relaciones e instituciones de otras naciones y con organismos nacionales e internacionales (Ley N° 4995/13 de Educación Superior)

SECCION III DE LOS PROGRAMAS DE POSTGRADO

Artículo 64.-Son programas de postgrado: las capacitaciones, las especializaciones, las maestrías y los doctorados. Para acceder a un programa de postgrado, es necesario poseer previamente un título de grado. Los programas de postgrado deberán tener una carga horaria mínima en concordancia con las disposiciones y regulaciones vigentes.

SECCION IV DE LA EDUCACION SUPERIOR A DISTANCIA O NO PRESENCIAL

Artículo 69,-La educación a distancia o no presencial es aquella metodología educativa que se caracteriza por utilizar ambientes de aprendizaje en los cuales se hace uso intensivo de diversos medios de información y comunicación y de mediaciones pedagógicas que permiten crear una dinámica de interacciones orientada al aprendizaje autónomo y abierto; superar la docencia por exposición y el aprendizaje por recepción, así como las barreras espacio-temporales y las limitaciones de la realidad objetiva mediante simulaciones virtuales; adelantar relaciones reales o mediadas y facilitar aprendizajes por indagación y mediante la colaboración de diversos agentes educativos.

Artículo 70.-Los programas de educación a distancia o no presencial pueden ofrecerse en instituciones legalmente habilitadas, que dispongan de la infraestructura y equipamientos adecuados y los profesores capacitados específicamente para esta

metodología educativa, así como con sus respectivos programas y sistemas de evaluación de cursos y disciplinas, aprobados por las autoridades competentes. El Consejo Nacional de Educación Superior reglamentará todas las exigencias para implementarla. (Ley N° 4995/13 de Educación Superior).

Estas reglamentaciones dan fundamento legal a los Programas de Postgrados y a la Educación a distancia o no presencial, objeto de estudio de esta investigación.

2.6.2. CONES (Consejo Nacional de Educación Superior)

El Consejo Nacional de Educación Superior (CONES), es el órgano responsable de proponer y coordinar las políticas y programas para el desarrollo de la Educación Superior del Paraguay y fue creado por la Ley N° 4995. Es fundamental considerar algunas reglamentaciones al respecto del tema tratado en esta investigación.

A continuación, se menciona la Resolución CE-CONES N° 4 /2020

2.6.2.1.Resolucion CE-CONES N° 04/2020

Consejo Ejecutivo

“QUE ESTABLECE LA FACULTAD DE LAS INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN DE EDUCACION SUPERIOR PARA APLICAR HERRAMIENTAS DIGITALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL MARCO DE LA EMERGENCIA SANITARIA -COVID-19-DISPUESTA POR LAS AUTORIDADES NACIONALES”.-

Asunción, 21 de marzo de 2020.

Articulo 1° Disponer que las instituciones de Educacion Superior, sujetas a la Ley N° 4995/29013, podrán implementar y aplicar las herramientas digitales de enseñanza-

aprendizaje, en sustitución de las clases presenciales , a fin de desarrollar los contenidos de las asignaturas o disciplinas de las carreras de grado y programas de postgrado - legalmente habilitados- siempre y cuando la naturaleza y condiciones de las mismas lo permitan, y a fin de acompañar los procesos y el calendario académico de las entidades educativas. (CONES 2020)

Es importante señalar además las informaciones sobre las Ofertas académicas aprobadas por el CONES, para clases virtuales.

2.6.2.2. Noticia sobre Ofertas académicas aprobadas por el CONES, para clases virtuales

Diario Última hora 01 de mayo de 2020, (s/p), refirió:

De 3.000 carreras, por ahora, solo 73 pasaron la prueba de virtualidad

Del total de ofertas académicas aprobadas por el CONES, de momento, solo 73 consiguieron reunir los requisitos para aplicar las herramientas virtuales de enseñanza aprendizaje, por la cuarentena.

La pandemia del nuevo **coronavirus**, que fuerza el aislamiento social y distanciamiento físico, está poniendo muy alta la vara en cuanto a capacidad de las instituciones de educación superior en brindar sus carreras a distancia, con la misma calidad que las clases presenciales.

El **Consejo Nacional de Educación Superior (CONES)** inició esta semana el estudio de las carreras y programas de las entidades educativas que implementarán herramientas virtuales de enseñanza-aprendizaje, durante lo que dure la cuarentena sanitaria, teniendo como parámetro las pautas generales establecidas en la resolución 8 del ente rector.

De las 54 universidades y 36 institutos superiores que hay en el sistema, solo 24 entidades informaron al CONES las ofertas académicas que darían en la modalidad virtual.

De las 24 instituciones que presentaron sus expedientes, solo tres (dos universidades y un instituto superior) han cumplido con lo requerido en el formulario dispuesto por el ente rector en su página web.

Una de las piedras con las que tropiezan las entidades educativas es responder a la pregunta puntual de cómo harán las evaluaciones y bajo qué plataformas digitales.

“Eso de cómo va hacer, tiene que ser verificable y el CONES está estudiando eso para levantar en el catastro; una vez que esa verificación se dé y sea aplicable es que son levantas en el catastro”, explicó Narciso Velázquez, presidente del CONES.

En total, son 73 ofertas académicas las que figurarán en el nuevo registro que presentó ayer el órgano regulador, en el marco de esta suerte de virtualización de las clases presenciales como alternativa contra la diseminación del Covid-19.

El CONES tiene catastrado, en su página web, más de 3.000 carreras habilitadas en el transcurso de las evaluaciones desde 2015, según reveló Haydeé Giménez, directora general del ente rector.

Por lo que esperan que todo el espectro de las universidades y de los institutos superiores vayan acercando la lista de sus carreras de grado y programas de posgrado habilitados que aplicarán herramientas digitales, en tanto, se mantenga la cuarentena.

De lo contrario, figurarán como inactivas en el catastro del CONES y no podrán registrar títulos en el Ministerio de Educación y Ciencias (MEC). “Si ya vienen dando las clases virtuales sin aprobación del CONES, no son válidas, no van a ser tituladas”, advirtió Velázquez.

Cada institución debe especificar los reglamentos que aplicarán, los cuales deben ser verificables. “No pueden decir, por ejemplo: ‘vamos a utilizar plataformas virtuales’; tiene que especificar qué plataformas, incluso, el CONES puede verificar si esa plataforma está disponible para tal o cual institución”, dijo.

Todavía no tienen plazo de cierre, “pero eso no quiere decir que no se va a cerrar”. “Estamos pidiendo sobre lo que están haciendo ahora o lo que no están haciendo, esto es urgente”, acotó. El periodo para presentar la lista no pasaría la primera quincena de mayo. (Diario Ultima Hora, 2020).

El CONES realizó estudios de las carreras y programas de las entidades educativas que implementarán herramientas virtuales de enseñanza-aprendizaje, a fin de asegurar la calidad de los mismos. Al respecto la ANEAES (Agencia Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior), estableció el Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado en la modalidad de Educación a Distancia (Aprobado por Resolución No 188 del Consejo Directivo, en fecha 26 de agosto de 2020).

2.6.3. Disposiciones legales ANEAES (Agencia Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior).

La Agencia Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior (ANEAES) es el organismo técnico encargado de evaluar y acreditar la calidad académica de los Institutos de Educación Superior, por esa razón es de fundamental importancia conocer las normativas o disposiciones legales en relación al tema de la presente investigación.

2.6.3.1. ANEAES (2020) MODELO NACIONAL DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LA EDUCACION SUPERIOR

Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado en la modalidad de Educación a Distancia (Aprobado por Resolución No 188 del Consejo Directivo, en fecha 26 de agosto de 2020)

Con este mecanismo la ANEAES tiene como objetivo evaluar y certificar la calidad académica de los programas de postgrado en la modalidad de educación a distancia. Se entiende por calidad académica lo establecido en el Modelo Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior, de donde este mecanismo adopta los principios, las características, propósitos, objetivos, condiciones y procesos, que fueron aprobados por la Resolución N° 213/2018 del Consejo Directivo de la ANEAES. Los procesos de autoevaluación y evaluación externa se realizan aplicando los procedimientos establecidos en el Modelo Nacional de Evaluación y Acreditación de la Educación Superior. (ANEAES, 2020).

2.6.3.2. Elaboración de Criterios de Calidad para la Evaluación de Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia

Atendiendo los cambios significativos que se han dado en el ámbito de la educación superior, y específicamente a partir de la promulgación de la Ley N° 4995/2013, la ANEAES se ha visto en la necesidad de realizar una revisión y ajustes del Modelo Nacional de Acreditación de la Educación Superior y entre ellos de la Parte 7. Guía para la Evaluación y Acreditación de "Carreras de Postgrado", Que fuera aprobada por Resolución No. 45/09 del Consejo Directivo.

El presente Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia se encuentra enmarcado en la Resolución CONES N° 63/2016.

Los criterios de calidad que conforman el actual Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia, han sido elaborados en el marco de la Contratación No. 0237/2019, 'CONSULTORÍA

PARA LA ELABORACIÓN DEL MECANISMO PARA LA EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE CARRERAS DE GRADO Y PROGRAMAS DE POSTGRADO EN LA MODALIDAD DE EDUCACIÓN SUPERIOR A DISTANCIA Y SEMIPRESENCIAL" bajo el Convenio Específico entre la ANEAES y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura para la del Programa de Evaluación de la Calidad de la Educación Superior del Paraguay.

Al respecto, la ANEAES convocó a representantes académicos de Instituciones de Educación, que ofertan programas de postgrado en la modalidad de educación a distancia, a las áreas de Ciencias de la Salud, Ciencias Exactas e Ingenierías, Ciencias de la Vida y Ciencias Sociales y Humanidades, para participar en reuniones con el fin de validar el Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a distancia.

Además, se puso a disposición de la comunidad académica, a través de su sitio web, el documento para su validación. De este modo, la Agencia recogió las sugerencias y recomendaciones de estos referentes y por otra parte se culminó el proceso de validación con un taller en el que participaron representantes de universidades de gestión pública y privada, tanto de la capital como de los distintos departamentos del país, que han contribuido con sus aportes para la definición del presente mecanismo.

En este contexto se aprobó el Mecanismo de Evaluación y Acreditación de los Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia, en el que se adoptan los principios del Modelo Nacional de relevancia, coherencia, eficiencia y eficacia, así como la pertinencia y la equidad. (ANEAES, 2020).

El Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado en la modalidad de Educación a Distancia es un documento elaborado para promover la mejora la

calidad del proyecto académico de las carreras, de las Instituciones de Educación Superior. Que son demandadas por una sociedad cada vez más exigente, competitiva y globalizada.

2.6.3.3. Matriz para la Evaluación de la Calidad de los Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia

La matriz fue elaborada sobre la base del Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado del Modelo Nacional de la ANEAES, para la modalidad presencial, en sus aspectos comunes. El aspecto específico relacionado con la modalidad de educación a distancia, es el resultado del análisis comparativo de dos modelos internacionales líderes en el tema: el Modelo de Autoevaluación para Programas de Pregrado a Distancia del Instituto Latinoamericano y del Caribe de Calidad en Educación Superior a Distancia (CALED,2010), y el del Proceso de Garantía de Calidad para la Educación en Línea y a Distancia: Tarjeta de puntuación (SCCQAP) - Evaluación de Programas de Pregrado en Línea del *Online Learning Consortium* (OLC) y CALED (OLC). (ANEAES, 2020).

Es fundamental destacar que la ANEAES ha establecido los criterios de calidad para los Programas de Postgrado en la Modalidad de Educación a Distancia, fundada en el Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado del Modelo Nacional de la misma.

2.6.4. Reglamentos de la Universidad Iberoamericana sobre la Educación Virtual

La Universidad Iberoamericana, tiene normativas acordes a la Situación de la situación de Pandemia generada con la aparición del SARS- COVID 19.

A continuación, se citan alguna de ellas.

2.6.4.1. Mecanismos para acompañar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de la plataforma virtual y otras herramientas digitales en la UNIBE

A fin de acompañar los procesos y el calendario académico del presente año lectivo, la Universidad Iberoamericana ha elaborado los mecanismos que más abajo se detallan y que lleva la firma de la Rectora.

Considerando los antecedentes por las situaciones actuales derivadas del estado de emergencia sanitaria que impide a las Instituciones de Educación Superior continuar con los procesos de enseñanza-aprendizaje de modo presencial y obligan al aislamiento social preventivo y general, resulta necesario indicar pautas y orientaciones generales a fin de desarrollar los contenidos de las asignaturas o disciplinas de las carreras de pregrado, grado de programa de postgrado, legalmente habilitados, la Universidad Iberoamericana a través del Rectorado Colegiado y el Comité Técnico Académico de la institución, diseñan el Mecanismo para acompañar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de plataformas digitales y otras herramientas, a fin de acompañar los procesos y el calendario académico del presente año lectivo que más abajo se detallan.

Cabe resaltar que la UNIBE ha desarrollado en reiteradas ocasiones, capacitaciones a sus docentes sobre el uso de la plataforma y las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje, atendiendo que tiene 10 años de experiencia en la implementación de la educación a distancia, cuenta con 1 programa de postgrado y 7 carreras de grado en la modalidad virtual y están legalmente habilitados por el CONES:

1. Especialización en Didáctica Universitaria (POSTGRADO) [...]

GESTIÓN ORGANIZACIONAL

Rectorado Colegiado: gestión administrativa financiera, toma de decisiones, compromiso ante el estado de emergencia. Lidera las planificaciones y aprueba lo propuesto por los equipos formados, con Resoluciones.

Equipo Técnico Académico: diseño de estrategia y monitoreo a las acciones planteadas.

Dirección General Académico: seguimiento de lineamientos – metodológicos para el diseño y uso de apoyos didácticos y técnicas instrumentos de evaluación del aprendizaje
Al pie va la Firma de la Rectora de la UNIBE (UNIBE, 2020).

En este documento se señala la experiencia de los docentes de la UNIBE, en el uso de la plataforma y las TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta que se los capacita continuamente y además se destaca la experiencia de 10 años en ejecución de la educación a distancia de diferentes carreras y programa de Postgrado legalmente habilitados por el CONES.

2.6.4.2. PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA INSTITUCIONAL 2015 – 2020 de la UNIBE (Aprobado por Resolución 03/2015 del Rectorado)

El Plan de Desarrollo Estratégico Institucional que se ha elaborado, incluye el aspecto conceptual y el aspecto operativo, como componentes fundamentales y complementarios de un proceso de planeamiento de desarrollo integral. En tal sentido están presentes: los Valores, Visión, Misión, Políticas Institucionales, Objetivos Estratégicos y los lineamientos para los Planes Operativos de cada período.

EJES FUNDAMENTALES O LÍNEAS DE INTERVENCIÓN PARA EL PERIODO 2015 - 2020

- 1- Impulso de las relaciones con el entorno.
- 2- Función docencia.
- 3- Función de investigación.

4- Función de extensión.

5- De gestión y organización

6- De infraestructura

A continuación, se enuncian los objetivos estratégicos y las propuestas de estrategias a ir implementando a lo largo de los cinco años.

OBJETIVO ESTRATEGICOS

1. Mejorar en forma permanente la calidad de la oferta educativa diversificándola, atendiendo a diversos sectores de la población y desarrollando una cultura de excelencia en todas las instancias y niveles de la organización docente e investigativa

ESTRATEGIAS

- Actualizar y reestructurar permanente la oferta académica de la UNIBE
- Optimizar la programación académica y el uso de los espacios físicos
- Ofrecer formación integral flexible, transferible, por competencias y con estándares de calidad
- Incorporar efectivamente las nuevas tecnologías de información y comunicación a la docencia e investigación.
- Promover y fomentar la educación virtual, abierta y a distancia, en sus diferentes combinaciones, sin considerarla un subsistema autónomo e independiente de los demás, sino una modalidad que puede ser utilizada en los diferentes frentes de educación.
- Fomentar los procesos de innovación pedagógica y curricular.
- Crear planes de inversión permanente para el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información
- Fortalecer la capacidad investigativa mediante apoyo a la formación en tecnologías y postgrados

- Articular la UNIBE con redes regionales y nacionales de ciencia y tecnología y de formación y capacitación en investigación
- Adelantar acciones que posibiliten la cofinanciación de la investigación.
- Difundir líneas de investigación definidas en los programas
- Promover procesos permanentes de auto evaluación y mejoramiento que permitan mantener a la Institución con servicios educativos de alta Calidad.
- Avanzar en el proceso de la acreditación de calidad Institucional
- Contribuir a la mejora de las habilidades pedagógicas de los docentes.
- Motivar y retener a los mejores profesores de cada área académica
- Aplicar evaluación integral al docente y al personal de apoyo.
- Controlar el problema de deserción, repitencia y permanencia de los estudiantes en la UNIBE.
- Contribuir a la inserción laboral y la capacidad emprendedora de los futuros profesionales con prácticas y/o pasantías externas
- Promover el desarrollo integral de los estudiantes.
- Definir anualmente los requerimientos para dotación de recursos didácticos y laboratorio
- Actualizar permanentemente a los docentes y personal de apoyo.
- Ampliar los servicios y mejorar la dotación de la biblioteca
- Realizar estudios de factibilidad que permitan definir los requerimientos de formación académica para la implementación de sedes en zonas aledañas. (UNIBE, 2020).

Es importante visualizar el plan estratégico de la UNIBE, en la que se desarrolla los ejes a ser considerados y los objetivos estratégicos donde se señalan entre otros aspectos: Fortalecer la capacidad investigativa mediante apoyo a la formación en tecnologías y postgrados.

2.6.4.3. Resolución N° 8/2020

POR LA CUAL SE APRUEBA EL DESARROLLO DE LAS CLASES VIRTUALES EN LAS CARRERAS DE GRADO Y PROGRAMAS DE POSTGRADO DE LA UNIBE QUE SE DESARROLLAN EN LA MODALIDAD PRESENCIAL, EN EL MARCO DE LA EMERGENCIA SANITARIA-COVID 19.

Artículo 1° APROBAR el desarrollo de clases virtuales en las carreras de grado y programas de postgrado de la UNIBE que se desarrollan en la modalidad presencial, hasta que se levanten las medidas sanitarias vigentes.

Artículo 2° IMPLEMENTAR el ajuste realizado a partir de marzo del 2020. (Resolución N° 8/2020, CONES).

Esta Normativa da el marco legal para el desarrollo de clases en entornos virtuales de aprendizaje en la UNIBE, durante la Pandemia del COVID 19.(UNIBE, 2020).

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Estudio

Para la consecución de los objetivos de la investigación se presenta el siguiente diseño metodológico:

El diseño de la investigación se basa en un modelo no experimental, “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos”. (Hernández, et al., 2010, p.152). En este caso el contexto de aula virtual para luego realizar el análisis del mismo.

El alcance de la investigación es descriptivo, según menciona Hernández, et al (2010), “las investigaciones descriptivas buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p.98).

En este sentido se busca analizar la percepción de estudiantes de Postgrado UNIBE sobre la Práctica Profesional en Entornos Virtuales de aprendizaje.

El enfoque de la Investigación

El enfoque de la investigación es mixto (cuali-cuantitativo)

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2008), citado por (Hernández, et al., 2010, p.534).

Se utiliza los elementos de ambos enfoques: del cuantitativo la medición de datos mediante encuestas que permiten el análisis de resultados numéricos y del cualitativo la obtención de datos mediante entrevistas y observaciones, a fin de identificar en forma detallada aspectos que hacen al tema investigado.

Lugar

El lugar en el que se desarrolla la investigación es la Universidad Iberoamericana (UNIBE), a través de la Plataforma Moodle.

3.2. Población y Muestra

La población está compuesta por: 46 estudiantes profesionales del Postgrado de la UNIBE, de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria.

3.2.1. Sujetos de estudio

Los sujetos de estudio de esta investigación son profesionales de diferentes áreas (Médicos, Abogados, Notarios y Escribanos Públicos, Enfermeros, Fisioterapeutas, Bioquímicos, Sociólogos, Fonoaudiólogos, Licenciados en Ciencias de la Educación, Licenciado en Trabajo Social, Psicólogos, Licenciatura en Ciencias Contables, Psicopedagogos, Lic. en Química Industrial, Licenciatura en Matemática Licenciado en Periodismo)

Las edades oscilan entre: 26 a 60 años

3.2.2. Criterios de inclusión y criterios de exclusión.

3.2.2.1. Criterio de inclusión.

El criterio de inclusión para la presente investigación es el siguiente:

- Estudiantes de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, de la UNIBE, en el Año 2020.que cursaron el Módulo de Práctica Profesional.

3.2.2.2. Criterio de exclusión.

- Estudiantes de Postgrados de la UNIBE que no pertenezcan a la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, de la UNBE, Año 2020.

3.2.3. Tipo de Muestra

El tipo de muestra es no probabilística, “las muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección orientado por las características de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización” (Hernández, et al., 2010, p.189).

La muestra es censal pues se considera a toda la población en estudio. Este tipo de muestreo se denomina también opinático o intencional y según (Vieytes, 2004, p.403). “Se parte del supuesto de que las unidades seleccionadas son las más características o las que pueden proporcionar mayor información sobre la población, para estudiar un problema en particular”

En este caso, considerando todos los Profesionales Universitarios que Cursaban la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, en el año 2020

3.2.4. Tamaño de la Muestra

46 estudiantes profesionales de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria.

3.2.5. Procedimiento para la selección de la Muestra

Se toma el 100 % de los estudiantes profesionales de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, año 2020

De acuerdo a lo mencionado por Arias (2012) “si la población, por el número de unidades que la integran, resulta accesible en su totalidad, no será necesario extraer una

muestra. En consecuencia, se podrá investigar u obtener datos de toda la población objetivo” (p. 83).

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección datos

Las técnicas aplicadas para este estudio son:

3.3.1. La Encuesta: “Es un diseño o estrategia general no experimental que permite contrastar las hipótesis de investigación con información sobre características de poblaciones completas de personas, obtenidas a través de muestras; utilizando para la recolección de datos, procedimientos estandarizados de interrogación” (Vieytes, 2004, p.325),

Para este estudio se diseñó una encuesta, dirigida a los estudiantes profesionales de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria con la finalidad de recolectar datos sobre su experiencia en el desarrollo de la Práctica Profesional mediante Entornos Virtuales de aprendizaje.

Para realizar la encuesta de esta investigación se utilizó un cuestionario estructurado a través de google forms y un cuestionario semiestructurado para las entrevistas.

Cuestionario: constituye “conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir” (Hernández, et al., 2010, p.217).

3.3.2. La Entrevista: “implica que una persona calificada (entrevistador) aplica el cuestionario a los participantes; el primero hace las preguntas a cada entrevistado y anota las respuestas. Su papel es crucial, resulta una especie de filtro”. (Hernández, et al., 2010, p.233).

En la presente investigación se diseñó una guía de entrevista semi-estructurada, administrada a un grupo focal de 8 (ocho) estudiantes profesionales de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, representantes de cada profesión.

3.3.3. La Observación

Según Hernández et al. (2010, p.252), este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

En este estudio se realizó la Observación de la estructura de clases en Plataformas Virtuales, que utilizaron los estudiantes profesionales de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, para la cual se diseñó una Guía de observación.

Los estudiantes de Postgrado utilizaron la Plataforma Moodle y practicaron además en la Plataforma Classroom.

3.3.4. Revisión documental

Se realizó la revisión de libros y documentos a fin de identificar los principales aspectos del tema abordado.

3.4. Tabla 5

Matriz de Operacionalización de las Variables (para estudios cuantitativos) o Categorías de Análisis (para estudios cualitativos).

Objetivos específicos	Variables / Categorías de Análisis	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
- Describir los rasgos característicos de los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) con los cuales vivenciaron las experiencias de la práctica profesional, los estudiantes universitarios del postgrado de la UNIBE.	Rasgos característicos de Entornos Virtuales de aprendizaje	-Entorno virtual de aprendizaje, es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción	- Espacios de Comunicación	- Foros de Novedades, de Presentación, de Consultas, de Recreo - Contactos - Reglamentos (General y Normas de Netiqueta)	Observación Registros de observación
			- Claridad en las Orientaciones e Informaciones Generales del Curso y los Procesos de Clases	- Organización y desarrollo de clases - Secuencia Didáctica - Bibliotecas Virtuales - Tutoriales para el uso de la Plataforma - Informaciones de la Clase	

				- Objetivos/capacidades a ser logrados - Materiales de Lectura obligatorios - Materiales de Lectura complementarios Actividades.	
			- Presencia virtual	- Claridad en la presentación de las sesiones. · Organización · Secuencia lógica · Incorporación de Imágenes	

-Reconocer las competencias básicas logradas por los estudiantes del postgrado de la UNIBE, en el manejo de las herramientas TIC, considerando los principios didácticos de la Educación Superior, en las clases de Práctica Profesional a través de la plataforma virtual.	Logro de las competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC	El logro de competencias básicas en el manejo de herramientas TIC, indica aptitud y actitud para utilizar conocimientos, habilidades y valores vinculados al uso de las mismas.	-Capacidad para utilizar herramientas tecnológicas	Utilización de -Wiki de la Plataforma Moodle, -Foro de la Plataforma Moodle - Classroom de google, -Edición de Videos	Encuesta Observación Entrevista
			- Capacidad para planificar sus actividades utilizando las TIC.	-Planificación en Plataformas virtuales -Valoración de las capacidades	
	-Principios didácticos de la educación Superior para el desarrollo de capacidades	-Constituyen categorías didácticas que definen los métodos de aplicación de las leyes de la enseñanza en	-Principio del carácter científico de la enseñanza y su accesibilidad.	- Capacidades cognoscitivas -Apropiación del método científico. -Acceso a la E Superior o a la Tecnología	Observación Entrevista

		correspondencia con los fines de la educación y la instrucción	-Principio de la sistematicidad y su relación con la práctica.	-Capacidad de discusión y solución de los problemas prácticos	
			- Principio del carácter consciente y activo de los estudiantes bajo la guía del docente.	-Capacidad de autonomía durante la realización de los trabajos y proyectos	
			-Principio de la unidad de lo concreto y lo abstracto.	-Capacidad de reflexión sobre el contenido que se les imparte - Conocimiento de leyes y relaciones existentes entre los fenómenos.	
			-Principio de la solidez de la asimilación de los conocimientos y el desarrollo multilateral de las capacidades cognoscitivas de los estudiantes.	-Capacidad de dominio del material de estudio -Utilización práctica en la vida cotidiana o en su desarrollo como profesionales.	

			-Principio del carácter colectivo de la enseñanza y atención de las particularidades individuales de los estudiantes	-Capacidad de trabajo colaborativo e inclusivo	
-Identificar las dificultades encontradas por los estudiantes del postgrado de la UNIBE al desarrollar las herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de aprendizaje de Práctica Profesional.	-Dificultades encontradas al desarrollar las herramientas TIC	-La dificultad de algo consiste en el esfuerzo adicional que debe realizarse para conseguirlo, en este caso para usar las herramientas TIC.	Recursos materiales de Infraestructura	• Conexión a internet • Infraestructura tecnológica (equipamiento)	Entrevista
			Recursos humanos		

- Describir los beneficios que aportan al aprendizaje de los estudiantes del postgrado de la UNIBE las herramientas TIC utilizadas en las clases de Práctica Profesional desarrolladas en Entornos Virtuales de Aprendizajes.	Beneficios que aportan las herramientas TIC al aprendizaje de los alumnos.	-Ayudan a la motivación del estudiante, la capacidad de resolver problemas, mejora el trabajo en grupo, refuerza la autoestima del alumno al desarrollar la autonomía de aprendizaje, además de tener la ventaja de poder acceder a ellas desde cualquier parte y a cualquier hora.	-Acceso a las informaciones	-Acceso a las informaciones desde cualquier parte y a cualquier hora	Encuesta Entrevista Observación
			-Capacidad de resolver problemas	-Comunicación sincrónica -Comunicación asíncrona. Wiki colaborativo.	
			-Facilidad de trabajo en equipo	- Interactividad -Flexibilidad	
			-Autonomía de aprendizaje	-Elaboración de planes de clase en plataformas virtuales -Producción de cápsulas educativas (Videos cortos).	

			-Almacenamiento de informaciones	- Grandes cantidades de información en pequeños soportes -Fácil transporte de informaciones (pendrives, discos duros, etc.).	
--	--	--	-------------------------------------	---	--

3.5. Procedimientos de recolección de datos

Una vez elaborado el cuestionario, para la encuesta y la entrevista, se llevó a cabo el plan piloto (la etapa de prueba). Posteriormente, se realizaron los ajustes necesarios al instrumento.

Se procedió a la aplicación del instrumento a los estudiantes profesionales de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria y luego al procesamiento y análisis de los resultados por medio de Excel, versión 2013.

Los datos fueron recogidos durante los meses de abril a agosto del año 2020. Luego de la aplicación de los cuestionarios se inició el procesamiento de la información obtenida.

La encuesta aplicada fue procesada a fin de conocer la experiencia de los estudiantes sobre la Práctica Profesional mediante Entornos Virtuales de aprendizaje.

La entrevista permitió tener un conocimiento más acabado sobre la realidad de la Práctica Profesional mediante Entornos Virtuales de aprendizaje.

La observación de la estructura de clases en Plataformas virtuales, que utilizaron los estudiantes profesionales de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria permitió conocer la manera con que se enfocan las clases y se plantean los momentos didácticos; los rasgos característicos de los EVA utilizados por los estudiantes sujetos de estudio, para desarrollar las competencias durante este proceso.

La revisión documental permitió conocer las estrategias adecuadas según las publicaciones de especialistas en educación y entornos virtuales de aprendizaje.

3.6. Validación de Instrumentos

Los instrumentos tienen validez de contenido y de criterios, pues abarcan todas las categorías y variables de la investigación.

La validación de los instrumentos aplicados (cuestionarios, guía de entrevista y guía de observación de la estructura de la Plataforma), se realizó por juicio de expertos, con profesionales del área educativa y tecnológica.

La revisión documental realizada se basó en fuentes primarias y secundarias, confiables, actualizadas y que abarcaron los principales aspectos del tema abordado.

3.7. Procesamiento y análisis de datos

Los datos del estudio cualitativo se transcribieron en sus formatos originales y se describieron cualitativamente.

Los datos del estudio cuantitativo, se procesaron mediante:

-Microsoft Excel, que es una aplicación de hojas de cálculo que forma parte de la suite de oficina Microsoft Office. Es una aplicación utilizada en tareas financieras y contables, con fórmulas, gráficos y un lenguaje de programación.

-Microsoft Word es un programa informático orientado al procesamiento de textos. Fue creado por la empresa Microsoft, y viene integrado predeterminadamente en el paquete ofimático denominado Microsoft Office.

Para la realización del análisis de los datos se organizaron de acuerdo con las categorías y variables definidas para el estudio.

3.8. Aspectos Éticos

La realización de esta investigación respetó las normas de procedimiento para llevarla a cabo, contando con el consentimiento informado de cada sujeto de estudio y las

autoridades de la Institución Educativa. Se garantizó el anonimato de las personas y la confidencialidad de los datos en el proceso de la investigación y en la publicación de los resultados.

CAPÍTULO IV - ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS Y APORTES

Presentación y Análisis de los resultados: organizados de acuerdo con las categorías y variables definidas para el estudio.

Además de las categorías de análisis y las dimensiones que se detallan en este apartado, se realizó una sistematización de los datos sociodemográficos de la población de estudio, con los gráficos de 1 al 4, que se incluyeron en el anexo 7.

4.1. Categoría de análisis: Rasgos característicos de los Entornos Virtuales de aprendizaje

4.1.1. Dimensiones:

- Presencia virtual
- Espacios de Comunicación
- Claridad en las Orientación e Informaciones Generales del Curso y los Procesos de Clases.

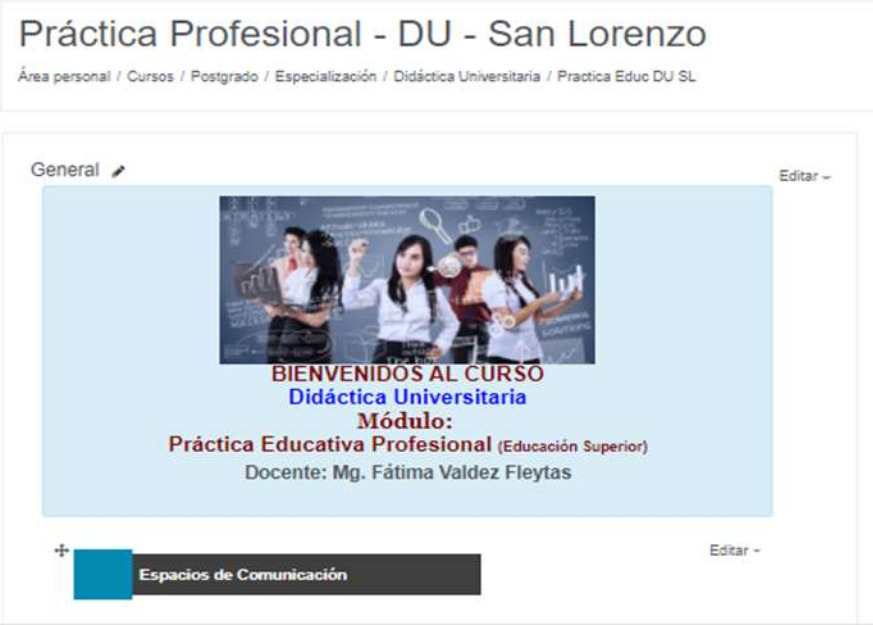
Tabla 6

Rasgos característicos de los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA)

Dimensiones	Indicadores	Observación	Evidencias
Espacios de Comunicación	-Foros de Novedades, de Presentación, de Consultas, de Recreo -Contactos -Reglamentos (General y Normas de Netiqueta)	-Se observan los foros de presentación, de consultas, de novedades, recreo, Contactos -Se visualiza además los tutoriales para el manejo de la Plataforma	 The screenshot displays the 'Espacios de Comunicación' (Communication Spaces) section of a virtual learning environment. It lists several forums: 'Foro de Novedades', 'Foro de Presentaciones', 'Foro de Recreo', 'Foro de Consultas', and 'Contactos UNIBE'. Each forum has an 'Editar' (Edit) button and a user icon. Below this is the 'Informaciones Generales del Curso' (General Course Information) section, which includes links to 'Reglamento de Postgrado UNIBE', 'Adenda del Reglamento General', 'Organización y desarrollo de clases - Secuencia Didáctica', 'Bibliotecas Virtuales', and 'Biblioteca de la UNIBE'. Each of these links also has an 'Editar' button and a user icon.

			 Tutoriales para el uso de la Plataforma  ¿Cómo editar mi perfil?  ¿Cómo se organizan las clases?  Avisos
-Claridad en las Orientación e Informaciones Generales del Curso y los Procesos de Clases.	-Organización y desarrollo de clases -Secuencia Didáctica -Bibliotecas Virtuales -Tutoriales para el uso de la Plataforma -Informaciones de la Clase -Objetivos/capacidades a ser logrados	Se observa la Organización por clases, los materiales a ser utilizados, bibliotecas virtuales, la secuencia didáctica por unidades en la que se visualizan las informaciones de las clases en forma clara incluyendo: objetivos, unidades,	

		materiales, actividades, cada uno títulos e imágenes.	 Materiales obligatorios +  Programa de Practica Profesional_ Educación Superior  Editar - +  Perfil del educador del siglo XXI  Editar - +  Rol docente  Editar - +  Cuales son las competencias básicas para la practica docente  Editar - +  Nuevo rol docente, nuevos desafios a la docencia  Editar - +  ESTRATEGIAS_ENTORNOS VIRTUALES  Editar - +  CLASSROOM (tutorial)  Editar - +  PLANTEAR PROCESOS SIGNIFICATIVOS DE APRENDIZAJE  Editar - +  Editar -  Actividades +  TAREA 1_Foro de discusión  Editar -  +  Tarea 2  Editar - 
--	--	--	--

-Presencia virtual	-Incorporación de Imágenes Organización y desarrollo de clases Incorporación de Imágenes	Se visualiza la presencia virtual, de la Plataforma en este Módulo pues se incorpora en forma organizada los diferentes elementos acompañados de imágenes ilustrativas.	
--------------------	--	---	---

Fuente: Elaboración propia a partir de la Guía de Observación de la Estructura de la Plataforma Virtual

Los aspectos o rasgos característicos considerados para los EVA utilizados en la Universidad Iberoamericana son Presencia virtual, los espacios de Comunicación, la claridad en las Orientación e informaciones generales del Curso y los procesos de Clases, esto posibilita la interacción didáctica, entre docentes y estudiantes en un espacio virtual diseñado para el efecto ya que posee herramientas para apoyar actividades educativas y la organización e implantación de cursos en línea. (Ver Tabla 6)

Al respecto (Salinas 2011, p.1), refiere:

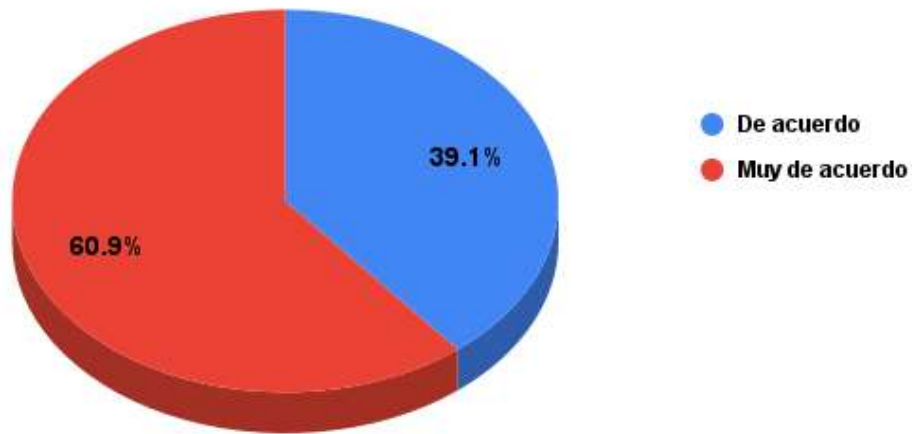
Que los entornos virtuales de aprendizaje resultan un escenario óptimo para promover dicha alfabetización, ya que permiten abordar la formación de las tres dimensiones básicas que la conforman: el conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas; la adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia; y el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles.

4.2. Variable: Logro de las competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC

4.2.1. Dimensión: -Capacidad para utilizar herramientas tecnológicas

Figura 1

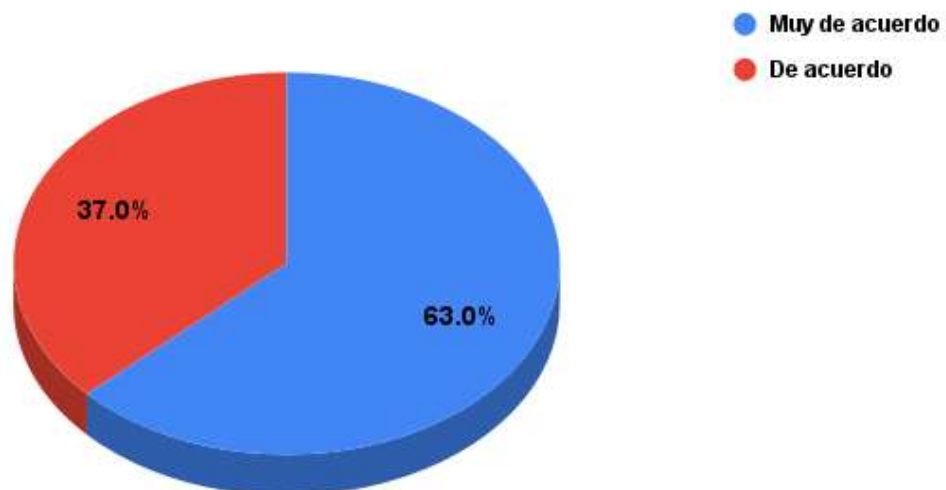
¿Consideras que has logrado la competencia del manejo del Classrrom, utilizadas en el Módulo de Práctica Profesional Postgrado?



Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados.

Figura 2

¿Crees que podrás utilizar las herramientas TIC, desarrolladas en el Módulo de Práctica Profesional Postgrado?



Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados

Se observa que un porcentaje elevado de los sujetos de estudio reconocen estar muy de acuerdo y los demás sujetos están de acuerdo en que han logrado la Capacidad para utilizar herramientas tecnológicas, como la Plataforma Classroom, y otras herramientas TIC, utilizadas para el desarrollo del Módulo de Práctica Profesional Postgrado en Entornos virtuales de aprendizaje. (Ver Figuras 1 y 2)

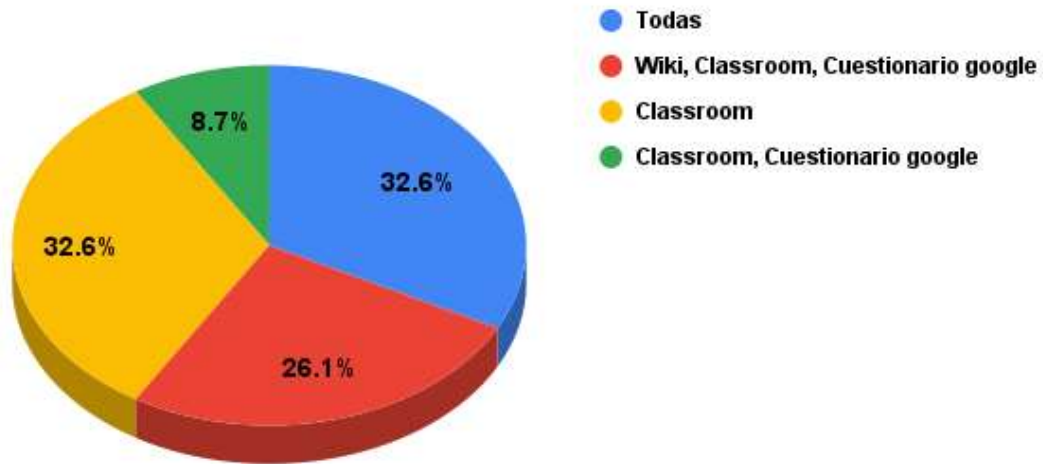
Al respecto Díaz Barriga, citado en Carneiro, Toscano & Díaz (2021), señala:

Se propone un uso generalizado de la tecnología vinculado a una pedagogía que no solo logra integrar las TIC o fomentar la solución de problemas complejos, sino que discurre en la dirección de procesos de autogestión del aprendizaje. El docente, más allá del rol de gestor y guía, constituye en sí un modelo de educando, que promueve continuamente su propia formación y que participa activamente en escuelas que funcionan como comunidades u organizaciones que aprenden y se transforman. (p.146).

Se deduce que los sujetos de estudio han logrado el Desarrollo de las competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC.

Figura 3

¿Cuál de las estrategias/ herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de aprendizaje de Práctica Profesional te parecieron más útiles para tu desempeño docente?



Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados.

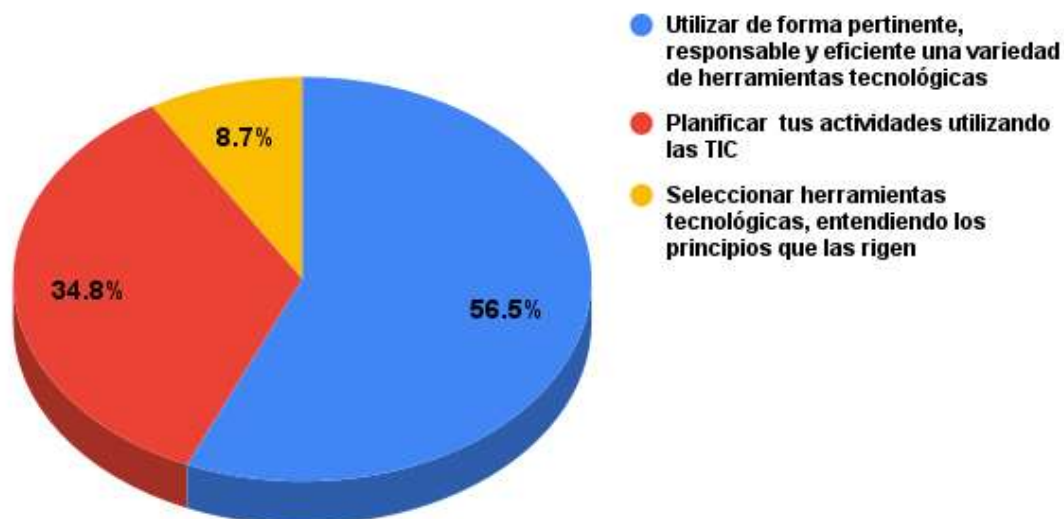
En mayor porcentaje los estudiantes manifiestan que utilizan todas las herramientas señaladas en la encuesta y sobresalen Classroom y Wiki, en un menor número manifiestan el uso de otras herramientas tales como: Cuestionarios google y Videoconferencias. (Ver Figura 3)

Según Gil Serra & Roca Piera (2020), señalan que la habilidad en el uso de las TIC, tienen que ver con “Identificar los diferentes formatos multimedia (audio, imagen, video, entre otros), utilizar dispositivos multimedia, comprender determinadas tecnologías multimedia y conocer las funciones básicas de una edición de video” (p.13).

4.2.2. Dimensión: -Capacidad para planificar sus actividades utilizando las TIC.

Figura 4

Las competencias logradas se demuestran como el desarrollo de capacidades para:



Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados.

Un porcentaje elevado de participantes del estudio señalan que utilizan de forma pertinente, responsable y eficiente las herramientas tecnológicas y que planifican sus actividades utilizando las TIC. (Ver Figura 4)

Se deduce según las evidencias encontradas en la encuesta administrada que el desarrollo de las competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC, se dio en los participantes del estudio y en congruencia con Bezanilla (2003), citado por Barrón García y Flores Méndez (2008, p.5).

Las competencias se definen como “una combinación dinámica de atributos, en relación a conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades, que describen los resultados del aprendizaje de un programa educativo o lo que los alumnos son capaces de demostrar al final de un proceso educativo”

Además, se menciona lo señalado por Marqués Graells (2008, p.2), “Las competencias en el caso de los docentes serán las mismas que requieren todos los ciudadanos y además las específicas derivadas de la aplicación de las TIC en su labor profesional para mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje”

4.2.3. Dimensión: -Principios didácticos de la educación Superior para el desarrollo de capacidades

Tabla 7

Desarrollo de capacidades

ENTREVISTADOS	REPUESTAS A PREGUNTAS					
	Durante la implementación del Módulo de Práctica Profesional de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, llevado a cabo de abril a mayo del año lectivo 2020, en la modalidad virtual, ¿considera que ha logrado desarrollar las siguientes capacidades:					
	1.1- ¿Las capacidades cognitivas relacionadas con los contenidos del Módulo, con criterios científicos? ¿En que se fundamenta su respuesta?	1.2- La capacidad de discusión y solución de los problemas prácticos? ¿Puede explicar por qué?	1.3- La capacidad de autonomía durante la realización de los trabajos y proyectos? Si la respuesta es afirmativa, ¿Puede citar algún trabajo realizado?	1.4- La capacidad de dominio del material de estudio? En caso afirmativo ¿cuál ha sido su utilización práctica en la vida cotidiana o en su desarrollo como profesional?	1.5- ¿La capacidad para seleccionar herramientas tecnológicas, según los principios que las rigen y el objetivo a ser logrado? ¿En que se fundamenta su respuesta?	1.6- ¿La capacidad para utilizar de forma pertinente, y eficiente una variedad de recursos tecnológicos? En caso afirmativo ¿puede citar algunos?
Entrevistado 1 (Abogada)	Aprendimos a pensar a desarrollar información a trabajar en equipo, a hacer	Todo eso creo que aprendimos más haciendo wiki colaborativo, cada uno	Claro que sí, se trabajó individualmente para después compartir en el grupo y así llegar	Si, desarrollé en alguna medida el dominio del material de estudio. Hice	Claro que sí, yo utilicé la plataforma Teams que es el recomendado por el MEC y para no	Realmente de muchísima utilidad. Yo soy amante de la tecnología, realmente

	trabajos colaborativos, a utilizar las plataformas, realmente el conocimiento adquirido es inmenso.	haciendo su aporte individual y llegando a un acuerdo para presentar el trabajo final. Aprendimos realmente a trabajar los problemas en el trabajo y a solucionarlos, salió un lindo trabajo	a ser un trabajo final colaborativo. También en estos tiempos estuve en un curso y estuve compartiendo con mis sobrinas y algunas compañeras del nivel medio. Gracias a lo que aprendimos en la universidad pude hacer muchísimos trabajos.	con mis alumnos un poco de inteligencia emocional y gimnasia cerebral porque ellos vuelan con la tecnología y para hacer algo diferente e innovador me sirvió en mi desempeño profesional.	salirnos del enfoque también; realmente aprendimos mucho en esta pandemia en cuanto a TICs, los niños, los jóvenes y también creo que los docentes, todos se pusieron las pilas y estamos avanzando. Estoy utilizando la plataforma Moodle con varios cursos del SNPP, gracias a que empezamos a usar con ustedes ahora vuelo en Moodle también.	nuestras aulas necesitan evolucionar en cuanto a TICs. Realmente si va a ser así, con la tecnología 100%, me animaría a entrar en aula y ahora ya tengo perfil para entrar en aula, me gustaría evolucionar con las TICs y ojalá se pueda dar.
Entrevistado 2 (Evaluadora, Orientadora)	Se lograron y se llegó a esos objetivos porque tuvimos una etapa antes de entrar al virtual,	La discusión así literalmente como discusión se dio y fue muy satisfactorio	La respuesta es afirmativa. Desarrollamos la autonomía durante la realización de los	Volver a leer, volver a ensayar, volver a recapitular y encontrarnos con ese desafío	Totalmente por todas las herramientas que pasamos, que fueron diversas y muy interesantes.	Si nosotros usamos classroom volvimos a hacer reuniones en Zoom para

	en la que pudimos trabajar en equipo, observar y compartir.	porque nos encontramos ya ante una situación que ameritaba que cada uno pueda dar su postura. Llevamos a discusión casi todos los temas	trabajos, los proyectos, vídeos realizados Yo pienso que nos vimos obligados a esa autonomía tecnológica porque estábamos en una realidad tan diferente que no se hubiera dado la práctica educativa sin este corte por el tema de la pandemia. Empezamos con la plataforma que ya teníamos el moodle, luego fuimos a zoom y las videoconferencias que nos ayudaron muchísimo. Si se dio autonomía para todos porque teníamos que buscar nosotros mismos las	porque para una persona como yo con 23 años de educación fue algo totalmente diferente y nos vimos obligados a reaprender.	La incursión a esas fueron necesarias y si se logró, yo principalmente digo que la diversidad que tenía era bastante útil y necesaria.	practicar de vuelta, nos pusimos a compartir en wiki colaborativo. La interacción entre compañeros a través de las estrategias digitales y conocer gente te da la apertura de conocer nuevas oportunidades.
--	--	--	---	---	---	--

			alternativas de solución,			
Entrevistado 3 (Licenciado en Ciencias Químicas)	Yo creo que si se alcanzó. Se logró desarrollar todas las capacidades cognitivas porque por más que fue en un entorno virtual que justo coincidió que ocurrió toda esa situación y fue automáticamente una aplicación casi instantánea	Yo me atrevería decirlo parcialmente. Yo creo que para poder desarrollar esa capacidad de discusión, por más que tuvimos clases sincrónicas íbamos debatiendo íbamos viendo, también se hubiera complementado con foros de discusión, foros de debate, enriquecer nuestros conocimientos	Si, totalmente. Por ejemplo, hicimos en forma grupal, trabajamos en forma virtual, haciendo un trabajo colaborativo donde en línea nos íbamos conectando íbamos haciendo nuestro aporte. En la wiki colaborativa hicimos un trabajo así.	Uno va adquiriendo conocimientos y va aprendiendo por medio de los análisis de todos los recursos didácticos que nos proveyeron y eso posteriormente en la aplicación de aulas virtuales, en la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje fue de muchísima utilidad.	Esta tecnología, este curso, esta cátedra, nos proveyó las herramientas y nos ayudó a seleccionarla y utilizarlos según el propósito. Conocimos el moodle, el classroom, la wiki, conocimos todo, nos ayuda a nosotros a interiorizarnos un poquito más en cada herramienta.	Utilizamos el moodle, el classroom, el zoom para clases sincrónicas. El moodle utilizamos para clases asincrónicas, la wiki que fueron de muchísima utilidad.
Entrevistado 4 (Lic. en Periodismo)	Si totalmente, en este punto destaco la capacidad de	Las conversaciones en clase, debates y tener	No niego que al comienzo no tuve tanta confianza y capaz tampoco	En este sentido este dominio me ayuda para trasladar con	Esto fue gracias a los materiales de apoyo que me ayudaron para	Entre ellos el dominio de Classroom, Zoom, Wiki, fue

	resolver problemas y diferenciarlos en distintos aspectos en el área educativa, gracias a guías de trabajo, materiales de lectura con contenidos.	diversos puntos de vista y aprender de cada profesional que son mis compañeros y la profesora, ayudó bastante para que yo lleve en práctica dicha capacidad.	herramientas para dicho efecto, luego con las clases venideras pude desarrollar esta capacidad, y lo demostré con mi trabajo final: Cápsula educativa sobre estudio de casos.	confianza y conocimiento a mis alumnos las clases. Además de sentirme preparada y capacitada para estar en aula.	diferenciar y seleccionar de la mejor manera posible la herramienta tecnológica que iba a implementar para mis trabajos y aprendizaje.	de lo más satisfactorio poder lograrlo porque yo no sabía ni la existencia de estas herramientas, y cada vez que puedo menciono para que todos podamos utilizarla.
Entrevistado 5 (Kinesióloga y Fisioterapeuta)	He logrado desarrollar las siguientes capacidades, referente al procesamiento de la información, la creatividad, colaboración. Se fundamenta mi respuesta en la forma de crear y organizar mi clase en forma y tiempo y de la resolución de	Si se logró, pues se pudo hablar de situaciones que demandaban reflexión, búsqueda e investigación También la capacidad de discusión, utilización de foros como estrategias didácticas, utilizado por múltiples	Si, logré la autonomía durante la realización de los trabajos y proyectos y me ayudó en cierta medida posteriormente a la Elaboración de Trabajo Académico de Grado para acceder a la Licenciatura en Kinesiología y Fisioterapia	Si logré, la Capacidad de domino de material de Estudio y me sirvió en el desarrollo como profesional, y apliqué en ámbitos tales como: -Agentes físicos terapéuticos, utilizados en Rehabilitación	Las herramientas tecnológicas, seleccionadas, videoconferencias Zoom y Classroom para desarrollar en forma teórica mi clase a distancia para posteriormente desarrollar en forma práctica en forma presencial.	Los recursos tecnológicos utilizados en forma pertinente son -Computadora -Teléfonos móviles -Pendrive -Plataforma Zoom -Plataforma classroom

	problemas y en forma colaborativo.	usuarios en una misma discusión y permitió el intercambio de ideas de manera sincrónica o de manera asincrónica, frente a un determinado tema.		-Diferentes técnicas de evaluaciones para pacientes antes y durante su rehabilitación.		
Entrevistado 6 (Psicóloga)	Considero que se ha podido desarrollar y alcanzarlas, atendiendo que justamente esta modalidad virtual, obligó de alguna u otra manera a doblar esfuerzos y realizar el módulo en gran parte de forma autodidacta. Eso permite que de	Este apartado fue bastante desarrollado, ya que al no contar con el formato presencial al cual estábamos acostumbrados, las dudas e interrogantes fueron en mayor medida, pero se ha podido subsanar, ya que a través de	El trabajo realizado sobre aprendizaje colaborativo, fue una puesta interesante de buscar información y poder compartir con los compañeros.	Ese conocimiento adquirido permitió poder utilizar en el campo de acción, ya directamente utilicé tanto el aprendizaje de las herramientas digitales, como así también los conocimientos adquiridos con el grupo de	Quiero destacar el uso de la herramienta Wiki que permite una participación real de cada uno de los integrantes, sin que nadie quede o deje de participar, algo que desconocía su uso (así mismo con ese conocimiento adquirido pude emplear con mis estudiantes	Uso de la plataforma Moodle Wiki Formulario google

	alguna forma, se produjera un mayor desarrollo de las potencialidades con las que uno cuenta.	los foros, debates, conferencias sincrónicas, y charla entre compañeros de forma virtual, se lograron disipar las dudas.		estudiantes con quien trabajo.	universitarios con quienes trabajo actualmente. Así también, la elaboración de la cápsula de aprendizaje en formato video, que también nos obligó a desarrollar y aprender	
Entrevistado 7 (Analista de Sistemas informáticos)	En cuanto al contenido del docente en la educación, la profesora proveyó de materiales de lecturas en pdf, como por ejemplo los relacionados con los nuevos desafíos de la educación superior en el siglo XXI, Luego de la lectura me fue	Si se logró. Un ejemplo: Como habíamos agregado a nuestros compañeros como alumnos a nuestro classroom, surgió el problema de que el tema 1 solo era un video de presentación, esto generaba un problema ya	El darnos mayor autonomía a los alumnos, la posibilidad de agendar las horas de estudio, de planificar sus participaciones y de colaborar con estudiantes de otras ciudades, sin límites geográficos ni temporales, hacen de la educación virtual un apoyo para el aprendizaje. Esta	Actualmente no ejerzo como docente aun, pero al hacer este módulo, obtuve las 2 caras de una moneda, la cual no veía anteriormente. Como hacer entender a la otra persona una materia, si esta no tiene la jerga base por así decirlo, para poder	En mi carrera, (Informática) prácticamente todos tienen una computadora, por lo que cuando se planea una clase, se debe tener en cuenta que el objetivo a ser logrado sea aprender sobre la materia y además del trabajo proveído en un procesador de textos, una planilla	La plataforma de Google Classroom, me parece más fácil de corregir y procesar. La plataforma Moodle (Módulo Wiki), dependiendo del objetivo de la materia.

	más fácil identificar los conocimientos, las habilidades y las actitudes que debe tener un docente en la actualidad.	que el alumno preguntaba qué debo hacer en esta primera tarea. Y la duda fue aclarada en el foro. Estas herramientas como classroom, foros, wikis nos ayudaron bastante.	flexibilidad y organización entre nosotros nos hizo darnos cuenta, cuáles son los obstáculos que pueden surgir como alumno y cuales los que ocurren como docente.	seguir los pasos para ejecutarlo en la práctica y utilizando las herramientas metodológicas aprendidas y luego evaluarlas.	electrónica, sería excelente que el alumno pueda presentar su trabajo con ayuda de un proyector y un señalador laser.	
Entrevistado 8 (Lic. en Matemática)	Si se logró, pues he aprendido a conocer y manejar la plataforma virtual y los contenidos relacionados a la Práctica educativa. Hemos realizado trabajos de cómo desarrollar clases con en el classroom y Moodle. Además	Se logró, ya que al no ser en la presencialidad, se optó por otras estrategias utilizando las herramientas digitales.	Pienso que sí se ha logrado la capacidad de autonomía durante la realización de los trabajos utilizando wiki colaborativo en plataforma y así intercambiamos experiencias con los compañeros. Además, usamos foro para expresar ideas.	Sí, pues yo me siento capaz de desenvolverme en la vida profesional, de hecho ya apliqué en mis clases lo aprendido, por ejemplo el classroom, el uso del Zoom del google form entre otros.	Durante el desarrollo del módulo desarrollamos la capacidad de seleccionar herramientas tecnológicas para su utilización según la necesidad. Interactuamos en el moodle, y sus herramientas el classroom, la wiki, etc.	Nos ayudó mucho la variedad de recursos utilizados como el classroom, el Moodle para clases asincrónicas, el zoom, el meet para clases sincrónicas. Empleamos diferentes herramientas digitales como el Foro, wiki,

	grabamos videos cápsulas educativas.					cápsulas educativas.
--	--	--	--	--	--	-------------------------

Fuente: Elaboración propia a partir de la transcripción textual de las respuestas a la Guía de Entrevistas, aplicada a estudiantes de Postgrados. (Actores claves)

Se deduce de las entrevistas realizadas, que los sujetos de estudio han logrado desarrollar las siguientes capacidades: cognoscitivas relacionadas con los contenidos del Módulo, con criterios científicos, de discusión y solución de los problemas prácticos de autonomía durante la realización de los trabajos y proyectos de dominio del material de estudio, la capacidad para seleccionar herramientas tecnológicas, según los principios que las rigen y el objetivo a ser logrado, la capacidad para utilizar de forma pertinente, y eficiente una variedad de recursos tecnológicos, pues coincidieron en puntos importantes tales como:

En la Pregunta 1: Que aprendieron a pensar a desarrollar información a trabajar en equipo, a hacer trabajos colaborativos, a utilizar las plataformas virtuales, al procesamiento de la información, la creatividad, la colaboración, crear y organizar una clase en forma y tiempo y de la resolución de problemas en forma colaborativa, mencionaron además que han realizado trabajos de cómo desarrollar clases con en el classroom y Moodle. Además grabamos videos cápsulas educativas

En la Pregunta 2, aducen que se logró la capacidad de discusión y solución de los problemas prácticos, y señalan que aprendieron más haciendo el wiki colaborativo, cada uno haciendo su aporte individual y llegando a un acuerdo para presentar el trabajo final. Otros manifestaron; que al no ser en la presencialidad, se optó por otras estrategias utilizando las herramientas digitales, las conversaciones en clase, debates y tener diversos puntos de vista y aprender de cada profesional (compañeros) y la profesora, ayudo bastante para que se lleve a la práctica dicha capacidad.

En la Pregunta 3, manifiestan que desarrollaron la autonomía durante la realización de los trabajos, los proyectos, los vídeos, usaron foro para expresar ideas y wiki colaborativo. El trabajo realizado sobre aprendizaje colaborativo, fue una propuesta interesante de buscar información y poder compartir con los compañeros.

En la Pregunta 4, señalan que lograron la capacidad de dominio del material de estudio. En y su utilización práctica en la vida cotidiana o en su desarrollo como profesional pues uno va adquiriendo conocimientos y va aprendiendo por medio del análisis de todos los recursos didácticos que nos proveyeron y eso posteriormente en la aplicación de aulas virtuales, en la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje fue de muchísima utilidad, otro manifestó que

se siente capaz de desenvolverse en la vida profesional, de hecho ya aplicó en sus clases lo aprendido, por ejemplo el classroom, el uso del Zoom del google form entre otros.

En la Pregunta 5, entre otras opiniones resaltan que adquirieron la capacidad para utilizar de forma pertinente, y eficiente una variedad de recursos tecnológicos por ejemplo la utilización del Classroom, el uso del Zoom del google form, la plataforma Teams que es el recomendado por el MEC, e interactuaron con en el Moodle, y sus herramientas el Classroom, la wiki, etc. Esto se dio, según expresaron gracias a los materiales de apoyo que ayudaron para diferenciar y seleccionar de la mejor manera posible la herramienta tecnológica que iban a implementar para sus trabajos y aprendizaje.

En la Pregunta 6, mencionan que: fue de gran ayuda, la variedad de recursos utilizados como el classroom, el Moodle para clases asincrónicas, el zoom, el meet para clases sincrónicas. Emplearon diferentes herramientas digitales como el Foro, wiki, cápsulas educativas. La interacción entre compañeros a través de las estrategias digitales y conocer gente te da la apertura de conocer nuevas oportunidades (Ver Tabla 7)

Luego del análisis de las respuestas dadas se relaciona con la Teoría, así según la UNESCO, (2008), citado por Valenzuela González, (2014).

La importancia del estudio de las TIC lo mencionan varios organismos internacionales. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- UNESCO, las tecnologías de la información y la comunicación pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades necesarias a fin de llegar a ser ciudadanos competentes en varias áreas y, expresa que, el uso de las tecnologías potencia o apalancan el desarrollo de otras competencias transversales muy importantes para las personas en la era actual del conocimiento. (p.4).

4.3. Variable: Dificultades encontradas al desarrollar las herramientas TIC.

4.3.1. Dimensiones

- Conexión a internet
- Manejo de herramientas TIC
- Infraestructura tecnológica (equipamiento)

Tabla 8

Dificultades en la implementación de EVA

ENTREVISTADOS	REPUESTAS A PREGUNTAS
	5¿Encontró dificultades al desarrollar las herramientas TIC? Si la respuesta es afirmativa, ¿Puede citarlas?
Entrevistado 1	Realmente en cuanto a la plataforma no, realmente el único problema que solemos tener es nuestra conexión a internet, es la única dificultad que yo puedo mencionar, después ninguna, como te dije yo social con jóvenes de 17 años y ellos vuelan con la tecnología y mi hija también maneja muy bien ya con sus 6 años, entonces ellos son mis grupos de socialización y no tengo problema. Mi grupo de socialización se portó súper bien a pesar de que estaban súper estresados por su proyecto final para promoción de curso, súper bien los jóvenes se portaron conmigo no me puedo quejar.
Entrevistado 2	Al comienzo fue el tema de internet, de la red. Llegó un momento en que esto colapsó, llegó un momento en que no teníamos como conectarnos, que el país parece que estaba conectado. Ahora estamos todos ya como a una mejor velocidad, ya podemos acceder sin dificultad. Era fácil para los que tenían Wi-Fi, pero se dificultó bastante para los que no tenían, difícil para ellos acceder a esta comunicación.

	Tenemos instituciones educativas que no cuentan con internet y les cuesta, humanamente hacen lo que pueden, sale de su bolsillo, esto pasa con instituciones de gestión oficial, tienen que ir buscar, transportarse. Inclusive los teléfonos no son de alta gama y en ellos tienen que responder los requerimientos.
Entrevistado 3	La verdad que yo particularmente mayores inconvenientes o mayores dificultades no encontré porque yo soy una persona que investiga mucho, que ve mucho. Soy bachiller en informática, pero por lo menos miedo no le tengo la tecnología; porque convengamos que tengo compañeros que le tienen miedito, no es que no tengamos capacidad, es miedo no más. Hoy por hoy yo trabajo también en el departamento de TIC en la Facultad y me tocó trabajar con profes que me dicen había sido tenía miedo no más, porque ahora ya saben crear formularios. Esa es otra herramienta que hoy por hoy se usa, los formularios de moodle ya sea para evaluaciones o encuestas, encuestas de satisfacción, inscripciones y siempre es una constante en los profes que son un poco más antiguos “Jorge me puedes hacer esto” y yo no tengo problema porque es mi trabajo, pero de repente me dicen “sabes que ahora ya sé hacer esto”.
Entrevistado 4	Si encontré dificultades para el desarrollo de mis actividades utilizando las herramientas TIC, una de ellas: Acceso limitado a internet. Poca infraestructura de las operadoras en el país. El colapso de sistemas frecuentemente.
Entrevistado 5	Si algunas dificultades como: La nueva tecnología requiere tiempo para aprenderlos y muchas veces requiere de una capacitación constante

	Los estudiantes no siempre usan las tecnologías educativas para su propósito original. No hay una infraestructura suficiente, supongamos que una docente maneje las TIC, pero el internet no funciona y se corta la información.
Entrevistado 6	En principio, sí. Recordar el uso de la plataforma, ya que en el 2006/7 lo había utilizado para un curso, y casi lo había olvidado por completo. Entonces, un desafío retomar nuevamente.
Entrevistado 7	Yo creo que la base de todo es una buena planeación, en este punto, la dificultad que encontré en algún momento es decidir qué estrategia sería la mejor para poder hacer que los alumnos aprendan la materia que estoy enseñando. Por ejemplo, si debo hacer que mis alumnos aprendan sobre la distribución de recursos, sería mejor mostrarle un video de como compartir una pizza como introducción o es mejor mostrarle un video de cómo funciona la distribución de recursos en Uruguay, un país con la mitad de los habitantes que Paraguay, pero en donde la distribución de riquezas es mucho más equitativo, el sistema de salud es más eficaz y totalmente gratuito, donde los asfaltos no tienen baches y donde el nivel de corrupción es mucho más bajo.
Entrevistado 8	Algunas limitaciones se dieron con el acceso limitado a internet, no contar con herramientas tecnológicas, Sin embargo, logré superarlo con otras opciones que he aprendido durante el desarrollo del Módulo.

Fuente: Elaboración propia a partir de la transcripción textual de las respuestas a la Guía de Entrevistas, aplicada a estudiantes de Postgrados. (Actores claves)

Según las entrevistas, a Actores claves sobre las dificultades en la implementación de EVA, se deduce que la Conexión a internet fue la mayor dificultad que encontraron los sujetos de estudio según expresaron en la entrevista, en cuanto al uso plataformas y de las herramientas

TIC no tuvieron mayores inconvenientes, solo al principio que fueron superando. (Ver Tabla 8)

Al respecto coincide con Torres Gastelú, C y Valencia Avilés L (2013) quienes señalan:

Los indicadores propuestos para medir la brecha digital son: acceso a computadoras e internet; tiempo dedicado a internet; tipo de actividades que realizan las personas por edades mientras están en línea; lugar donde se establece la conexión a internet; y actividades llevadas a cabo en internet más populares. Uso de las TIC e internet dentro y fuera del aula. (p.4)

Se menciona además lo expresado por Cabrales (2020) “Las clases on line fue una medida que se tomó de la noche a la mañana, sin entrenamiento y, a menudo, sin ancho de banda suficiente, lo que tiene a muchas y muchos docentes agobiados” (p.9)

4.4. Variable: Beneficios que aportan las herramientas TIC al aprendizaje de los alumnos.

4.4.1. Dimensiones

- Acceso a las informaciones
- Capacidad de resolver problemas-
- Facilidad de trabajo en equipo
- Autonomía de aprendizaje

Tabla 8

Beneficios que aportan al aprendizaje las herramientas TIC

ENTREVISTADOS	REPUESTAS A PREGUNTAS
	3- ¿Cuáles son los Beneficios que aportan al aprendizaje las herramientas TIC? Puede citarlos
Entrevistado 1	-Aumenta muchísimo la motivación, la comunicación, la interacción, la iniciativa y la creatividad. Es una utilidad

	intelectual continua y es indispensable hoy en día, ayuda muchísimo. Sin eso no sé cómo hubiésemos terminado nuestro postgrado, realmente fue nuestra salvación. -Permite el Acceso a las informaciones desde cualquier parte y a cualquier hora.
Entrevistado 2	-Yo con este desafío pensaba que estar al frente a la computadora todo el día era cosa de jóvenes, a mí me ayudó otra vez a ejercitar mi memoria, recordando, anotando, ver y repasar ayuda. -Otro aspecto muy importante es la creatividad también, porque esa debería de ser una característica innata del docente y de cualquier profesional de la educación, debe de crear. Fue necesario ser creativo, no te quedas solamente con lo que está en el libro.
Entrevistado 3	-Las TIC hoy por hoy favorecen muchísimo el proceso de enseñanza-aprendizaje, eso es categórico. - Las TIC fomentan indiscutiblemente el desarrollo de las capacidades cognitivas y habilidades sociales de los estudiantes. - Podemos decir que es como un complemento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Hoy por hoy diría que más que como un complemento es algo esencial en este proceso, y, por supuesto que mejora, lo complementa y lo mejora. -Si consideramos un buen proceso de enseñanza-aprendizaje sabemos que tiene que incluir actividades interactivas, sociales y que incentiven la creatividad. En definitiva, las TIC pueden colaborar en ese proceso y las pueden mejorar por sobre todas las cosas, mejora y potencia el mejoramiento social al servicio del aprendizaje
Entrevistado 4	-Aumenta el interés -Amplia la motivación

	-Genera la participación -Proyecta la practicidad -Potencia la creatividad
Entrevistado 5	-Aumento de la motivación -Facilita la comunicación tanto sincrónica como asincrónica -Fomenta cooperación -Intelectualidad -Actividad intelectual continua
Entrevistado 6	- Posibilidad de ajustarse al tiempo del estudiante -Planificar mejor, sin presión. -Elaboración de planes de clase en plataformas virtuales -Acceso a la información rápidamente. -Contacto virtual -Intercambio de informaciones
Entrevistado 7	-Mayor autonomía, ya que se dispone del tiempo para organizar como hacerlo. -Mayor participación de los alumnos, porque interactúan más. -Promueve la colaboración entre los alumnos -La comunicación entre el docente y el alumno es más eficiente, ya que se puede responder una duda de forma individual o en el foro.
Entrevistado 8	-Elaboración de planes de clase en plataformas virtuales como classroom -Utilización de herramientas TIC para interactuar con los compañeros a distancia. -Propiciar la interacción entre los integrantes del grupo de la clase.

Fuente: Elaboración propia a partir de la transcripción textual de las respuestas a la Guía de Entrevistas, aplicada a estudiantes de Postgrados. (Actores claves)

Al analizar los datos que arrojaron la entrevista a actores claves, se deduce que los beneficios que aportan al aprendizaje las herramientas TIC son varias tales como

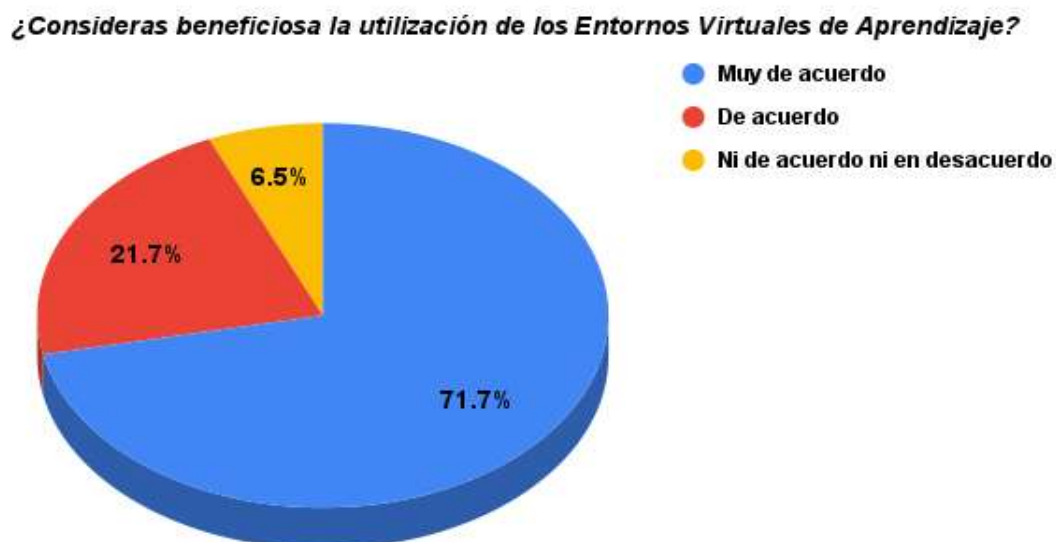
-*Acceso a las informaciones*, pues en palabras de los entrevistados, facilita la comunicación tanto sincrónica como asincrónica, el acceso a la información es rápida, la comunicación entre el docente y el alumno es más eficiente,

--*Capacidad de resolver problemas*, según manifestaron los entrevistados potenció y propició la creatividad que debería de ser una característica innata del docente y de cualquier profesional de la educación, se dio además la actividad intelectual continua.

-*Facilidad de trabajo en equipo*, ya que señalaron que se dio el intercambio de informaciones, se fomentó la cooperación y la mayor participación de los alumnos, porque interactuaron más, el desarrollo de las capacidades cognitivas y habilidades sociales de los estudiantes, la utilización de herramientas TIC para interactuar con los compañeros a distancia.

-*Autonomía de aprendizaje*, dado que refirieron que aumenta muchísimo la motivación, la comunicación, la interacción, la iniciativa y la creatividad, proyecta la practicidad planificar mejor, sin presión, una mayor autonomía, ya que se dispone del tiempo para organizar como hacerlo y posibilidad de ajustarse al tiempo del estudiante. (Ver Tabla 8)

Figura 5



Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados

Se observa que un porcentaje elevado de los sujetos de estudio encuestados manifiesta que está muy de acuerdo con que es beneficiosa la utilización de los Entornos virtuales de aprendizaje, sobre todo en este nuevo paradigma emergente. (Ver Figura 5)

Se consideran las respuestas dadas mediante la encuesta y la entrevista y se confrontan con lo manifestado por Delvalle García, (2014): La tecnología ha establecido y definido una nueva cultura, reajustando la manera en que uno se comunica, estudia y aprende, por tanto, surge la necesidad de crear una nueva teoría que pueda adaptarse a estas circunstancias cambiantes. Esta teoría emergente es la teoría de la conectividad, que surge para dar una solución emergente al e-learning innovador.

Además, lo establecido por Segura-Robles & Gallardo (2013), quienes refieren algunos de los beneficios que ofrece el uso de entornos de aprendizaje:

- El acceso al contenido es más flexible y no se restringe a las paredes de un aula.
- Posibilidad de acceder a la información desde cualquier lugar que posea conexión a internet.
- Combina distintos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Facilitan el aprendizaje colaborativo y cooperativo
- Las aportaciones mejoran en cuanto a calidad se refiere, gracias a la flexibilidad temporal de la que nos dota el uso de estos sistemas.
- Existe retroalimentación, no sólo con el profesor, sino con el resto de compañeros.
- Aumenta la motivación y participación de los sujetos.
- Los sujetos son conscientes y partícipes de su propio aprendizaje (p.14).

De esta forma se concluye sobre los beneficios que aportan la utilización de los Entornos virtuales de aprendizaje, sobre todo en este nuevo paradigma emergente y la transformación educativa, acentuada a raíz de la pandemia.

CONCLUSIONES

En los últimos tiempos la Educación Superior ha estado experimentando cambios sin precedentes, sobre todo por los requerimientos que le hace la sociedad para que le ayude a resolver sus problemas más apremiantes.

En la actualidad, la pandemia por Covid 19, un fenómeno que afectó a toda la sociedad de forma abrupta; requiere entenderlo como objeto de conocimiento. Ante la emergencia, urge un cambio fundamental en todos los ámbitos incluido la educación; es necesario, por tanto, estudiar para comprender los fenómenos de la vida y ser capaces de actuar sobre ellos. Se demanda una pedagogía de la emergencia, en la que las herramientas tecnológicas utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje EVA, juegan un papel muy importante, así como las competencias adquiridas en términos de capacidades digitales.

Se deduce que el uso de dichas herramientas tecnológicas en el proceso de clase de los entornos virtuales de aprendizaje, se ajusta a los paradigmas emergentes como el conectivismo, sin dejar inadvertido los aportes de los demás paradigmas educativos.

En la Educación Superior el desarrollo profesional de los docentes constituye una estrategia fundamental que debe responder a las nuevas demandas de la sociedad, y las competencias básicas que adquieran deben basarse en los principios didácticos del nivel superior. En este contexto la práctica profesional universitaria debe mantener una vinculación estrecha entre la teoría y el campo práctico

En la presente investigación luego del análisis de los datos recogidos se concluye por cada objetivo específico cerrando con el logro del objetivo general.

Objetivo 1

- Describir los rasgos característicos de los Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) con los cuales vivenciaron las experiencias de la práctica profesional, los estudiantes universitarios del

postgrado de la UNIBE.

Los rasgos característicos considerados para los EVA, utilizados para la práctica de los estudiantes universitarios de postgrado UNIBE son: Presencia virtual, los espacios de Comunicación, la claridad en las Orientación e informaciones generales del Curso y los procesos de Clases, esto hace que se viabilicen la interacción didáctica, entre docentes y estudiantes en un espacio virtual diseñado para el efecto, ya que posee herramientas para apoyar actividades educativas en la organización e implantación de cursos en línea.

Objetivo 2

-Reconocer las competencias básicas logradas por los estudiantes del postgrado de la UNIBE, en el manejo de las herramientas TIC, considerando los principios didácticos de la Educación Superior, en las clases de Práctica Profesional a través de la plataforma virtual.

Los sujetos de estudio de esta investigación han logrado desarrollar las capacidades tales como las cognoscitivas con criterios científicos, relacionadas con los contenidos del Módulo, de discusión y solución de los problemas prácticos, de autonomía durante la realización de los trabajos y proyectos, de dominio del material de estudio, la capacidad para seleccionar herramientas tecnológicas, según los principios que las rigen y el objetivo a ser logrado, la capacidad para utilizar de forma pertinente y eficiente una variedad de recursos tecnológicos, que puede comprobarse con las declaraciones durante la entrevista, sumados a los datos obtenidos de la encuesta que completaron y en su conjunto constituyen la experiencia de los estudiantes universitarios de Postgrado de la UNIBE.

En ese contexto, se destaca el uso de herramientas digitales variadas durante su Práctica docente, como Plataformas Moodle, Classroom, y recursos TIC como wiki colaborativo, foros, google form, creación de vídeos (cápsulas educativas), donde se evidenciaron las estrategias didácticas aprendidas y la planificación de sus actividades utilizando las TIC.

Objetivo 3

-Identificar las dificultades encontradas por los estudiantes del postgrado de la UNIBE al desarrollar las herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de aprendizaje de Práctica Profesional.

Se concluye que entre las mayores dificultades encontradas por los sujetos de estudio, fue la conexión a internet, en cuanto al uso de plataformas y las herramientas TIC no tuvieron mayores inconvenientes, solo al principio. solo al inicio y luego se afianzaron en el uso de los mismos.

Objetivo 4

Describir los beneficios que aportan al aprendizaje de los estudiantes del postgrado de la UNIBE, las herramientas TIC. utilizadas en las clases de Práctica Profesional y desarrolladas en Entornos Virtuales de Aprendizajes

Los sujetos de estudio de esta investigación, manifiestan que están muy de acuerdo con que es beneficiosa la utilización de los Entornos virtuales de aprendizaje, sobre todo en este nuevo paradigma emergente, ya que contribuyen principalmente al acceso a las informaciones, la capacidad de resolver problemas, la facilidad de trabajo en equipo y también la autonomía del aprendizaje.

Conclusión general

En cuanto al objetivo general de Analizar las experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020, se menciona lo siguiente:

Según la experiencia de los estudiantes universitarios, manifestada en las encuestas, las entrevistas y demostrados con los trabajos realizados por los mismos en las plataformas virtuales, tanto Moodle como Classroom, se determina el logro del desarrollo de las

competencias básicas en el manejo de las herramientas TIC, siguiendo los principios didácticos de la Educación Superior, en la Práctica Profesional a través de los EVA.

APORTE DE LA INVESTIGACIÓN - PRODUCCIÓN TEÓRICO – PRÁCTICA

El presente estudio, si bien no constituye en sí mismo una investigación-acción, atendiendo a su objetivo general- Analizar las experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020. y los resultados obtenidos, amerita presentar el aporte del mismo, (una producción teórico-práctica).

Esta investigación pone de relieve el carácter innovador, didáctico y pedagógico de las plataformas utilizadas en los EVA, ya que son una opción inminente para el aprendizaje y la formación desde una mirada renovadora, circunscribiéndose en el paradigma emergente que con más énfasis se da en esta realidad actual por la pandemia. Se trata de experiencias educativas que apuestan por la formación continuada y permanente de los profesionales en un determinado saber científico, en este caso de diferentes áreas, al mismo tiempo que promueven la utilización de las TIC desde una perspectiva constructiva, didáctica e innovadora.

El aporte de esta investigación se ve reflejado no sólo en las respuestas dadas según la experiencia vivenciada por los estudiantes de Postgrados- sujetos de estudios- señaladas anteriormente, sino también en las evidencias de las actividades realizadas en las diferentes plataformas (Moodle y Classroom) y los trabajos finales del Módulo de práctica profesional presentados por los mismos.

A modo de ejemplo se presenta el proceso de clases realizados en la plataforma Classroom, donde en su rol de docentes LOS ESTUDIANTES SUJETOS DE ESTUDIO, plasmaron el plan de clases en sus diferentes momentos: Inicio, desarrollo y cierre. Han utilizado diferentes recursos metodológicos y estrategias variadas, mediadas por las TIC. Y como corolario han realizado vídeos (cápsulas educativas) sobre las estrategias didácticas de Educación Superior en EVA, presentadas en la plataforma Moodle.

En los Anexos se presentan los links de 10 (diez) Planes de clases en Classroom, que se toman como ejemplos y los link de los videos (cápsulas educativas) elaborados por los

estudiantes de Postgrados de la UNIBE, sobre las estrategias didácticas de Educación Superior en entornos virtuales de aprendizaje.

En conclusión, como se especifica en la justificación, algunos aportes de esta investigación son: sistematización de las experiencias de los estudiantes del Postgrado de la UNIBE sobre los entornos virtuales de aprendizaje, evaluación de los logros obtenidos por los mismos y de esta forma dar lugar para generar planes de mejora.

Se espera que esta investigación sirva como punto de partida para otros estudios que puedan ser realizados en nuestro país relacionados al tema.

RECOMENDACIONES

1-A las Instituciones de Educación Superior

-Propiciar el manejo de herramientas digitales en los entornos virtuales de aprendizaje, basados en los principios didácticos de la Educación Superior, en los estudiantes y docentes, a través de la formación continua en este ámbito.

-Promover investigaciones sobre el tema, a fin de diagnosticar las necesidades de formación en el uso didáctico de los recursos y herramientas tecnológicos en los procesos de aprendizaje favoreciendo así el empoderamiento personal, la participación y el desarrollo de competencias transversales de los estudiantes.

-Incluir en el plan de desarrollo, aspectos técnicos, pedagógicos, que respondan de manera manifiesta a las necesidades de los profesores y de los estudiantes, en el manejo eficiente de los entornos virtuales de aprendizaje.

-Apoyar procesos de alfabetización digital mediante actividades formativas que permitan conocer al profesorado y a los estudiantes sobre las ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje.

2-A la Universidad Iberoamericana

- Sistematizar las experiencias e incluirlos en el proyecto académico a fin de desarrollarlos en otros Módulos o Disciplinas, a partir de la evaluación de los logros obtenidos por los estudiantes del Postgrado de la UNIBE (Especialización en Didáctica Superior Universitaria), con la utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Módulo de Práctica Profesional,

-Utilizar las herramientas tecnológicas de los EVA, en todos los Módulos de la Especialización en Educación Superior y de los Programas de Postgrado, sean virtuales o presenciales, con el objeto de afianzar las competencias del estudiante de Educación Superior en este ámbito.

-Proseguir con las capacitaciones de docentes y estudiantes en el manejo de herramientas digitales en los entornos virtuales de aprendizaje, basados en los principios didácticos de la Educación Superior.

-Continuar con investigaciones en la misma línea temática de los EVA, a fin de fortalecer las experiencias que redunden en beneficio de la transformación educativa en la Educación Superior Universitaria en este ámbito.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.). *Tendencias emergentes en educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología*, 13-32. ISBN: 978-84-616-0448-7
https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/29916/1/Adell_Castaneda_emergentes_2012.pdf
- ANEAES (2020). MODELO NACIONAL DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LA EDUCACION SUPERIOR Mecanismo de Evaluación y Acreditación de Programas de Postgrado en la modalidad de Educación a Distancia.
http://www.aneaes.gov.py/v2/application/files/6515/9853/8926/Mecanismo_Postgrado_Educacion_a_Distancia-comp.pdf
- Arias Fidias, G. (2012). *El proyecto de Investigación, Introducción a la Investigación Científica*, 6° Edición, Editorial Episteme.
- Ayala Pezzutti. R.J., Laurente Cárdenas, C.M., Escuza Mesías, C.D., Núñez Lira, L.A., & Díaz Dumont, J. R. (2020). Mundos virtuales y el aprendizaje inmersivo en educación superior. *Propósitos y Representaciones*, 8(1), e430. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.430>
- Baelo Álvarez, R. (2009). El e-learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del siglo XXI. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, (35), 87-96.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61354>
- Barrón García, F.M y Flores Méndez, Y. (2008). Las competencias y la educación universitaria, una exploración *Ide@s CONCYTEG*. Año 3, Núm. 39, 8 de septiembre de 2008 <https://www.researchgate.net>
- Blanco Martínez, A., Anta Fernández, P. (2016). La perspectiva de estudiantes en línea sobre los entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior, *INNOEDUCA*.

Belloch, C. (2014). Introducción a Moodle. Recursos interactivos en los EVA1 Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>

Boneu, J. M. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos, *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*. Número 4. UOC. <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v4i1.298>

Borgobello, A., Sartori, M., & Sanjurjo, L. (2019). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Experiencias y expectativas de docentes universitarios de Rosario, Argentina. *Revista De Educación (Serie Indagaciones)*, abril 21 1(30), 41-58. <https://doi.org/https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB30-263>

Borrero, A. (2006). Reflexiones acerca de la experiencia de formación continua de docentes por medio de TIC realizado por el Ministerio de Educación” en M. Arellano, y A. Cerda, (ed.) *Formación continua de docentes: un camino para compartir*, Mava Editorial Universitaria 2006: 235-24, <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:19352/n04borrero07.pdf>

Borsani, M. (2003). *Adecuaciones curriculares: apuntes de atención a la diversidad*, Publicación, Novedades Educativas.

Bournissen, J. M. (2014). Modelo pedagógico virtual. Signos Universitarios, anejo 2, vol. 1, 245-266. <http://p3.usal.edu.ar/index.php/signos/article/view/2113/2660pp>. 245-266 ISBN: 0326-3932. P 34

Brítez, M. (2020). La educación ante el avance del COVID-19 en Paraguay. Comparativo con países de la Triple Frontera, Universidad Nacional del Este <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.22>

- Bühl Padial, V. (2013). Los entornos virtuales de aprendizaje y sus usos en la enseñanza universitaria. Estado de situación y buenas prácticas en las Facultades de Química e Ingeniería de la Universidad de la República. Tesis de Maestría en el marco del Programa de Especialización y Maestría en Enseñanza Universitaria del Área Social y de la Comisión Sectorial de Enseñanza de la Universidad de la República.
https://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2013/10/tesis_valery_buhl_2017.pdf
- Camacho, M., Lara, Y., Sandoval, G. (2016). Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales *Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos*
<https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1399-63cb.pdf>
- Cabral, A. (2020). El futuro ya está aquí: docencia virtual en tiempos de pandemia Proyecto: Reflexión educativa. *The Learning Factor, Diseñamos aprendizajes*. Publicado en *Nada es Gratis* 24 de marzo de 2020 <https://nadaesgratis.es/cabral/el-futuro-ya-esta-aqui-docencia-virtual-en-tiempos-de-pandemia>
- Carneiro, R., Toscano, J., Díaz, T. (2021). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo Coordinadores TIC. La educación que queremos para la generación de los Bicentenarios. *Metas Educativas. Fundación Santillana*
<https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/latic2.pdf>
- Carretero, M. (2002). Construir y enseñar, Las Ciencias Experimentales, 3ª edición, Aique.
- Couturejuzón González, L. (2003). Cumplimiento de los principios didácticos en la utilización de un software educativo para la Educación Superior, versión impresa ISSN 0864-2141 Educ Med Super v.17 n.1, ene.-abr. 2003
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412003000100006
- Comisión Europea (2010). Informe conjunto de 2010 del Consejo y de la Comisión sobre la puesta en práctica del programa de trabajo «Educación y formación 2010» (1) (2010/C117/01)

<https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:117:0001:0007:ES:PDF>

CONES (2020) Consejo Nacional de Educacion Superior

<http://www.cones.gov.py>

/

Cruz Rodríguez, E. (, 2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES) Universidad Nacional Experimental de la Seguridad, Venezuela, Revista Educación, vol. 43, núm. 1, 2019, Universidad de Costa Rica, <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.27120>

De Torre Zermeño, F. (2005). 12 lecciones de pedagogía educación y didáctica; Editorial: Alfaomega, Grupo Editor, Edición: 2005-01-01 ISBN: 9701510267

Delvalle García, I. (2014). Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras, *Departamento Educación y Psicología Social*, Universidad Pablo de Olavide. https://www.researchgate.net/publication/28265072_Teoria_de_la_conectividad_como_solucion_emergente_a_las_estrategias_de_aprendizaje_innovadoras

Downes, S. (2005). Característica: E-learning 2.0. Revista Elearn, 2005 (10), 1 https://elearnmag.org.translate.goog/featured.cfm?aid=1104968&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=nui,sc

Encarnación Encarnación, E., & Legañoa Ferrá, M. (2013). Estrategia para favorecer el desarrollo de la interactividad cognitiva en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, núm. 42, enero, 2013, pp. 129-142 Universidad de Sevilla, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36825582011&idp=1&cid=70349>

Escala, M., (2019) Criterios para identificar Buenas Prácticas docentes, Instituto Tecnológico de Santo Domingo.

<file:///C:/Users/User/Downloads/Buenaspracticass2472019.pdf>

- Fernández Aedo, R., Server García, Pedro., Carballo Ramos, M. (2006). Aprendizaje con nuevas tecnologías paradigma emergente. ¿Nuevas modalidades de aprendizaje? Elme. Universidad de Ciego de Ávila. Cuba Edutec: *Revista electrónica de tecnología educativa*, ISSN-e 1135-9250, N°. 20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1372703>
- Fernández García, J.R. (2009). La plataforma educativa Moodle, clases virtuales, Clases reales. *Departament d'Enginyeria Electrónica*, UPC Barcelona Tech c/Colom 1, 08227 Terrassa. <https://core.ac.uk/download/pdf/41768328.pdf>
- Fernández Márquez, E., Leiva-Olivencia, J., & López-Meneses. E. (2018). Competencias digitales en docentes de Educación Superior <https://orcid.org/0000-0003-0111-2533>
- Fernández Pampillon, A. (2009). Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitarios en internet Universidad Complutense de Madrid apampi@filol.ucm.es.
- Fernández, Y. (2020) Xataka Basics @xatakabasics <https://www.xataka.com/basics/google-classroom-que-como-funciona>
- Ferreiro Gravié, R. (2009). Estrategias Didácticas del Aprendizaje cooperativo-Método Eli, 2ª Edición, Trillas.
- Ferreyra, H. et al. (2006). Diseñar y gestionar una educación auténtica. Novedades Educativas.
- Fusilo, M.B. (2019) Didáctica superior universitaria: necesidades formativas de estudiantes-docentes de universidades privadas en Asunción, Tesis de Maestría en Metodología de la Investigación, <https://difuciencia.unibe.edu.py/wp-content/uploads/2020/07/4>.
- Gabelas, J. A.; Marta-Lazo, C.; González-Aldea, P. (2015). El factor relacional en la convergencia mediática: una propuesta emergente. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 53, págs. 20-34. DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i53.2509>

- Galdeano Bienzobas C., y Valiente Barderas, A. (2010). Competencias profesionales Educ. quím., 21(1), 28-32, 2010. © Universidad Nacional Autónoma de México, .SSN 0187-893-X
https://www.researchgate.net/publication/291972657_Competencias_profesionales
- Gallego, I., Rodríguez, E., Trujillo, J., Vargas, D., & Corredor Gómez, A. (2018). Paradigma emergente y la educación. Educación Vol. 39 (Nº 10).
<https://www.revistaespacios.com/a18v39n10/18391042.html>
- García Martínez, A., Guerrero Proenza, R., Granados Romero, J.,(2015), Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142015000300006
- Ghirardini, B., Landriscina, F., Shapiro, B. (2014). Metodologías de E-learning. Una guía - para el diseño y desarrollo de cursos de aprendizaje empleando tecnologías de la información y las comunicaciones. FAO, ISBN: 978-92-5-307097-8
<https://agris.fao.org/agris-search/search.do?recordID=XF2015004493>
- Gil Serra, A., y Roca-Piera, J. (2020). Movilidad virtual, reto del aprendizaje de la educación superior en la Europa. Universidad de Almería
https://www.um.es/ead/red/26/gil_roca.pdf
- Gilabert, M. (2012). Desarrollo de materiales para la enseñanza virtual de contabilidad en el nivel superior. Orientaciones y criterios. Universidad abierta Interamericana
<https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC110629.pdf>
- González Céleri, G. & Alarcón Salvatierra, A. (2015), Adaptación del Módulo de titulación del Aula Virtual Moodle de la Universidad de Guayaquil a los nuevos modelos de titulación descriptos en el Reglamento de Régimen Académico Vigente,
<https://1library.co/document/q5mogkgy-adaptacion-titulacion-universidad-guayaquil-titulacion-descritos-reglamento-academico.html>

- Guevara Maldonado, L., Magaña Domínguez, E, Picasso Hinojosa, A. (2019) El uso de google Classroom como apoyo para el docente, *CONISEN, Playas de rosarito BC* <file:///C:/Users/HP/Downloads/CLASSROOM%20PDF.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación* (5ta. ed.). D.F., McGraw Hill.
- Hernando, G. (2001) Las prácticas de la enseñanza en la Educación Superior: Reflexiones pedagógico-didácticas sobre los usos de las tecnologías informáticas en las aulas Trabajo final de grado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. <http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.395/te.395.pdf>
- Islas, C. y Delgadillo, O. (2016). La inclusión de TIC por estudiantes universitarios: una mirada desde el conectivismo. *Apertura*, vol. 8, núm. 2, pp. 116-129. Educación Superior: Retos y perspectivas, <http://dx.doi.org/10.18381/Ap.v8n2.845>
- Jiménez Yáñez, C., Martínez Soto, Y., Rodríguez Domínguez, N., Padilla Hacegaba, Y. (2014) Aprender a hacer: la importancia de las prácticas profesionales docentes. *Educere* 18(61) <https://www.redalyc.org/pdf/356/35639776005.pdf>
- Labarrere, G. y Valdivia, G. (2007) Los Principios Didácticos- Pedagogía Las Nuevas dinámicas de la educación Superior y de la Investigación para el cambio. <http://areadedidactica.blogspot.com/2007/01/los-principios-didcticos.html>
- León, C. (2011). Paradigma Ecológico contextual, Unidad: Los procesos socio afectivos y su impacto en el aprendizaje del adolescente (EDEMS) <https://portafolioedemskarinaleon.files.wordpress.com/2011/01/paradigma-ecologico-contextual.docx>
- Ley N° 4995/13 de Educación Superior
<https://www.bacn.gov.py/leyes-paraguayas/4401/ley-n-4995-de-educacion-superior>

- López Rayón, A., Ledesma Saucedo, R. & Escalera Escajeda, S. (2009). “Ambientes virtuales de aprendizaje”. Secretaría de Apoyo Académico. Dirección de Tecnología Educativa. Instituto Politécnico Nacional-IPN.
www.comunidades.ipn.mx/.../168ambientes%20virtuales%20de%20aprendizaje
- Lukomski, A., Mancipe, E. (2008). El paradigma emergente y su impacto en la investigación epistemológica de las Ciencias Sociales
<https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835171010.pdf>
- Marquès Graells, P. (2008). Las competencias digitales de los docentes, *Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB*.
<http://peremarques.net/competenciasdigitales.htm>
- Márquez Vázquez, J.M. (2007). Estado del arte del *eLearning*. Ideas para la definición de una plataforma universal. *Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Sevilla*,
<http://www.lsi.us.es/docs/doctorado/memorias/Marquez,%20Jose%20M.pdf>
- Marquina, R. (2009). Conceptos básicos asociados al SGA Moodle,
<https://es.slideshare.net/raymarq/conceptos-bsicos-moodle>
- Martínez Uribe C. (2008). La educación a distancia: sus características y necesidad en la educación actual Educación Vol. XVII, N° 33/ ISSN 1019-9403 Entornos virtuales de aprendizaje: Nuevos retos educativos [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaEducacionADistancia-5057022%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaEducacionADistancia-5057022%20(1).pdf)
- MEC-UNIBE (2017). Módulo IX. TIC en el Sistema Educativo, Especialización en Gestión Educativa, Valdez Fleytas, F. y Speratti, H.
- Medina Rivilla, A., Salvador Mata F. (2004). Didáctica General, Madrid: Prentice Hall.

- Morado M. F. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores: Una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente, Universidad Castro Carazo- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234157>
- Mora Mora, D., Bejarano Aguado, G., (2016) Prácticas educativas en ambientes virtuales de aprendizaje, Artículos de investigación, Vol. 8 Núm. 2 <https://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/320>
- Mundo Cuentas (2021), Google Classroom, características, ventajas y desventajas <https://www.mundocuentas.com/google/classroom/>
- Padilla-Beltrán, J. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en educación superior *Entramado*, Vol. 10 No.1, <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v10n1/v10n1a17.pdf>
- Pérez Maya, C., (2013). Sustentos didácticos de la educación para el desarrollo en la educación superior: retos y Perspectivas, Año I - número 1 revista cuatrimestral - ISSN 2308-1953 <https://www.revistadecooperacion.com/numero1/01-01.pdf>
- Prioretti, J. (2016). *TIC, TAC, TEP*. Tecnologías para aprender y para toda la vida. Inclusión y calidad educativa. <https://bit.ly/3bwvmZ0>
[https://inclusioncalidadeducativa.wordpress.com/2016/01/07/tic-tac-tep- tecnologias-para-aprender-y-para-la-vida/](https://inclusioncalidadeducativa.wordpress.com/2016/01/07/tic-tac-tep-tecnologias-para-aprender-y-para-la-vida/)
- Rama, C. (2020). La nueva educación híbrida. En Cuadernos de Universidades. – No. 11 (2020). Ciudad de México: Unión de Universidades de América Latina y el Caribe, 2020. ISBN de la colección: 978-607-8066-35-3
- Rama Vitale, C., y Chan Núñez, M. (2017). Futuro de los sistemas y ambientes educativos mediados por las TIC. D.R. © 2017, Universidad de Guadalajara Sistema de Universidad Virtual Avenida de la Paz 2453, Col. Arcos Vallarta CP 44140, Guadalajara, Jalisco Tel. 3134-2208 / 3134-2222 / 3134-2200 / ext. 18775 www.udgvirtual.udg.mx

- Ríos Londoño, F., y Yañez Figueroa, J. (2016). Las competencias TIC y su relación con las habilidades para la solución de problemas de matemáticas. DOI: 10.21556 / edutec.2016.57.760
https://www.researchgate.net/publication/314718510_Las_competencias_TIC_y_su_relacion_con_las_habilidades_para_la_solucion_de_problemas_de_matematicas
- Rodríguez Gutiérrez, O., Beltrán Fortes, J., García-Dils de la Vega, S., Ontiveros Ortega, E., & Ordóñez, S. (2015). El uso del mármol de Almadén de la Plata en los programas públicos de la colonia Augusta Firma - Astigi (Écija, Sevilla, España). Agulla [ISBN 978-88-913-0768-2]. https://www.researchgate.net/publication/285356500_21
- Román Pérez, M. y Díez López, E. (2.000). Aprendizaje y curriculum. *Diseños curriculares aplicados*, 6ª edición. Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Romero, C. (2007). La Escuela media en la Sociedad del conocimiento, Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico
- Rosini, A., Ribeiro de Oliveira, A. (2012). Las nuevas tecnologías y reencuadramiento de paradigmas educativos. <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaNuevasTecnologiasYReencuadramientoDeParadigmasEd-4263992.pdf>
- Ruvalcaba Flores, H. (2015). Pedagogía Los principios didácticos en la enseñanza, U.A.G. Zacatecas. <https://ibp6.webnode.es/files/200000097-659>
- Salas-Rueda, R. (2019) Análisis de la percepción de los estudiantes sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo por medio de la ciencia de datos. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior* 10(1):96-124, [10.22458/caes.v10i1.2463](https://doi.org/10.22458/caes.v10i1.2463)
- Salgado García, Edgar (2015). La enseñanza y el aprendizaje en modalidad virtual desde la experiencia de estudiantes y profesores de posgrado (Tesis de Doctorado). Universidad Católica de Costa Rica.

<https://www.aacademica.org/edgar.salgado.garcia/2.pdf>

Salmerón Sánchez, M., (2011). La integración de las nuevas tecnologías en los centros educativos EFDeportes.com, Revista Digital. - Año 16 - Nº 156 - Mayo de 2011. <http://www.efdeportes.com/>

Segura-Robles, A., Gallardo-Vigil M. (2013) Virtual Learning Environments: New educational challenges Universidad de Granada <https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/11995>

Solís Cartas, U., Guaca Paca, M. & Lemus Herrera, K. (2021) Transformaciones educativas en la Educación Superior secundarias a la COVID-19; rol del docente. *Revista Cubana de Reumatología*. 2021; 23(2):e213 Artículo Docente Pedagógico <file:///C:/Users/HP/Downloads/923-5830-1-PB.pdf>

Telefónica (s.f.) (2004). Las Nuevas Tendencias del E-learning. Estado del Arte. <https://catedratelefonica.upc.edu/es/documentos/articulos/mimo-lab/working-report-mimol-2004-01.pdf> 2011

Torres-Díaz, J., Jara, I., Valdiviezo, P. (2013). Integración de redes sociales y entornos virtuales de aprendizaje RED. Revista de Educación a Distancia, núm. 35, pp. 1-8 Universidad de Murcia Murcia, España <https://revistas.um.es/red/article/view/233651>

Torres Gastelú, C y Valencia Avilés L. (2013). Uso de las TIC e internet dentro y fuera del aula. Vol. 5, Núm. 1 <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/381/319>

UNESCO (2009). Conferencia mundial de Educación Superior, Social y el Desarrollo (UNESCO, París, 5-8 de julio de 2009) <https://pep.unc.edu.ar/wp->

UNESCO (2020). Guía metodológica para educación en entornos no presenciales, *Princo Empresas*, Año 2021. <https://es.unesco.org/sites/default/files/guia-metodologica-para-educacion-en-entornos-no-presenciales.pdf>

UNIBE (Universidad Iberoamericana) (2020) <https://www.unibe.edu.py/>

Valdés, H., Cuenca Rizo, R., Robalino, M., Astorga, A. (2017) Documento elaborado por el Grupo sobre Desempeño Docente que apoya a la OREALC.
http://www.opecch.cl/doc/carrera_y_evaluacion_docente_en_america_latina_robalin_o.pdf

Valenzuela González, J., R. (2015) TIC, Herramienta de aprendizaje para toda la vida: características de personas competentes. Competencias TIC en estudiantes según *ISTE View project* <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/duniversitaria/article/view/2161>

Vieytes, R. (2004), *Metodología de la Investigación en Organizaciones Mercado y Sociedad*, Editorial de las Ciencias.

Woolfolk, A. (1995). *Psicología Educativa*, 6ª Edición, Madrid: Prentice Hall.

Zabalza, M. A. (2011) Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional, 2ª Edición. Narcea.

Zapata Callejas, J. (2015). “El modelo y enfoque de formación por competencias en la Educación Superior: apuntes sobre sus fortalezas y debilidades”. *Revista Academia y Virtualidad*, 8, (2), 24-33 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5236382>

ANEXOS

Anexo 1.

Nota de solicitud de permiso a UNIBE

Asunción, 26 de agosto de 2020

Mag. Eduardo Velázquez Romero

Director de Postgrado. UNIBE

De mi consideración

Tengo el honor de dirigirme a usted con el objeto de saludarle y expresarle cuanto sigue:

Estoy preparando el Protocolo de mi Tesis de Doctorado cuyo título es Experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020, en ese contexto solicito la autorización para realizar la recolección de datos de alumnos de la Especialización de Didáctica Superior Universitaria, a través de encuestas, entrevistas y además utilizar los resultados de actividades realizadas en la Plataforma Virtual del Módulo de Práctica profesional desarrollado en los meses de abril mayo de 2020.

Sin otro particular y en espera de una respuesta favorable a mi petición, le reitero mis saludos con la más alta consideración y respeto.

Mag. Fátima Valdez Fleytas.

Anexo 2. Técnicas, Instrumento de recolección de datos y Consentimiento informado

A- Encuesta: Experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción - 2020

Link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScD1poiDTk4e6csFUi4eYacz9aUzwaYEtI8DO8TBpxxONv_DQ/viewform

Encuesta a estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción – 2020

Estimado participante del Curso de Didáctica Superior Universitaria.

Este formulario tiene la finalidad de recolectar datos sobre las competencias logradas en la Práctica Profesional mediante Entornos Virtuales de aprendizaje.

El llenado te tomará alrededor de 5 minutos.

Tu participación es voluntaria y tus respuestas serán anónimas y tratadas con fines estadísticos y de investigación, por lo que no serán analizadas de forma individual.

Los resultados serán estrictamente confidenciales. Te solicito que completes según tu apreciación.

La información que aportes será realmente valiosa para la investigación sobre el tema mencionado más arriba

Gracias.

Fátima Valdez Fleytas.

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Sexo *

Masculino

Femenino

Edad *

Elegir

Menciona el/los Título/s de Grado obtenido/s *

Tu respuesta

Posees Titulo de Postgrado?

Sí

No

En caso afirmativo, menciona cuál/es

Tu respuesta

Siguiente

*Obligatorio

Consentimiento informado

Marca la respuesta que elijas.

Acepto voluntariamente que mis respuestas sean usadas con fines investigativos *

Sí

No

*Obligatorio

Responde el siguiente cuestionario libremente según tu respuesta

Dar clic a la/s respuesta/s

1- ¿Cómo te sentiste cuando empezó el Curso y te enteraste que sería estrictamente virtual por las circunstancias actuales? *

Marca la respuesta que elijas, puede ser más de una

Con dudas sobre la efectividad del aprendizaje

Con elevadas expectativas

Con moderada expectativa

Con miedo a la nueva experiencia

2- ¿Consideras que has logrado la competencia del manejo de las herramientas TIC, utilizadas en la Plataforma Moodle, para el desarrollo del Módulo de Práctica Profesional Postgrado en Entornos Virtuales de Aprendizaje? *

Marca una sola respuesta

Muy de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

3- ¿Consideras que has logrado la competencia del manejo del Google Classroom, utilizadas para el desarrollo del Módulo de Práctica Profesional Postgrado en Entornos Virtuales de Aprendizaje? *

Marca una sola respuesta

Muy de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

4- Las competencias logradas se demuestran como el desarrollo de capacidades para: *

Puedes marcar más de una

Seleccionar herramientas tecnológicas, entendiendo los principios que las rigen

Utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas

Planificar tus actividades utilizando las TIC

5- ¿Crees que podrás utilizar con tus alumnos las herramientas TIC, aprendidas durante el desarrollo del Módulo de Práctica Profesional Postgrado en Entornos Virtuales de Aprendizaje? *

Marca una sola respuesta

Muy de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

6- ¿Consideras beneficiosa la utilización de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, sobre todo en este nuevo paradigma emergente (Cambios por la pandemia)? *

Marca una sola respuesta

Muy de acuerdo

De acuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

7- ¿Cuál de las estrategias/ herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de aprendizaje de Práctica Profesional te parecieron más útiles para tu desempeño docente? *

Puedes marcar más de uno

Wiki

Classroom

Cuestionario google

Tareas en Plataforma moddle

Videoconferencias

Vídeos

8- ¿Cuál fue el nivel de dificultad encontrado al desarrollar las estrategias/ herramientas TIC utilizadas en los Entornos Virtuales de aprendizaje de Práctica Profesional? *

Marca una sola respuesta

Muy elevado

Elevado

Bajo

Muy Bajo

Respuestas

B Entrevista a actores claves

Experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de Aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana. Asunción - 2020

Entrevista a actores claves

Guía de entrevista

Fecha:

Hora:

Entrevistadora: **Mag. Fátima Valdez Fleytas**

Datos del Entrevistado:

- *Edad:*
- *Género:*
- *Profesión:*
- *Título máximo obtenido:*

Descripción:

El cuestionario presentado forma parte de una investigación académica cuyo objetivo es: Analizar las experiencias del desarrollo de la Práctica profesional en Entornos Virtuales de aprendizaje, con estudiantes de Postgrado de la Universidad Iberoamericana.

Usted ha sido seleccionado de forma intencional como sujeto experto para responder a las siguientes preguntas, cuyo tratamiento se abordará exclusivamente con fines educativos. Los

datos que de ella se desprendan serán sólo para el análisis de la problemática desde la realidad local, resultando anónimo su participación. La entrevista durará aproximadamente 30 minutos
Acepta participar voluntariamente: Si No....

Muchas gracias por su colaboración

Preguntas

1) Durante la implementación del Módulo de Práctica Profesional de la Especialización en Didáctica Superior Universitaria, llevado a cabo de abril a mayo del año lectivo 2020, en la modalidad virtual, ¿considera que ha logrado desarrollar las siguientes capacidades:

1-1- ¿Las capacidades cognoscitivas relacionadas con los contenidos del Módulo, con criterios científicos? ¿En que se fundamenta su respuesta?

1.2- La capacidad de discusión y solución de los problemas prácticos? ¿Puede explicar por qué?

1.3-La capacidad de autonomía durante la realización de los trabajos y proyectos? Si la respuesta es afirmativa, ¿Puede citar algún trabajo realizado?

1.4 - La Capacidad de dominio del material de estudio. ¿En caso afirmativo cuál ha sido su utilización práctica en la vida cotidiana o en su desarrollo como profesional?

1.5- ¿La Capacidad para seleccionar herramientas tecnológicas, según los principios que las rigen y el objetivo a ser logrado? ¿En que se fundamenta su respuesta?

1.6- ¿La Capacidad para utilizar de forma pertinente, y eficiente una variedad de recursos tecnológicos? ¿En caso afirmativo puede citar algunos?

2. Trabajo colaborativo

2.1-¿Ha realizado trabajo colaborativo con sus compañeros?

2.2- ¿De qué manera lograron interrelacionarse?

2.3. ¿Puede citar algunas estrategias utilizadas?

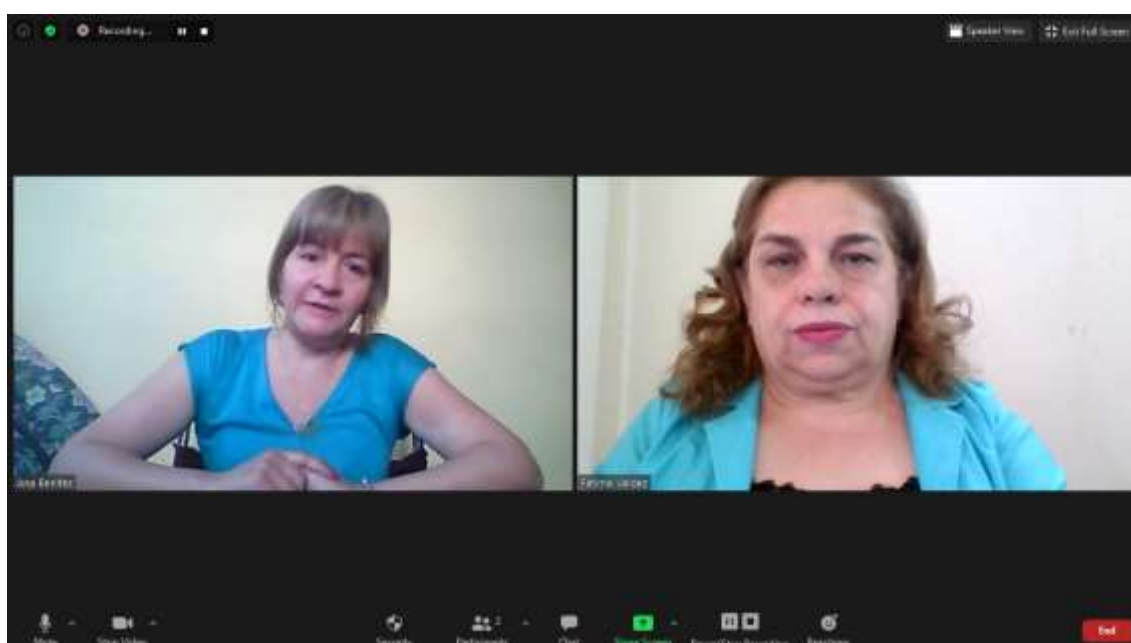
3- ¿Cuáles son los Beneficios que aportan al aprendizaje las herramientas TIC? Puede citarlos

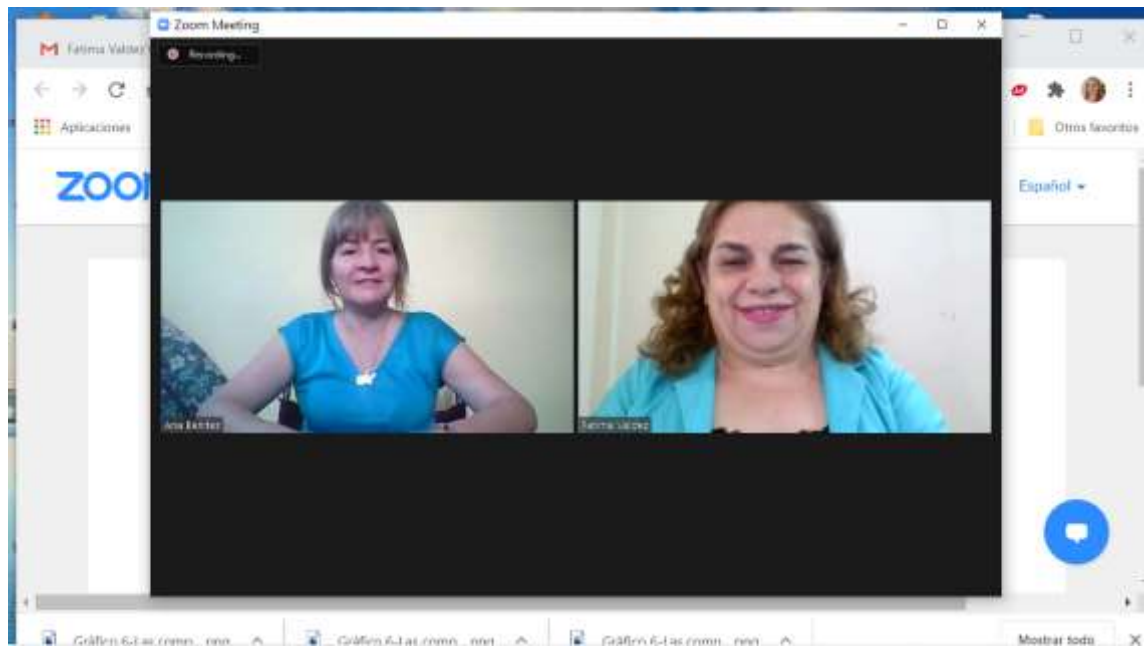
4-¿Ha planificado sus actividades utilizando las TIC? ¿Qué plataformas ha utilizado?

5- ¿Encontró dificultades al desarrollar las estrategias/ herramientas TIC? Si la respuesta es afirmativa, ¿Puede citarlas?

Anexo 3. Evidencias de entrevistas vía Zoom y por Correo electrónico

A-Capturas de pantalla de entrevistas a actores claves







B-Correos





Carmen Caldera <carmi.caldeira@gmail.com>

para mí ▾

Buenos días.

Apreciada profesora, aqui le envio el cuestionario completado, espero sea de ayuda para su trabajo.

Saludos cordiales



Libre de virus. www.avast.com



Buenas noches profesora ,cuestionario de la encuesta completada y enviada. [Responder](#)



Sonia Mabel Irala Troche <sonia55@gmail.com>

para mí ▾

🌐 Inglés ▾ ➤ español ▾ [Traducir mensaje](#)

enviada



Marcos Vera <mvera443@gmail.com>

para mí ▾

Buenos días Profesora, adjunto te envío la entrevista.

Saludos cordiales

Marcos Vera



C-Link de grabación de entrevistas

Entrevista actora 1

https://drive.google.com/file/d/1S9cvZ1QCs5NUtJy8U_tP97FAq2VuR0kT/view?usp=sharing

Entrevista actora 2

https://drive.google.com/file/d/17ljSb9TiDJn9H_Zs7UWE-Q9yVemksDfn/view?usp=sharing

Entrevista actora 3

<https://drive.google.com/file/d/1CK4e2i-DaPRgzEtJqpiFafBZvFjImEEo/view?usp=sharing>

Anexo 4. Evidencia de Curso de Práctica Educativa Profesional (Postgrados Didáctica Superior Universitaria)

Link del Curso en Plataforma Moodle.

<http://virtual.unibe.edu.py/course/view.php?id=797>

Anexo 5. Link de Ejemplos de Planes de clases en Classroom, elaborados por los estudiantes

1-Clase: Derecho Laboral Primer año

Link de la clase: <https://classroom.google.com/u/0/c/Nzg1Mjg0MjYwNTVa?hl=es>

Evidencias:



The screenshot shows a Google Classroom interface for a course titled "DERECHO LABORAL. Primer año." The header includes navigation tabs: "Tablón" (selected), "Trabajo de clase", "Personas", and "Calificaciones". Below the header is a banner image featuring a group of diverse people, with the text "DERECHO LABORAL. Primer año." overlaid. The main content area displays a post by Claudia Noemi Maidana Cristaldo, dated 24 abr 2020 (Última modificación: 10 may 2020). The post text reads: "Saludos cordiales apreciados alumnos, bienvenidos a la clase de Derecho Laboral, espero la participación activa y colaborativa de todos. Soy la Abg. Claudia Maidana, docente titular de la cátedra. Éxitos para este proceso de aprendizaje!!!". Below the text are two attachments: "DL (1).jpg" (Imagen) and "Historia del derecho laboral" (Video de YouTube 8 minutos). At the bottom, there are 4 comentarios de clase, with one visible comment from Jessica Villalba dated 26 abr 2020, saying "Muchas gracias Profesora!!!".



CLAUDIA NOEMI MAIDANA CRISTALDO ha publicado una nueva ... Fecha de entrega: 30 abr 2020 23:59

5

Publicado el 25 abr 2020 (Última modificación: 27 abr 2020)

• Observar la imagen, reflexionar y compartir con los demás integrantes de la clase.

0

Han presentado la tarea

0

Asignadas

4

Evaluadas



MOTIVACIÓN INICIAL..docx

Word



5 comentarios de clase



Irala Sonia 29 abr 2020



Varias personas se sienten inquietas por la incertidumbre del futuro, les preocupa saber si su empresa todavía estará en funcionamiento, no sabe qué pasará con su salud o con las relaciones familiares, etc. Todas las dudas que se puedan tener respecto al futuro hay que enfrentadas actuando en el presente.



CLAUDIA NOEMI MAIDANA CRISTALDO ha publicado una nueva ... Fecha de entrega: 1 may 2020 23:59

10

Publicado el 25 abr 2020 (Última modificación: 28 abr 2020)

- Formar grupos de 5 (cinco) integrantes, elegir un artículo de la "Ley 213/93" Código del Trabajo, luego elaborar colaborativamente un mapa mental.

0

Han presentado la tarea

0

Asignadas

4

Evaluadas



Código_del_trabajo..pdf

PDF



1 comentario de clase



Jessica Villalba 29 abr 2020

Buen día Profesora. Tarea entregada.



CLAUDIA NOEMI MAIDANA CRISTALDO ha publicado una nueva ... Fecha de entrega: 2 may 2020 23:59

10

Publicado el 25 abr 2020 (Última modificación: 28 abr 2020)

Reflexionar sobre las tareas realizadas en esta clase, sistematizar y compartir con los demás integrantes de la clase.

0

Han presentado la tarea

0

Asignadas

4

Evaluadas



3 comentarios de clase

CLAUDIA NOEMI MAIDANA CRISTALDO ha publicado una nueva ... Fecha de entrega: 2 may 2020 23:59

10

Publicado el 27 abr 2020 (Última modificación: 29 abr 2020)

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN.

0 Han presentado la tarea

0 Asignadas

4 Evaluadas

 **AUTOEVALUACIÓN.**
Formularios de Google



CLAUDIA NOEMI MAIDANA CRISTALDO

25 abr 2020 (Última modificación: 28 abr 2020)

INDICADORES DE EVALUACIÓN.

- * Realizar lectura eficiente del material de apoyo.
- * Desarrollar correctamente los trabajos.
- * Participar activamente de la clase virtual.
- * Reflexiones corresponden al nivel educativo.
- * Las redacciones responden a las normativas lingüísticas.
- * Entregar en las fechas establecidas.

2-Clase: Periodismo de investigación

Link de la clase: <https://classroom.google.com/u/0/c/OTMxODA0NDE0NzNa?hl=es>

3-Clase: Políticas Públicas. Introducción a la perspectiva de cuidados para el desarrollo social

Link de la clase: <https://classroom.google.com/u/0/c/OTgyMTg5MTg5MzZa?hl=es>

4- Clase: Psicopedagogía Laboral

Link de la clase: <https://classroom.google.com/u/0/c/OTI5NDk5NTk5Nzla?hl=es>

5- Clase: Neonatología I

Link de la clase: <https://classroom.google.com/u/0/c/Nzk2OTMzNjc2NjJa?hl=es>

6- Clase: Anatomía Topográfica y Descriptiva

Link de la clase <https://classroom.google.com/u/0/c/ODA1MTEyNzI2MjVa?hl=es>

7-Clase: Introducción a la Salud Pública

Link de la clase <https://classroom.google.com/u/0/c/Nzk2Nzc0MDA5NzFa?hl=es>

8- Clase: Neuroanatomía. Introducción al Sistema Nervioso

<https://classroom.google.com/u/0/c/OTA1MDk2MzQzMDIa?hl=es>

9- Clase: Neurotransmisores

Link de la clase

<https://classroom.google.com/u/0/c/OTAwOTUzNTkwOTha?hl=es>

10 Clase: Psicología Clínica

Link de la clase

<https://classroom.google.com/u/0/c/Nzk2MzQzNDkxNjla?hl=es>

Anexo 6-Link de los videos (cápsulas educativas) elaborados por los estudiantes de Postgrados de la UNIBE, sobre las estrategias didácticas de Educación Superior en entornos virtuales de aprendizaje.

Ejemplos

1- Aprendizaje Cooperativo

Link:

https://drive.google.com/file/d/1oKqzZ7CPhKzvdErKWszQrQM_Ji9i-0WM/view

2- Redes semánticas

Link:

<https://drive.google.com/open?id=18tzmhBjq4h0wwDkcHJVHK2nVWBsOODzt>

3- Estudio de caso

Link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fh33t9XPKkD7xEUlzcqwYdU9n91gH8Qx>

4- Seminario Educativo

Link:

https://drive.google.com/open?id=1pXhRFOCLdf93j_btvrk6QIUpSsL5Owz

5-Aprendizaje basado en problemas ABP

Link:

<https://drive.google.com/file/d/1xXbTqTAZvcwpppMkHD5qJNfywa6tAZnL/view>

6-Portfolio de Evidencias

Link

<https://drive.google.com/open?id=1VAQ3rrpy1Ci7RCu9esjJ0lKSUTg-H4Zi>

7-Mapa mental y conceptual

Link

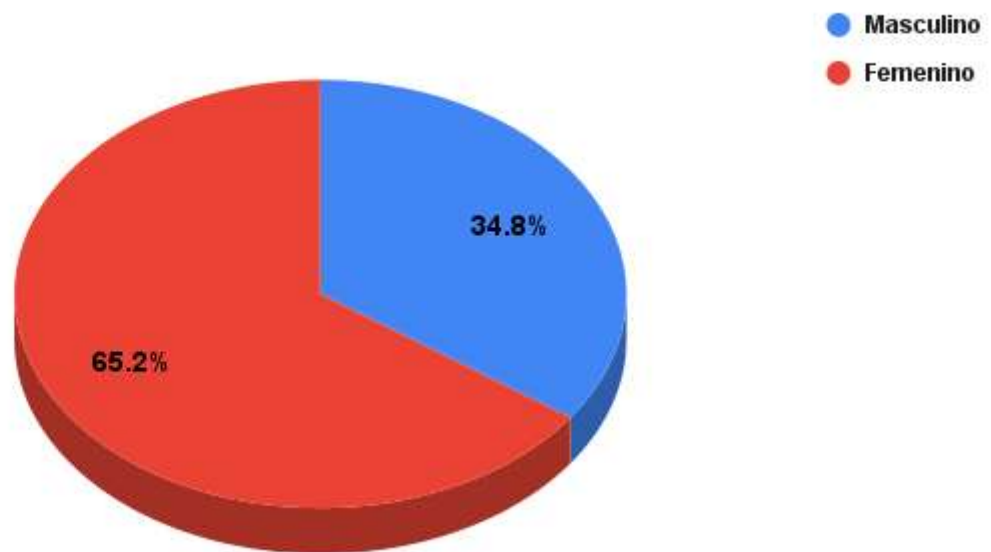
<https://drive.google.com/file/d/1Igoe3WidN4EP9hGOZKXz2XAxakDgNPmt/view?usp=sharing>

Anexo 7. Perfil sociodemográfico

Con el fin de conocer el Perfil sociodemográfico de los sujetos de estudio se incluyó en la encuesta algunos datos que se presentan a continuación en los gráficos.

Figura 6

Género

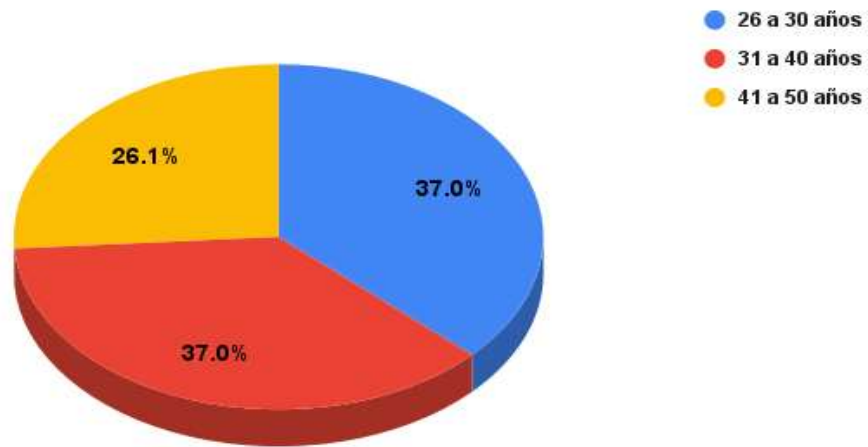


Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados.

Se observa en la figura 6 que la mayoría de los estudiantes de Postgrados, sujetos de estudio son del género femenino

Figura 7

Edad

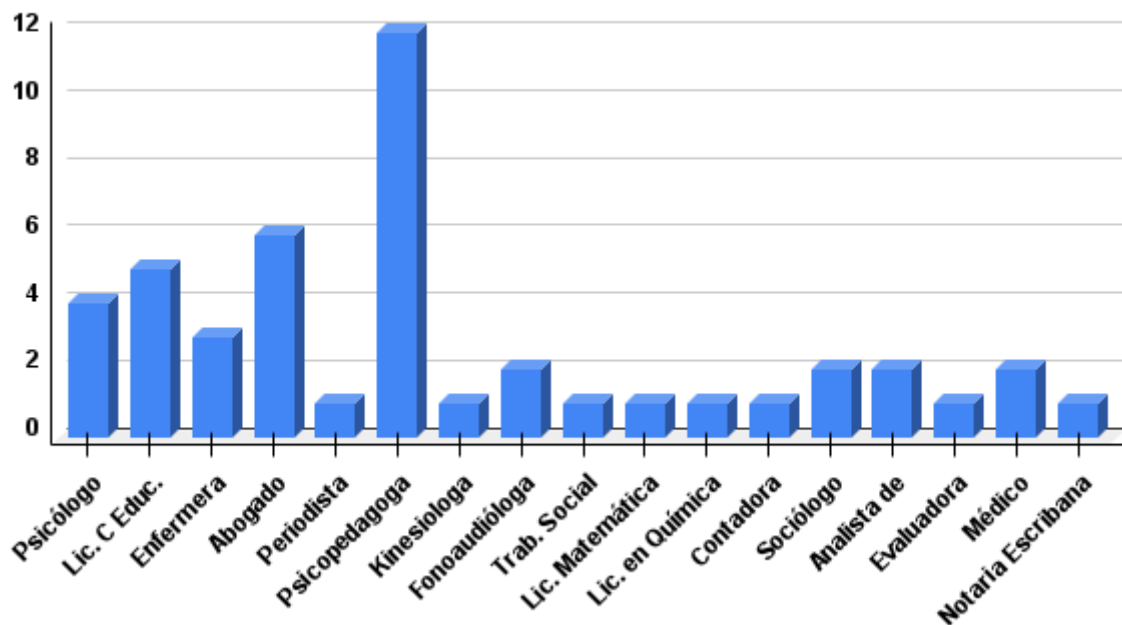


Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados.

La franja etaria de 31 a 40 años es la que prevalece según la figura 7

Figura 8

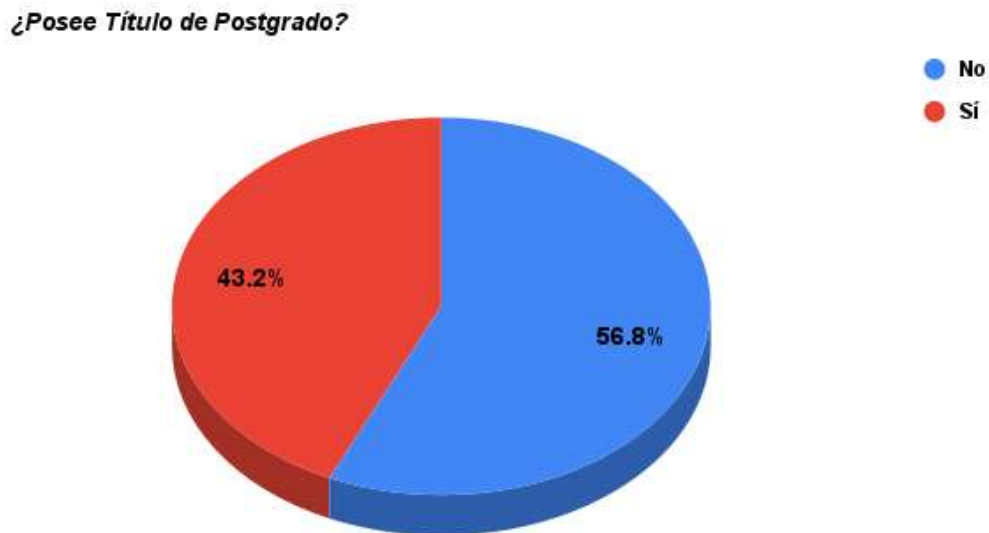
Profesiones



Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados.

Se observa que han participado en mayor número los Psicopedagogos, Abogados, Licenciados en Educación y Psicólogos y en menor número otras Profesiones como, Licenciados en Química, en Matemáticas, Fonoaudiólogos, Contadores entre otras.

Figura 9



Fuente: Elaboración propia a partir del Cuestionario aplicado a estudiantes de Postgrados.

Se visualiza que existe un mayor porcentaje de profesionales sin título de Postgrado. Sin embargo, un porcentaje no muy bajo cuenta con título de Postgrado.

