



# Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

## TENDENCIAS EN EDUCACION EN LA WEB

Hablar de las tendencias en Educación en la Web tomaría muchas páginas y horas. Para introducir el tema de las tendencias y despertar la curiosidad de los interesados, vamos a introducir aquí algunos aspectos que están estrechamente relacionados con la Educación en la Web. Los invitamos a visitar diferentes sitios especializados en Internet que discuten el tema, así como revisar las investigaciones más recientes que ilustran las claras tendencias.

### Ambientes Mixtos de Aprendizaje (AMA)

Cuando se habla de tendencias en "Educación en la Web" es fundamental discutir el concepto de "*blended learning*" o modelo de aprendizaje mixto. Este modelo es actualmente el más usado en el mundo, tanto en ambientes académicos como corporativos. Ha sido llamado por algunos especialistas modelo **híbrido** por combinar varias estrategias de aprendizaje, tanto presenciales como las basadas en medios electrónicos.

Discutir a profundidad el modelo de aprendizaje mixto no significa que sea ésta la única tendencia. La educación a distancia mediada por tecnología sincrónica y asincrónica es también considerada una tendencia que ha cobrado gran vigencia recientemente. Sin embargo, cuando hablamos de tendencias tenemos necesariamente que revisar el concepto de aprendizaje mixto. En la traducción literal del concepto de *blended learning* se pierde la concepción contextual del nombre; por ello, a partir de aquí lo llamaremos Ambientes Mixtos de Aprendizaje (AMA), lo cual es un nombre mucho más ajustado a lo que se quiere transmitir al decir *blended learning*.

La definición de ambientes mixtos de aprendizaje ha sido objeto de un debate teórico y metodológico por parte de los investigadores y teóricos de las TIC. En general, la comunidad ha llegado a definirlo como una combinación de:

- Modalidades instruccionales o medios para facilitar la instrucción (Orey 202, Singh & Reed, 2001; Thomson, 2002).
- Métodos instruccionales (Driscoll, 2002; House, 2002; Rossett, 2002)
- Instrucción facilitada vía Internet o en línea y presencial o cara a cara (Reay, 2001; Rooney, 2003; Sands, 2002, Ward & LaBranche, 2003; Young, 2002).

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

Como miembro de la comunidad de investigadores en el área de las TIC se le pide que haga un análisis de las tres definiciones seleccione la que considere más apropiada y razone su selección; o escriba una definición propia y razone los elementos incluidos en su definición.

Para ello revise: **Lectura 1. Bartolomé A. (2004). *Blended Learning. Conceptos básicos*. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación 23 pp. 7-20**

La discusión acerca de las definiciones o denominaciones dadas al aprendizaje facilitado a través de computadores vía Internet ha incluido una serie de términos que podrían ser similares o no, dependiendo de la posición asumida por cada persona. Tal como se discutían hace varias décadas los términos Educación a Distancia, Educación Abierta, Educación auto-dirigida, entre otros, en la actualidad se discuten los términos e-learning, aprendizaje distribuido, aprendizaje mixto o mezclado, educación en la web, educación basada en tecnologías de la información y comunicación, y sistemas distribuidos de aprendizaje, entre otros. Es importante tener todos esos términos en mente cuando se trata de llegar a una definición operacional de AMA.

En el análisis de las tendencias en Educación en la Web es importante considerar cuatro dimensiones: espacio, tiempo, medio, y naturaleza de la relación humana o interacción. Los investigadores afirman que la tendencia hacia el uso de estos ambientes es tan evidente que ya la palabra "mixtos" (blended) no será necesaria. Por ésta razón es absolutamente imprescindible que se aprenda a diseñar ambientes mixtos de aprendizaje que sean eficientes y que incorporen experiencias efectivas provenientes de ambientes cara a cara y de ambientes mediados por computadores.

Según Osguthorpe & Graham (2003) hay muchas razones por las cuales un instructor podría preferir los ambientes mixtos de aprendizaje. Ellos identificaron seis razones: 1) riqueza pedagógica, 2) acceso al conocimiento, 3) interacción social, 4) identidad personal, 5) costo eficiencia, y 6) facilidad de actualización. Entre las ventajas más sobresalientes de los ambientes mixtos de aprendizaje están: 1) riqueza pedagógica, 2) facilidad de acceso y flexibilidad, y 3) relación costo-eficiencia.

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

El Profesor Guillermo Ramírez (2004) de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, encontró en su experiencia personal las siguientes ventajas en la educación virtual. Tomado de: [http://www.colegiovirtual.org/pr04\\_page.html](http://www.colegiovirtual.org/pr04_page.html)

*Dentro de las razones que se mencionan para considerar la educación virtual, como una alternativa seria y presente, están la reducción de costos, el acceso de nuevos públicos a la tecnología y el mayor compromiso de todos los participantes en el proceso educativo. Varios elementos se destacan en este nuevo esquema de aprendizaje:*

- **Exploración** – *El uso de Internet, o más precisamente la “World Wide Web”, como una herramienta de exploración le abre al profesor y al estudiante las puertas de una fuente inagotable de información y recursos.*
- **Experiencia** – *El estudiante virtual se ve involucrado en una nueva experiencia social y de aprendizaje que puede incluir comunicaciones directas con su profesor, discusiones con sus compañeros de curso o estudio individual de contenidos a su propio ritmo.*
- **Compromiso** – *Los cursos virtuales ofrecen una oportunidad única al estudiante de compartir experiencias con otros, lo que refuerza el sentido de colaboración y de comunidad. Además el estudiante recibe el control de su tiempo y sus recursos y puede escoger el mejor camino de aprendizaje de acuerdo con sus preferencias y capacidades.*
- **Flexibilidad** – *Desde cualquier lugar y a cualquier hora, los estudiantes pueden tener acceso a sus cursos virtuales. Se estima que aproximadamente 80% de las empresas ya tienen solucionado su acceso a Internet, por lo que los obstáculos técnicos de acceso de los estudiantes que trabajan ya están superados.*
- **Actualidad** – *Los profesores tienen la oportunidad de actualizar sus materiales y temas de discusión instantáneamente lo que hace que los cursos se mantengan frescos y consistentes con la actualidad.*
- **Personalización** – *Aunque parezca contradictorio, la educación virtual sí permite un contacto personal entre el profesor y el alumno. El intercambio de mensajes escritos y la posibilidad de seguimiento detallado del progreso proporcionan al profesor un conocimiento del alumno muchas veces mayor que en cursos presenciales.*

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

Ramírez también cita las ventajas que según él tiene la educación virtual para la institución educativa.

*Una de las grandes ganancias al pasar los cursos al mundo digital es que la institución comienza a tener un registro tangible de su patrimonio académico. La base de su talento educativo ya no está solamente en las mentes, seguramente geniales, de sus maestros, sino que se transfieren a un sistema de administración de contenidos efectivo y perdurable. Otras ventajas pueden ser:*

- **Uniformidad del contenido** – *La información básica que se presenta en los cursos es consistente para todos los estudiantes reduciendo la posibilidad de errores de interpretación. También es consistente entre grupos diferentes del mismo curso.*
- **Personalización** – *La información puede adaptarse a los diferentes usuarios debido a la modularidad de los contenidos. Los cursos y programas pueden ser modificados teniendo en cuenta el público al que van dirigidos. Un mismo curso puede ser adaptado, por ejemplo, para ingenieros o para médicos, con elementos adecuados a cada uno.*
- **Actualización rápida** – *Los cursos no son estáticos ni cerrados. Los profesores pueden actualizar los contenidos día a día y cada nuevo grupo de alumnos obtiene la versión más reciente del curso.*
- **Modularidad de la presentación** – *Los cursos se pueden construir con una arquitectura de módulos intercambiables, lo que facilita el desarrollo de nuevos eventos de aprendizaje de diferente tamaño y duración. Tomando módulos de aquí y de allá, se puede construir un curso con un contenido diferente en muy corto plazo.*
- **Administración y seguimiento** – *Los sistemas de cursos virtuales permiten la medición y el seguimiento de la efectividad de un curso. Toda la actividad de los alumnos y la interacción entre alumnos y profesores es registrada, de manera que se pueden detectar y corregir las debilidades de un curso rápidamente.*
- **Control y manejo de la información** – *A medida que nuevos productos educativos son desarrollados y las versiones viejas se vuelven obsoletas, se crea el reto para los administradores de los contenidos de mantener su biblioteca de cursos actualizada y completa. La institución se ve obligada a crear un sistema organizado y efectivo de archivo digital.*

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

- **Aporte colaborativo** – *El archivo de documentos y módulos educativos se enriquece constantemente con los aportes no solo de los profesores sino también de los estudiantes.*

*Cada nuevo curso es más completo y actual. Un glosario de términos de una disciplina, por ejemplo, se va construyendo con nuevos vocablos en cada edición del curso a partir de los aportes de los participantes.*

### Modelo educativo en Ambientes Mixtos de Aprendizaje

En la discusión acerca de las tendencias de las TIC es importante incluir la relevancia del diseño de cursos para ambientes mixtos de aprendizaje. Aún cuando éste aspecto tiene suficiente contenido para un curso completo, es necesario introducirlo en este tema, toda vez que éste es uno de los retos más grandes de los AMA. Una de las tendencias en el uso de las TIC tiene que ver con el diseño de estrategias instruccionales para AMA con una orientación constructivista. Los AMA deben ser auténticos, complejos y orientados hacia el aprendizaje basado en competencias (Kirkley & Kirkley, 2006). Las nuevas tecnologías o las TIC no pueden por sí solas dar respuestas a los retos que plantea la educación en el mundo actual. El uso de las TIC no implica una solución a los problemas educativos presentes. Es necesario diseñar AMA que usen los métodos de aprendizaje apropiados, que consideren las características individuales de los participantes y que le ofrezcan experiencias basadas en la solución de problemas y el análisis de casos reales significativos y contextualizados. El aprendizaje efectivo se da en la interacción entre el conocimiento existente, el contexto social y un problema real por resolverse (Duffy & Cunningham, 1996). Por otra parte, el diseño debe prever el trabajo colaborativo y la formación de comunidades de aprendizaje.

### Realidad Virtual

La tecnología de la Realidad Virtual (RV) es otra de las tendencias que hay que seguir muy de cerca. Aunque no es nada nueva, algunos afirman que la RV es una promesa seria en el ámbito educativo por cuanto permite el diseño de AMA más auténticos y reales a través del uso de simulaciones y visualización de datos, así como nuevas formas de colaboración y formación de comunidades de aprendizaje (Kirkley & Kirkley, 2006). Uno de los ejemplos que se podría citar es el del uso de los juegos electrónicos (video games) con propósitos educativos en el entrenamiento y capacitación así como en educación formal.

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

Las investigaciones recientes dan cuenta de la utilidad y ventajas de los videojuegos en la educación de niños y adultos. En diferentes países del mundo como Canadá, Estados Unidos, Australia y algunos países asiáticos se han formado grupos de investigadores junto con diseñadores para el estudio y desarrollo de juegos de videos basados en tecnologías de realidad virtual que faciliten el aprendizaje a través de métodos mixtos sofisticados. Muchos de los juegos electrónicos que se encuentran hoy en el mercado están respaldados por estudios de investigación y han sido diseñados con la intención de promover el desarrollo cognitivo, psicomotor, y algunas veces afectivo del usuario. En una de las áreas donde los juegos de videos han sido utilizados es en la enseñanza del inglés como segundo idioma y en general en la adquisición de idiomas extranjeros. Así mismo, las mejores experiencias en cuanto al uso de realidad virtual como tecnología efectiva y eficiente para la enseñanza se han dado en la educación y el entrenamiento militar.

Haga un análisis crítico de las razones por las cuales un instructor podría preferir los ambientes mixtos de aprendizaje y explique su posición. Razone su respuesta.

Para analizar las ventajas propuestas por Ramírez, puede formar pareja con uno de sus compañeros de curso, asuma el rol de defensor de los planteamientos de Ramírez y razone su posición. Pida a su compañera/o que asuma el rol de detractor de las ventajas institucionales encontradas por el autor, razonen las posiciones individuales y prepárense para discutir las. Al analizar las ventajas encontradas por Ramírez en cuanto a la educación virtual y las ventajas institucionales, discuta las siguientes preguntas con su compañera/o:

- ¿Está de acuerdo con tales ventajas? Razone su respuesta.
- ¿Cuál es su posición con respecto a las ventajas institucionales?

### Tecnologías emergentes

En un estudio en instituciones de educación superior (562 instituciones) acerca del futuro de las nuevas tecnologías, el e-learning y los AMA, Bonk, C., Kim, K. & Zeng, T. (2006) encontraron que las tecnologías que tendrán mayor impacto en la educación superior en los próximos años serán:

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

las tecnologías inalámbricas, bibliotecas digitales, simulaciones y juegos electrónicos, tecnologías diseñadas específicamente para atender necesidades especiales (assistive technology), portafolios digitales, herramientas para colaboración, repositorios digitales y objetos de contenido compartibles (reusables).

Basados en ese mismo estudio los investigadores predicen que los libros electrónicos (ebooks), agentes inteligentes, las tablet PCs, los mundos virtuales, entre otros, tendrán menor impacto en el e-learning en educación superior.

En una interesante predicción, Bonk (2001) afirma que, dado lo complejo del aprendizaje mixto o blended learning, en los próximos años los facilitadores que trabajen en AMA tendrán que ser especialistas certificados tal vez con títulos de maestría en aprendizaje mixto.

### Web 2.0

La Web 2.0 no es considerada una tecnología, sin embargo, cuando se habla de tendencias de Educación en la Web hay que pasar necesariamente por el concepto de Web 2.0. Como todos sabemos la Web 2.0 nació como una propuesta de socialización de las redes electrónicas. Se podría decir que la Web 2.0 es una disposición o actitud asumida para trabajar en la redes. Los contenidos ya no deben ser estáticos, la formación de comunidades virtuales, el trabajo en equipos virtuales, formación de redes sociales (Facebook, MySpace, etc.), el control por parte del usuario, son algunas de las características de la Web 2.0. Podríamos decir que la Web 2.0 es la democratización de la Web.

Se había pensado que la Web 2.0 era una herramienta tecnológica de programación creada para el diseño de páginas o sitios web, la cual incluía aplicaciones como AJAX, SOAP, y otras aplicaciones XML y JavaScript que permitirían a los usuarios interactuar con las páginas web. Actualmente se concibe la Web 2.0 como una combinación de tecnologías que permite a los usuarios interactuar con la información en la que ellos mismos y otras personas están trabajando.

Para resumir, la Web 2.0 es la ampliación del Internet para convertirla en un sistema en el cual los usuarios son participantes activos y no simples usuarios pasivos o consumidores de información.

La Web 2.0 es la democratización digital.

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

¿Estamos nosotros usando la Web 2.0? Por supuesto que sí. La mayoría de nosotros tenemos una cuenta de gmail.com, usamos los mapas de google, wikis, y blogs, entre otros. Se ha dicho mucho acerca de las ventajas de la Web 2.0 y se le ha recibido con muchas expectativas.

Sin embargo, hay algunas desventajas que vale la pena mencionar. Mientras más usamos Internet nos convertimos en personas más dependientes, hasta el punto de que ya no podríamos vivir sin tener el acceso permanente a la web. Nos hemos creado tal dependencia que necesitamos tener el acceso a la web desde cualquier sitio donde estemos. Ahora tenemos la telefonía celular que nos permite navegar la web desde cualquier sitio. Otra desventaja es la falta de seguridad. Muchos de los servicios que se ofrecen en la web son gratis, por lo que no cuentan con la seguridad necesaria. La tendencia a no conservar archivos físicos y la posibilidad de perder en un clic gran cantidad de información importante son otros de los riesgos que hay que tener en consideración.

### Weblogs - Blogs – Bitácoras

Estos son sitios web donde se publican artículos en orden cronológico, con el más reciente al inicio. Los primeros blogs se publicaron en 1995-1996. Son vistos como un diario compartido con una comunidad. El contenido en general se refiere a noticias, observaciones relacionadas con eventos o sucesos específicos, o comentarios acerca de algún documento.

Algunos blogs son dedicados a un tema especial, por ejemplo asuntos políticos. Los blogs o bitácoras permiten la publicación de vínculos e imágenes. Su uso es muy fácil, se actualizan con frecuencia casi regular y permiten la conversación permanente acerca de algo que se quiere compartir. Por ejemplo, existen los Edublogs, los cuales son dedicados a los aspectos educativos, también existen los Blogfresores o blogs diseñados por los profesores o instructores, para citar sólo algunos ejemplos.

En el ámbito educativo se ven los blogs como la herramienta a través de la cual se puede crear el portafolio digital de los estudiantes. Uno puede crear un blog como participante de un curso para discutir los aspectos relacionados con el curso y publicar los trabajos e incluso las notas diarias acerca del contenido del curso. Los profesores o facilitadores pueden hacer comentarios e incluso basar sus evaluaciones en el contenido del blog. Una de las desventajas de los blogs es que el uso de archivos de video o audio es limitado en muchas de las plataformas existentes.

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



# Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

## Wikis

Los wikis son considerados una tecnología exótica. Son unas páginas web que publican el contenido de participaciones individuales y cortas. Tal como los blogs, los wikis son fáciles de crear y constituyen un medio rápido de publicar contenidos en la web. En este tipo de website los usuarios pueden publicar documentos y crear vínculos entre documentos. La diferencia entre los blogs y los wikis es que los blogs contienen publicaciones cortas individuales referentes a un hecho, noticia o evento, mientras que los wikis son publicaciones acerca de documentos. De los wikis se dice que son lo más parecido a lo que originalmente se quería crear con el World Wide Web.

## Podcasts/Videocasts

Los podcasts funcionan en la mayoría de los casos a través de suscripciones. La diferencia con los blogs y los wikis es que lo que se obtiene a través de los podcasts es sonido y no texto. La dinámica de la sociedad de hoy en día ha impuesto a la población la necesidad de pasar horas manejando o en tráfico, permanecer tiempo sentado en autobús, tren, monorriel, metro, etc. o pasar horas en la antesala de un especialista. Los grabadores de bolsillo, digitales o no, permiten a los usuarios grabar sus propias reflexiones o notas que luego pueden compartir u oír repetidamente a través de los podcasts.

Muchas universidades tienen convenios con iTunes por ejemplo y sus cursos están disponibles a través de podcasts. Por una suma mínima o algunas veces gratis, se pueden tomar cursos a través de podcasts y videocasts.

Lo importante de los blogs, podcasts y de los wikis no es la capacidad de usar el Internet y crear sitios web, sino usarlos como herramienta de colaboración para el intercambio de conocimientos, ideas, y la creación de comunidades de aprendizaje o comunidades sociales virtuales. La importancia de los podcasts y videocasts es que ya no se está limitado al uso de texto, ahora se puede usar y muchas veces interactuar a través de sonido e imágenes visuales.

## El uso de Really Simple Syndication (RSS)

La tecnología RSS ha llegado para simplificar el uso del Internet. Siguiendo el concepto de economía de tiempo y recursos, así como dar respuesta a la necesidad de ser selectivo y enfocarse sólo en temas de interés, ésta tecnología permite al usuario afiliarse o suscribirse a aquellos sitios web de interés personal.

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**



## Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales

Cada vez que esos sitios son actualizados o se han publicado contenidos nuevos, los suscriptores reciben las actualizaciones directamente en sus computadores sin necesidad de tener que navegar la página en búsqueda de nuevos datos o información.

El uso de podcasts y videocasts se ha fortalecido con la tecnología RSS. Cuando una persona está tomando un curso vía podcasts, cada publicación de notas en forma de audio o video, o la publicación de una nueva "clase" le son enviadas directamente a su computador o iPod. Los expertos en historia de la tecnología están hablando de la era pre-podcast y post-podcast.

### PARA FINALIZAR

Dos puntos muy importantes para concluir esta introducción de las tendencias en Educación en la Web:

1. Los especialistas e investigadores en el campo de la educación como ustedes, deben abocarse al estudio de las ventajas y desventajas de las tecnologías en el ámbito educativo, y a identificar formas apropiadas, efectivas y eficientes para el uso de las TIC en los diferentes niveles de la educación formal y en general en el desarrollo personal y profesional de los seres humanos. Esto significa que nuestro rol no es sólo de usuarios sino de estudiosos de las TIC.
2. Como educadores debemos tener presente que el uso personal que hacemos de las TIC está basado en nuestra propia filosofía de vida, así como en nuestra orientación educativa, en el caso de los educadores. En otras palabras, la manera como usamos las TIC en el ámbito educativo refleja nuestro paradigma educativo.

Realice un análisis crítico acerca del uso de las tecnologías mencionadas. Recuerde que un análisis crítico refleja sus destrezas de razonamiento crítico, para lo cual es necesario analizar, interpretar, examinar atributos/elementos/propiedades y formular su posición en cuanto al hecho o aspecto en discusión y estudio.

Envíelo en formato de Word a la dirección del correo de la facilitadora. Colóquele al inicio del documento sus datos: nombres, apellidos y cédula.

**Esta es la evaluación que justificará sus horas de estudio a distancia.**

**FACILITADORA: PROF. KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO**

**e-mail: karinadiplomado@gmail.com**