

Un modelo de apoyo al diseño de cursos basados en EVA

Hugo A. Galaz Lazcano
Facultad de Ingeniería
Universidad del Desarrollo - UDD
Concepción, Chile
hgalaz@ingenieros.udd.cl

Christian Vidal Castro
Depto. Sistemas de Información
Universidad del BioBio - UBB
Concepción, Chile
cvidal@ubiobio.cl

Abstract— This paper presents a model that can support the teacher in designing a course in a Virtual Learning Environment. The model suggests the most appropriate learning activities for the achievement of educational skills through a correspondence between the nature of the activity, competence and pedagogical dimensions.

Palabras Claves: Entornos Virtuales de Aprendizaje, Competencias, TIC

I. RESUMEN

Este trabajo presenta un Modelo que permite apoyar al profesor en el diseño de un curso en un Entorno Virtual de Aprendizaje. El modelo sugiere las actividades de aprendizaje más adecuadas para el logro de las competencias educativas, realizando una correspondencia entre la naturaleza de la actividad, las competencias y dimensiones pedagógicas.

II. INTRODUCCIÓN

La fuerte conexión que se ha formado entre Tecnología y Educación ha llevado a algunos autores a denominar esta acción con el concepto de “conectivismo”. McLoughlin y Lee (2008) [1] proponen al conectivismo como una “teoría que ha emergido para describir las características del aprendizaje contemporáneo, un aprendizaje social, interconectado y basado en comunidades”. Este aprendizaje social ha venido de la mano con una evolución dinámica de tecnología como apoyo a esta socialización del aprendizaje. Específicamente, la Educación en Línea o e-learning, apoya el aprendizaje de los estudiantes mediante la incorporación de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC), bajo diferentes principios y métodos innovadores que refuerzan el aspecto pedagógico.

Un ejemplo de lo anterior es lo referente a los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), los cuales son los encargados de gestionar todo lo relacionado a los cursos que están bajo la modalidad virtual, mediante la inclusión de diversos recursos destinados para ello, denominados actividades: foros, chats, almacenes de archivos, ente otras funcionalidades.

Si sumamos a este importante cambio, las tendencias mundiales enfocadas a cambiar los Currículos educativos de un Modelo de Formación Tradicional a un Modelo de Formación por Competencias se nos presenta un mayor desafío, al querer poner en comunión a estos dos actores: hacer posible la formación por competencias en EVA. Este

trabajo tiene por objetivo proponer un Modelo que permita apoyar la construcción de cursos desarrollados bajo un EVA considerando la Formación por Competencias.

III. PRELIMINARES

Suarez (2006) [2] plantea que un EVA se puede entender como un “instrumento de mediación que propone una estructura de acción específica para aprender y, desde donde, cada alumno representa sus oportunidades y estrategias para el aprendizaje tecnológicamente mediado”.

Pero a pesar de sus múltiples beneficios, se debe tener en cuenta que son solo un medio y no el fin, por lo cual, se debe comprender un EVA como un instrumento de mediación, que da la posibilidad, tanto a alumnos como a profesores, de poder abrir las fronteras de la sala de clases, pudiendo incorporar, según las necesidades e inquietudes de cada uno de ellos, múltiples recursos que apoyen el trabajo y propongan nuevas formas de comunicación y entendimiento.

Claramente, aquí se potencia el desarrollo de habilidades que permitirán un desarrollo integral de cada uno de los actores participantes, es decir, lo conocido como competencias. Gasalla (2004) [3] define competencia como “aquellas características personales, relativamente estables en el tiempo, y directamente relacionadas con la consecución de resultados superiores en una función o actividad”.

Una de las cosas más importantes que plantean estos autores, es que con respecto a las Competencias aún está pendiente una forma efectiva de “...como identificarlas, como incorporarlas a los currículos universitarios o como desarrollarlas en los estudios de grado”.

Una forma de relacionar las actividades que componen un curso con los aspectos pedagógicos es mediante la utilización del Modelo de Conole (Conole, 2004) [4]. Este modelo clasifica aspectos de un curso de acuerdo a 6 dimensiones, agrupadas en 3 ejes (Figura 1): Individual–Social, No Reflexiva–Reflexiva y Experiencia–Información. Este modelo, permite asociar las actividades que conforman un curso con algunas de las dimensiones pedagógicas.

A. Descripción del Modelo Propuesto

Utilizando las dimensiones de Conole, creemos que es posible relacionar un curso con alguna de las dimensiones propuestas por Conole et al. en base a las actividades consideradas al diseñar el curso. La innovación que este nuevo Modelo propone es que incorpora el Trabajo por Competencias, lo cual está presente en la mayoría de los planes de estudios actuales. El modelo aquí propuesto intenta

sugerir Actividades presentes en un EVA, que debieran ser incorporadas en el diseño del curso con el objetivo que tributen al desarrollo de las Competencias definidas para una asignatura.

Mediante la opinión de expertos se realizó una correspondencia entre las dimensiones del modelo de Conole y las actividades que componen un curso en EVA. Por otra parte, también mediante expertos se pudo relacionar las competencias de una asignatura con las dimensiones de Conole. De esta forma, las sugerencias para el diseño de un curso que considera las competencias se realizan en base a las mayores correspondencias entre Competencias y Actividades de Aprendizaje asociadas a las dimensiones pedagógicas de Conole.

A continuación se describe la metodología utilizada, la que también es mostrada en la figura 2.

1) Se revisan las competencias asociadas a la Institución en donde se impartirá la asignatura, a las cuales se denominará Competencias Institucionales.

2) Se eligen un subconjunto de competencias, las cuales se consideran pertinentes con la realidad de cada carrera. A este segundo grupo de competencias se les denominará Competencias de Carrera. A ellas se pueden anexar otras Competencias Adicionales, si se determina que son un aporte con la naturaleza y funcionamiento de la carrera.

3) Se realiza un segundo filtro, obteniendo las competencias asociadas a cada asignatura perteneciente a la Carrera, a las cuales se denominará Competencias de Asignatura.

4) Se eligen las que puedan ser cumplidas o realizadas dentro del EVA, a las cuales se denominará Competencias EVA/Asignatura.

5) Identificadas estas Competencias EVA/Asignatura, se procede a evaluarlas según el Modelo de Conole, lo que da como resultado una clasificación de las mismas bajo el análisis de las 6 dimensiones que Conole presenta.

6) Con el resultado de esta clasificación, se procede a identificar las coincidencias exactas (o las que resulten más parecidas) a los resultados de la Clasificación de Actividades EVA, previamente realizada por expertos, bajo el análisis de las 6 dimensiones de Conole. Las coincidencias se analizan en base a los 3 ejes de Conole.

7) Con el análisis de correspondencia anterior, se pueden dar sugerencias de que actividades de un EVA se deberían realizar para cumplir con las Competencias establecidas para una determinada asignatura.

IV. RESULTADOS INICIALES

El modelo está siendo implementado para el curso de Taller de Base de Datos de la Universidad Católica de la Santísima Concepción-Chile, considerando un total de 9 competencias. Actualmente se realiza el análisis de correspondencia de la opinión de expertos en relación a competencias del curso y dimensiones de Conole.

V. CONCLUSIONES

La proliferación del uso de entornos virtuales de aprendizaje presenta diversos desafíos a los profesores a la hora de diseñar y construir los cursos.

Este trabajo presentó los fundamentos de un modelo, que se convierte en una guía para el diseño de cursos, que considera la selección de las actividades de aprendizaje más apropiadas a la naturaleza del curso y, en especial, que consideren las competencias definidas por un programa de estudio.

Contar con un Modelo que sea capaz asistir al profesor en el diseño de ambientes de aprendizaje basados en tecnología que consideren las competencias, resulta fundamental para facilita la labor docente y potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje producido en un EVA.

VI. REFERENCIAS

- [1] McLoughlin, C. & Lee, M.J.W. (2007). Social software and participatory learning: Extending pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. In ICT: Providing choices for learners and learning. Proceedings asclite Singapore 2007.
- [2] Suárez Guerrero, C. (2006) LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE COMO INSTRUMENTO DE MEDIACIÓN, Investigación Educativa vol. 10 N.º 18, 41 – 56 Julio-Diciembre, ISSN 17285852. Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/bivirtualdata/publicaciones/inv_educativa/2006_n18/a04.pdf (consulta 2011, 04 de agosto).
- [3] Gasalla, J. M. (2004). La nueva dirección de personas. Madrid: Editorial Pirámide.
- [4] Conole, G., Dyke, M.; Oliver, M.; Seale, J. (2004). "Mapping pedagogy and tools for effective learning design." Computers & Education. Vol. 43, n.º 1-2, pág. 17-33.

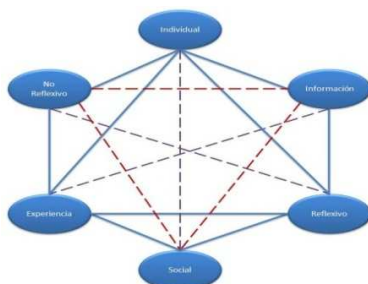


Figura 1: Modelo de Conole

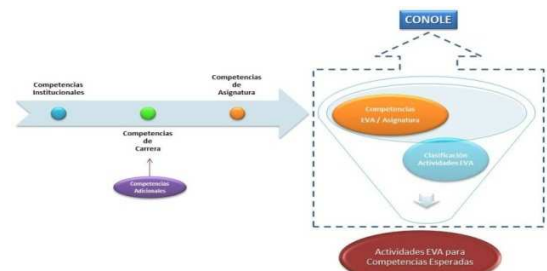


Figura 2: Modelo Propuesto