

LAS POTENCIALIDADES DE LOS ENTORNOS AMPLIADOS DE APRENDIZAJE EN CÁTEDRAS UNIVERSITARIAS. BIENIO 2011-2013.

Autor/es: CARRIÓ, M. Carmen; PULVIRENTI, María de Belén; MELJIN, Mariela ¹

Dirección electrónica de referencia: belenpulvirenti@yahoo.com.ar

Procedencia Institucional: Universidad Nacional de Cuyo, Facultad de Filosofía y Letras, Departamento de Ciencias de la Educación

Eje temático: Las tecnologías de la información y la comunicación

Palabras Clave: universidad, enseñanza, aprendizaje, TICs, capacidades.

Resumen

La presente investigación, es continuidad de una línea iniciada en el Proyecto Bial 2009-2011, en el marco de propuestas de la S.C.yT. U.N.C.

Las instituciones universitarias actualmente viven procesos de transformación que ponen en discusión los modelos educativos tradicionales, por lo que se intentará aportar categorías conceptuales en torno a las prácticas del “profesor virtual”, en consecuencia, surgen los siguientes interrogantes ¿Qué aportan estas nuevas herramientas al desarrollo de capacidades de los alumnos, qué mejoras permiten introducir en nuestra práctica docente? ¿Qué nuevos desafíos introducen en la actividad docente?

Objetivo general: “Promover la reflexión sobre el nuevo campo que los entornos ampliados de aprendizaje ofrecen a la Educación Superior”

Metodología: basada en un diseño no experimental descriptivo-seccional, que combina estrategias cuantitativas (encuesta alumnos) y cualitativas (Jornadas para compartir experiencias, intercambiar perspectivas y generar nuevos conocimientos, observación participante en entornos virtuales). Se plantearán talleres de reflexión para docentes con el propósito de analizar el impacto de la ampliación de los entornos de aprendizaje. En relación a los alumnos, se proyectan grupos de discusión sobre el fenómeno en estudio.

Resultados obtenidos: la presente investigación no finaliza aun, entonces se evidencian las actividades desarrolladas:

¹ Colaboradores: RIZZO, Pablo; KOGAN, Tamara

- Organización de la Jornada “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje” Análisis crítico de las ponencias y elaboración de conclusiones.
- Adopción de una perspectiva epistemológica y construcción de indicadores en torno al concepto “capacidades”.
- Delimitación de la población.
- Recolección y análisis de datos (encuesta).
- Diseño de la base de datos mediante la utilización del programa SPSS.

1. Introducción

Las instituciones educativas de nivel superior necesitan responder a las demandas del medio, los modelos tradicionales de enseñanza requieren un replanteo para promover una formación que le permita al estudiante gestionar sus propios aprendizajes facilitando la inserción de los mismos a la vida universitaria, pero además que facilite su adaptación al mundo cambiante en el que ha de desempeñarse; por lo que se hace imprescindible formar competencias a partir de habilidades intelectuales y comunicacionales que promuevan la búsqueda de un aprendizaje continuo. En este sentido los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación permiten pasar de un aprendizaje lineal a uno interactivo, de la instrucción a la construcción del aprendizaje y al descubrimiento del saber, entre otros. No hay discusión sobre la capacidad de las tecnologías digitales para ampliar el acceso al conocimiento, generando un campo fructífero para la innovación en la enseñanza universitaria permitiendo la ampliación de los entornos de aprendizaje.

Por otra parte en la comunidad académica existe desconfianza sobre la significatividad, impacto y viabilidad pedagógica de estas nuevas herramientas, quizás esta resistencia se sustenta en la dificultad de los docentes para re-crear los roles tradicionales de profesores y estudiantes.

Las experiencias educativas con ampliación de entornos de aprendizaje por medio de las tecnologías digitales también denominadas e-learning, presentan una expansión continua y creciente. Por tal motivo, consideramos importante abordarlas como objeto de análisis e investigación, a partir de los siguientes objetivos específicos:

- Reconocer prácticas de enseñanza universitaria basadas en la ampliación de entornos de aprendizaje.
- Identificar las nuevas exigencias o los principales desafíos que las nuevas tecnologías presentan a los docentes universitarios.
- Identificar algunas de las capacidades que desarrollan los alumnos por medio de los entornos ampliados de aprendizaje.

Cabe destacar, como subrayan distintos autores, las categorías tradicionales de la investigación educativa no resultan del todo adecuadas para el análisis de estos nuevos entornos, principalmente, porque los mismos se estructuran de forma distinta a las formas convencionales de educación.

El e-learning entendido como extensión del entorno de aprendizaje, es caracterizado por Peter Van de Pol (2006) como un continuum conformado por tres niveles que permiten categorizar la práctica docente: como herramienta de gestión del conocimiento, como un añadido al curso (puede ser un complemento del mismo) y como desarrollo de todo el curso en línea o en forma virtual. El “aprendizaje extendido”, es una alternativa pedagógica que implica mucho más que enseñar y aprender a través de medios electrónicos; el trabajo educativo no es un mero traspaso de información, sino problematización del propio conocimiento para comprender, explicar y transformar la realidad. Esta debe constituirse en una regla de oro al momento de pensar en la ampliación del entorno de aprendizaje.

A partir del análisis de este fenómeno complejo y dinámico, se busca aportar conocimientos contextualizados en la realidad de algunas instituciones universitarias de la provincia de Mendoza y aportar criterios que posibiliten promover innovaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La presente investigación, por otra parte, espera lograr la consolidación de experiencias interinstitucionales de trabajo conjunto entre unidades académicas de dos universidades de gestión diferente: pública y privada.

2. Referentes teóricos-conceptuales

En el marco del presente trabajo se entiende por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) todas las tecnologías digitales, especialmente computadoras e Internet que manipulan y comunican información en formato digital, con aplicaciones, funciones y características muy diversas.

En el desarrollo reciente de las TIC, es ineludible mencionar que bajo la órbita de la denominada Web 2.0 se ha dado un salto cualitativo en relación a años anteriores. La Web 2.0 es un tipo de tecnología con diversos productos derivados que se sustenta en siete principios: “la World Wide Web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios” (Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, 2007 p.15).

La red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, basada en la participación de los usuarios. A partir de ello, la participación, los contenidos generados por el usuario, las aplicaciones, etiquetas, sindicación de contenidos y redes sociales, son sólo algunos de los aspectos o posibilidades que enriquecen este fenómeno. Esta tecnología hace posible la intervención y el intercambio de experiencias culturales en variados entornos virtuales.

La educación con tecnologías de la información y la comunicación (TIC), con sus distintas acepciones y alternativas (educación virtual, e-learning, etc.) está en proceso de desarrollo y existe una preocupación legítima por parte de la comunidad académica, gobiernos regionales y organizaciones internacionales por la percepción de su utilidad y su capacidad para contribuir a resolver una parte importante de los problemas educativos.

El mundo universitario no es ajeno a este enfoque y por ello existen en la actualidad en muchas universidades, experiencias sobre nuevos métodos de enseñanza, sobre nuevas formas de comunicación entre profesor y alumno y con sus pares, potenciando con ello el trabajo colaborativo y la utilización de nuevos materiales multimedia.

La normativa nacional valora y promueve todas aquellas innovaciones pedagógicas que incorporen las nuevas tecnologías: Ley de Educación Nacional N° 26.206/06, Ley de Educación Superior N° 24.521/95, Resolución N° 1717/2004. Estas normas hacen referencia a una variedad de modalidades de educación, entre ellas, la habitualmente denominada *Educación a Distancia*.

Por otra parte, en la Universidad Nacional de Cuyo, recientemente se ha aprobado un conjunto de normas que tienden a ordenar, sistematizar y visibilizar prácticas vinculadas con entornos virtuales.

La Ordenanza N° 53/12 C.S. por la que se aprueban las bases curriculares, pedagógicas y tecnológicas para el diseño de las carreras de grado y los ciclos de complementación curricular de grado universitario con modalidad a distancia, así como también los procedimientos de gestión institucional para los procesos de diseño de carreras y de desarrollo y evaluación para dicha modalidad.

La Ordenanza N° 58/12 C.S. a través de la cual se establecen los requisitos de formación pedagógica para los sistemas de tutoría que respalden propuestas formativas con modalidad a distancia en el ámbito universitario.

Por último, la Ordenanza N° 10/13 C.S. sobre Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), en la que se reconoce el uso de tecnologías digitales en un amplio abanico de posibilidades que abarca desde el uso del correo electrónico entre docentes y alumnos, el uso de redes sociales hasta el complemento de las clases presenciales mediante aulas virtuales y se identifican las siguientes funciones: informativa, cognitiva y comunicacional-colaborativa.

Circunscribimos nuestro trabajo a las experiencias que dan cuenta del uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje ya sea UNCUVirtual, en MOODLE o en otras plataformas. La UNCUVirtual, plataforma de desarrollo propio, declarada *“entorno oficial de la Universidad Nacional de Cuyo para el diseño, desarrollo y evaluación de los distintos proyectos y/u ofertas con modalidad a distancia, vinculados al pregrado, grado, posgrado y extensión, tanto del Rectorado como de las unidades académicas”* (Ordenanza N° 65/2008 C.S.)

El campus virtual de la Universidad, se define por un modelo pedagógico que brinda el encuadre para que el escenario virtual operacionalice desde sus recursos y herramientas, una forma de actuación pedagógica virtual que potencie tanto la interactividad instrumental como la cognitiva en el alumno. Actuación pedagógica que se visualiza en el desarrollo de contenidos educativos mediados y mediatizados (tipo de actividades, diferentes lenguajes, graduación de contenidos, formas de evaluación, etc.); en la planificación de los espacios de encuentro (foros, wikis, chat, video conferencias, etc.); en las instancias de feedback (autoevaluación, heteroevaluación, co-evaluación, reportes); en la generación de espacios de recreación y encuentro social (cafetería, novedades, etc.). De esta manera el

campus virtual va dimensionando el encuentro pedagógico en un escenario en el que todos los elementos se conjugan con un solo propósito: aprender de manera social, colaborativa e interactiva conformando una verdadera comunidad de aprendizaje.

La adopción del trabajo con entornos virtuales obedece a distintas razones, según dan cuenta los protagonistas: para favorecer el acceso a los materiales de la asignatura, como respuesta a situaciones personales o contextuales de los estudiantes, según la iniciativa innovadora de los docentes.

Desde esta perspectiva, la Ordenanza N° 10/13 señala que la “categoría de “presencialidad” se comienza a resignificar considerando las posibilidades y aportes que las tecnologías digitales brindan a la educación.” Las tecnologías digitales no sólo viabilizan el encuentro entre docentes y alumnos sino que lo enriquecen posibilitando la gestión sincrónica y asincrónica del tiempo y diversificando los espacios del encuentro, reales y virtuales.

Ante el enorme desarrollo y crecimiento de las tecnologías, es preciso otorgarle un lugar claramente delimitado: “el de medio eficaz para garantizar la comunicación, la interacción, la información y, también, el aprendizaje.”

Siguiendo a Elena Barberà (2004), entendemos que las tecnologías de la comunicación y de la información hacen posible el acceso a la virtualidad, generando nuevos escenarios educativos con nuevos modos de relación, espacios de interactividad y comunicación por ende, no sólo de forma instrumental o tecnológica, sino personal, íter-subjetiva, relacional y cognitiva y nuevas posibilidades de construir el conocimiento.

En esta dirección, podemos identificar dos dimensiones complementarias de la actividad de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales: la dimensión social y la dimensión cognitiva.

Desde esta perspectiva, según aporta F. Ozollo (2011), el modelo pedagógico de los procesos educativos en el marco de la virtualidad deberá cumplir con tres funciones básicas:

- Función informativa, como administración, distribución, y reservorio de información; es una función importante pero no agota la dimensión formativa.
- Función cognitiva, como escenario para el procesamiento y comprensión de la información a través de la implementación de estrategias de aprendizaje.

- Función comunicativa, como espacio de interacción entre los diferentes actores, recursos y herramientas, que potencia el carácter social e intersubjetivo del proceso de aprendizaje plasmándose más claramente en las posibilidades de aprendizaje colaborativo.

Si bien en no todas las propuestas se encuentran presentes las tres funciones, es la función comunicativa la que adquiere un protagonismo especial en los entornos virtuales, pudiendo considerársela además como transversal y necesaria a las otras dos funciones.

Para sintetizar de alguna manera los tópicos que tomamos como referentes a la hora de analizar una práctica educativa en un entorno virtual, podríamos señalar que la función informativa se observa en aquellos procesos vinculados con la administración, la distribución o reservorio de información. Desde esta función podemos observar una práctica de enseñanza virtual que tiende a presentar, administrar y compilar la información como meros datos asépticos, con escasas relaciones entre sí. De alguna manera, señala la Ordenanza N° 10/13, esta función propicia una relación de exterioridad de la información con el sujeto, sin involucrarlo cognitivamente ni socialmente.

Esta es una práctica bastante generalizada en el uso de espacios virtuales, que se reducen a una serie de documentos para que el alumno descargue y lea, sin consignas o propuestas de actividades para el abordaje de la información y, mucho menos, instancias de análisis, intercambio o trabajo conjunto con los pares.

Pero también esta función informativa puede estar incluida en una perspectiva que resguarde procesos de interactividad cognitiva, de comunicación personal e intersubjetiva, de involucramiento situacional.

En cuanto a la función cognitiva, constituye la función primordial de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales utilizados como escenario para el procesamiento y comprensión de la información.

Por último, la función comunicacional y colaborativa está íntimamente y complementariamente ligada con la comunicación e interacción entre alumnos y entre éstos y el docente. Y forma parte del desarrollo de la función cognitiva. Supone la implementación de estrategias que apuntan a mejorar las condiciones materiales y psicológicas en que se produce el aprendizaje, asociados al deseo de aprender: motivación y apoyo. Se refiere a la comunicación vía mensajería, foro o comentarios con fines más ligados a fortalecer el componente de la comunicación,

las relaciones grupales, la interactividad y comunicación intersubjetiva. Así como también aquellos procesos que promueven el aprendizaje colaborativo o con otros. En medio de las producciones del hombre a lo largo de los tiempos, la educación formal se pensó en entornos presenciales de aprendizaje, no obstante, las TICs favorecen la construcción de escenarios educativos sin las limitaciones espacio-temporales de la educación presencial.

La era digital plantea una educación para todos y de fácil acceso a través de internet, pero también requerirá nuevos enfoques educativos para abordar estas temáticas.

La enseñanza universitaria tiene un nuevo reto, no puede seguir formando a sus alumnos de espaldas a las nuevas tecnologías. Es preciso que los profesores desarrollen propuestas de trabajo que permitan la mejora del acceso a la información y la construcción del conocimiento y que desarrollen acciones de colaboración y de comprensión crítica de las ventajas que ofrecen las redes telemáticas (Hanna, 2002; Aguaded y Cabero, 2002; Bou, Trinidad y Huguet, 2003; Colvin y Mayer, 2003; García-Valcárcel, 2003). Las universidades se están convirtiendo lentamente en organizaciones centradas en el estudiante; y están surgiendo nuevas políticas de motivación e incentivo para revalorizar la función docente dentro de la universidad como elemento fundamental del servicio que se presta a los estudiantes (Duart y Lupiáñez, 2005).

Si bien los estudiantes suelen hallarse a la vanguardia de la utilización de las nuevas tecnologías y contribuyen a insertar el uso de las mismas en la vida diaria, gran parte de su integración a la educación dependerá del docente. Esto nos invita a construir nuevo perfil del docente universitario, que adquiera ciertas habilidades, conocimientos y actitudes que lo capaciten para aplicar estrategias innovadoras y modelos alternativos que incluyan la enseñanza por medio de TIC, en el que el alumno tenga un rol activo y mayor responsabilidad frente a su aprendizaje.

3. Aspectos metodológicos

En función de los **dos primeros objetivos específicos**, se llevó a cabo una JORNADA “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje en cátedras universitarias. Experiencias innovadoras con las nuevas tecnologías”, organizada por el equipo de investigación, con el propósito de compartir experiencias, saberes,

inquietudes y vislumbrar algunos desafíos para la integración de las nuevas tecnologías en el ámbito universitario.

Para trabajar **el tercer objetivo** se realizaron las siguientes actividades:

- Adopción de una perspectiva epistemológica en torno al concepto “capacidades”. Construcción de indicadores para el constructo “capacidades”.
- Delimitación de la población bajo estudio.
- Construcción del instrumento de encuesta, prueba piloto y elaboración del instrumento definitivo.
- Contacto con los referentes de las unidades académicas para la aplicación de la encuesta al comienzo del ciclo lectivo 2013.
- Diseño de la base de datos mediante la utilización del programa SPSS.

Como resultado de estas acciones se logró la identificación de capacidades lo cual no fue una tarea sencilla, pues este concepto es polisémico y perteneciente a distintos campos disciplinares. El primer paso para desarrollar este objetivo estuvo dirigido a adoptar una perspectiva epistemológica en la que confluyan el campo de las Ciencias de la Educación y la Psicología; es por ello que se incorpora al equipo de investigación una profesional de la Psicología.

Toda capacidad está vinculada a la actitud, es evidente que este constructo no puede ser medido de manera directa, por lo que el equipo de investigación trabajó en la construcción de indicadores que permitieran dar cuenta del mismo.

La segunda instancia para lograr identificar las capacidades que poseen los estudiantes en relación con la temática en estudio fue la elaboración de una encuesta. El instrumento fue validado mediante consulta a expertos y una prueba piloto, en la que participaron alumnos no pertenecientes a la población objetivo. A partir de estas instancias, se hicieron modificaciones, para finalmente aplicar el instrumento a los estudiantes de tercer año de las carreras de Ciencias de la Educación, Geografía, Ingenierías (pertenecientes a la UNCuyo) Farmacia y Bioquímica (dependientes de la UJAM). A la población delimitada en primera instancia en los comienzos de la investigación se incorporaron estudiantes y docentes de la Facultad de Arte y Diseño.

El tercer paso estuvo relacionado con el diseño de la base de datos para el tratamiento de la información, requirió de una revisión de los resultados del Proyecto Bienal 2009-2011, con el fin de identificar si algún dato no fue lo suficientemente

trabajado para agregarlo a la encuesta antes mencionada. Es decir, se revisaron las categorías extraídas en la investigación anterior y se hicieron algunos ajustes procurando evitar solapamientos y superposiciones. Finalmente, teniendo en cuenta este análisis y la validación del instrumento, se diseñó la base de datos pertinente a la presente investigación.

Se seleccionó como unidad de análisis al alumno universitario matriculado en el ciclo lectivo 2012 en tercer año. A las carreras seleccionadas en la investigación anterior (Universidad Nacional de Cuyo: Facultad de Filosofía y Letras, carreras de Ciencias de la Educación y Geografía; de la Universidad Juan Agustín Maza, Facultades de Farmacia), se agregaron las siguientes Facultades: Ingeniería y Arte y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo. Esta decisión se fundamentó en el hecho de ser estudiantes que desde el curso de ingreso tienen experiencia en entornos ampliados de aprendizaje.

Algunos de los tópicos contemplados en el instrumento de indagación, son:

- En cuanto a los estudiantes, el uso que los estudiantes realizan de la computadora (ya sea en casa, en un cyber o en la facultad): para búsqueda de información, para realizar trabajos de la facultad, para comunicarse; su autoevaluación del manejo de algunas aplicaciones y funciones; la frecuencia de uso de distintas herramientas y aplicaciones.
- También se les solicita que elijan una de las materias en la que han trabajado con entornos virtuales y que analicen distintos aspectos, tales como la finalidad o intencionalidad con la que se ha utilizado; las diferentes actividades que han realizado en el aula virtual (operacionalizando para ello las distintas funciones de los entornos virtuales según Ordenanza N° 10 sobre EVEA); los recursos más empleados por el profesor (textos, imágenes, videos, etc.); los modos de comunicación que prevalecieron; las propuestas que consideraron más interesantes; los aprendizajes, en términos de capacidades, que promovió el trabajo pedagógico en el aula virtual y las dificultades con que se encontraron.

4. Resultados alcanzados y/o esperados

Expondremos a continuación algunos de los avances de la investigación.

La Jornada realizada con docentes denominada “La potencialidad de los entornos ampliados de aprendizaje en cátedras universitarias. Experiencias innovadoras con

las nuevas tecnologías”, fue organizada el 3 de octubre del 2012, por el equipo con el propósito de compartir experiencias, saberes, inquietudes y vislumbrar algunos desafíos para la integración de las nuevas tecnologías en el ámbito universitario.

Este evento científico contó con una interesante participación de profesores de dicha casa de estudios y de otras unidades académicas como la Facultad de Artes y Diseño de la UNCuyo, la Facultad de Farmacia y Bioquímica de la Universidad Juan Agustín Maza y de colegios preuniversitarios como el Departamento de Aplicación Docente.

Las exposiciones, con matices diferentes, apuntaron a trabajar los *desafíos* docentes y las *potencialidades* relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación. A partir del análisis crítico de las ponencias, se identificaron aspectos comunes y divergentes en relación con los objetivos de investigación.

Retomando las distinciones de P. van de Pol (2006) en el continuum que va desde facilitar el acceso a la información, el complemento de cursos presenciales y el desarrollo de propuestas en línea o completamente a distancia, podemos señalar que la mayor parte de las experiencias analizadas en relación a las materias de grado o cátedras que utilizan entornos virtuales de aprendizaje se ubican en el segundo nivel, es decir, como complemento de las clases presenciales.

En cambio, las propuestas de capacitación o actualización ofrecidas por las instituciones, se concentran en el tercer nivel, desarrollándose prácticamente en su totalidad en línea o en forma virtual.

Estas categorías propuestas por van de Pol (2006) posibilitan, además, nuevas miradas en torno a las actividades que desarrollan docentes y estudiantes, los recursos que utilizan, las formas en que se comunican, los aprendizajes que promueven en entornos virtuales de aprendizaje. Fundamentalmente permiten repensar las intersecciones, las delgadas líneas que unen o relacionan instancias presenciales y virtuales.

La Mgter. Elena Barroso afirma que los desafíos de la integración de las TICS en las prácticas universitarias pueden plantearse como una continuidad o como una ruptura de lo que habitualmente realizamos en el aula.

Entornos ampliados de aprendizaje significa extender el aprendizaje más allá de la geografía, tiempo y límites mentales. Si bien llamado “e-learning”, se diferencia del aprendizaje electrónico o virtual, ya que la educación es un fenómeno

exclusivamente humano, avanzando en la idea de entorno ampliado. Se entiende por “entorno”, el lugar donde se realiza el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El entorno ampliado de aprendizaje se toma como una nueva categoría que pretende diferenciarse de la categoría aula. El aula, es el entorno presencial en el que se produce el proceso de enseñanza y aprendizaje. Puede comprenderse desde una dimensión material y una dimensión simbólica, cuyas particularidades marcan ciertas diferencias entre estar en el aula y habitar el aula. Entre estas particularidades es interesante pensar la estructura comunicacional y las relaciones de poder. Si bien se observan grandes diferencias con el aula virtual, las mismas no son suficientes para mostrar las potencialidades de esta última.

El planteo del aula virtual puede ser una continuidad de los aspectos tradicionales del aula o puede constituir una ruptura. El entorno virtual posibilita otras formas de habitar el aula, principalmente si se comprenden las posibilidades de modificar el lugar del docente como “emisor privilegiado” (Prieto Castillo, 2011) dando lugar a otras voces y otras intervenciones protagónicas en el proceso de construcción del conocimiento en el entorno virtual.

La ampliación del aula hacia lo virtual puede ser entonces una extensión o ruptura. Como extensión, lo virtual potencia lo ya trabajado en el aula: el diálogo, la personalización, el trabajo colaborativo, etc.

Como ruptura, se trataría de romper con la emisión privilegiada: admitir las distintas voces de los actores intervinientes, las búsquedas diversas, la colaboración, el trabajo en grupos, la conformación de redes, integrar otras voces con sus saberes; los estudiantes aprenden haciendo tareas con las TICs, planificadas, sostenidas y acompañadas por los equipos docentes. Esas tareas deben tener sentido en relación a los contenidos que se abordan en el espacio curricular y explicitar claramente las competencias tecnológicas requeridas para su resolución.

Tal como se planteara entonces, estas condiciones que generan otras formas de habitar el aula se juegan en las decisiones, en la posición pedagógica desde la que diseñamos los entornos virtuales de aprendizaje y cómo consideramos a los estudiantes: como “destinatario” asumiendo un rol pasivo o si es “interlocutor y protagonista” de su proceso de aprendizaje, cobra mayor relevancia su actividad.

Cabe subrayar que no es la tecnología la que amplía el entorno de aprendizaje, sino la forma de concebir y concretar el entrecruzamiento entre las condiciones materiales y simbólicas para el aprendizaje. Siguiendo a Litwin (2000), el desafío es

sostener una buena pedagogía y proyectarla a la virtualidad. Por tanto, es desde estas consideraciones, desde donde pretendemos continuar analizando las experiencias con entornos virtuales.

En cuanto al diseño de la encuesta destinada a alumnos con el propósito de identificar algunas de las capacidades que desarrollan por medio de los entornos ampliados de aprendizaje y del empleo realizado por los profesores se presentan los siguientes gráficos.

Gráfico N° 1

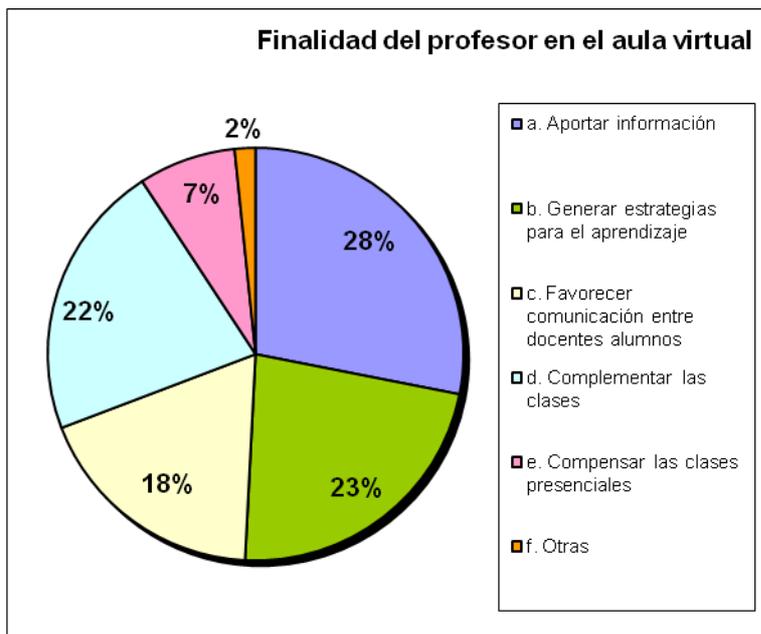


Gráfico N° 2

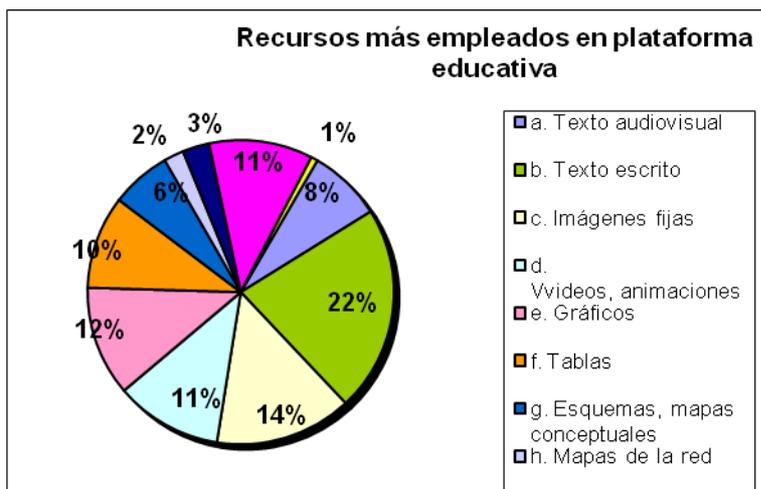
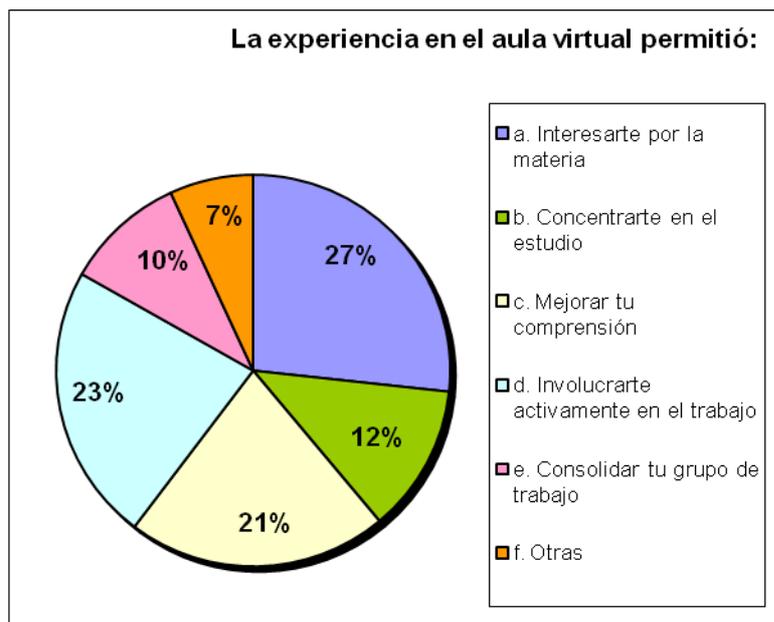


Gráfico N° 3



Algunas conclusiones

Desde el conocimiento y la revisión de estas prácticas de enseñanza en ámbitos universitarios con nuevas tecnologías, puede afirmarse que la mayor parte de las experiencias surge como respuesta a la necesidad de acompañar o complementar la propuesta presencial con una instancia virtual que permita y facilite diversas formas de interacción docente-alumno-contenido mediatizados por la tecnología. De algún modo, se trata de promover un aprendizaje que no se limite a lo que pasa dentro del aula sino que se abra o extienda a múltiples posibilidades, conexiones, voces, intercambios posibles mediante las tecnologías. Esto incluye la llegada a territorios alejados de las sedes universitarias y a poblaciones que por su situación vital no pueden trasladarse y asistir regularmente a las mismas.

Desde una perspectiva institucional, se detecta la necesidad de ampliar o extender el número de experiencias con nuevas tecnologías, comenzando en los cursos de ingreso a las carreras y avanzando progresivamente en propuestas de capacitación y de posgrado. Esta prospectiva, supone además no sólo el trabajo en aulas virtuales sino una fuerte inversión en la alfabetización digital tanto de docentes como de alumnos para que puedan desempeñarse sin dificultades en los nuevos entornos de aprendizaje.

Por otra parte, la incorporación de entornos virtuales ha comenzado a modificar las formas de trabajo en los equipos de cátedras, planteando la necesidad de asumir nuevos roles, flexibilizar algunos modos de trabajo y fortalecer, en la mayor parte de

los casos, el trabajo en equipo y las posibilidades de producción colaborativa de contenidos y materiales de trabajo.

La adopción del trabajo con estos entornos virtuales obedece a distintas razones, según dan cuenta los protagonistas: para favorecer el acceso a los materiales de la asignatura, como respuesta a situaciones personales o contextuales de los estudiantes, según la iniciativa innovadora de los docentes.

Desde estas miradas, el equipo de investigación se propone continuar indagando, profundizar y reflexionar sobre los desafíos que se le presentan al profesor en el marco de la ampliación de los entornos de aprendizaje al integrar las nuevas tecnologías, tanto como las capacidades requeridas en los alumnos y las que se desarrollan en los procesos de enseñanza y de aprendizaje en este marco.

5. Bibliografía

Álvarez González, M. Y Rodríguez Espinar, S. (2000). Cambios Socioeducativos Y Orientación En El Siglo Xxi: Nuevas Estructuras, Roles Y Funciones. Actas Del Xii Congreso Nacional Y I Iberoamericano De Pedagogía: Hacia El Tercer Milenio, Cambio Educativo Y Educación Para El Cambio (Pp. 637-686). Madrid.

Arango, M. (2003). Foros Virtuales Como Estrategia De Aprendizaje. Revista Debates Latinoamericanos, 2. Recuperado 28 De Abril De 2005, De [Http://Www.Rlcu.Org.Ar/Revista/Numeros/02-02-Abril- 2004/Documentos/Arango.Pdf](http://www.rlcu.org.ar/revista/numeros/02-02-abril-2004/documentos/arango.pdf)

Keegan, D. (1996) En: Barberá, Elena; Badía, Antoni, Mominó, Josep (2001). La Incógnita De La Educación A Distancia. Barcelona: Ice-Horsori

Barrionuevo, M. B. (2007). El Lugar De Las Tic En La Agenda Política Educativa Argentina Del Siglo Xxi. Revista Iberoamericana De Educación, 34 (6).Recuperado El 3 De Mayo De 2009, De [Http://Www.Rieoei.Org/Deloslectores/2206barrionuevo.Pdf](http://www.rieoei.org/deloslectores/2206barrionuevo.pdf).

Barroso, Elena (2012). Conferencia De Apertura De La Jornada: ““La Potencialidad De Los Entornos Ampliados De Aprendizaje En Cátedras Universitarias. Experiencias Innovadoras Con Las Nuevas Tecnologías”. Mendoza, Facultad De Filosofía Y Letras.

Cardona Ossa, G. (2002, Mayo) Tendencias Educativas Para El Siglo Xxi. Educación Virtual, Online Y @ Learning. Elementos Para La Discusión. Edutec.

Revista Electrónica De Tecnología Educativa Num. 15. Recuperado El 29 De Julio Del 2010 De [Http://EduTec.Rediris.Es/Revelec2/Revelec15/Car.Htm](http://EduTec.Rediris.Es/Revelec2/Revelec15/Car.Htm)

Casanova, Marly Odette; Alvarez, Ibis Marlene; Alemany, Isabel (2009) «Propuesta De Indicadores Para Evaluar Y Promover El Aprendizaje Cooperativo En Un Debate Virtual» [Artículo En Línea]. EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa. Núm. 28/ Marzo 2009. [Fecha De Consulta: Dd/Mm/Aa].[Http://EduTec.Rediris.Es/Revelec2/Revelec28/Issn1135-9250](http://EduTec.Rediris.Es/Revelec2/Revelec28/Issn1135-9250).

Gomez De Erice, M. Y Zalba, E. Comprensión De Textos. Un Modelo Conceptual Y Procedimental. Mendoza Ediunc, 2003 P 23.

Gutierrez, D. (2006) Formulación Del Diseño Curricular, Documento De Trabajo Elaborado Para El Itu (Instituto Tecnológico Universitario), Uncuyo, Mendoza, (Mimeo).

Monereo, C. Y Otros (2010) Internet Y Competencias Básicas. Barcelona, Grao Pag. 19.

Onrubia, Javier (2006) Aprender Y Enseñar En Entornos Virtuales: Actividad Conjunta, Ayuda Pedagógica Y Construcción Del Conocimiento. Universidad De Barcelona.

Universidad Nacional De Cuyo (2013) Ordenanza N° 10. Entornos Virtuales De Enseñanza Y Aprendizaje. Mendoza.

Ozollo, Fernanda (2011) La Influencia De Los Entornos Virtuales De Aprendizaje En La Construcción De Conocimiento De Los Docentes Universitarios Del Área De Educación A Distancia E Innovación Educativa De La Uncuyo. Tesis Doctoral. Universidad De Jaén. España.

Prieto Castillo, Daniel; Van De Pol, Peter (2006). E-Learning, Comunicación Y Educación. El Diálogo Continúa En El Ciberespacio”, Bogotá, Ed. Rntc.

Suaréz, C. (2007). Los Entornos Virtuales De Aprendizaje Como Instrumento De Mediación. España: Universidad De Salamanca. Recuperado El 22 De Septiembre De 2009, De [Http://Campus.Usal.Es/~Teoriaeducacion/Rev_Numero_04/N4_Art_Suarez.Ht](http://Campus.Usal.Es/~Teoriaeducacion/Rev_Numero_04/N4_Art_Suarez.Ht).