

PROPUESTA DE METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS PARA DOCENTES UNIVERSITARIOS QUE ESTIMULEN EL DESARROLLO DEL ESTUDIANTE, A TRAVÉS DE LA MODALIDAD DE BLENDED-LEARNING

AUTORES:

Prof. Ana Cristina García

Universidad Metropolitana

Caracas 1070, Venezuela

RESUMEN

Los avances tecnológicos en esta nueva época han provocado grandes cambios y el surgimiento de necesidades en la sociedad del conocimiento, donde no escapa el sector educativo. Por lo tanto, la educación debe tomar provecho de estos nuevos recursos, no sólo como algo destinado únicamente al entretenimiento y distracción, sino como herramientas de trabajo, que apoyen el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

La utilización de las TIC's en los procesos de enseñanza-aprendizaje, han provocado diversos cambios en los modelos pedagógicos, los cuales se llegan a plasmar en la creación de nuevos entornos virtuales entre los cuales podemos mencionar las plataformas educativas.

Ahora bien, el uso de las Plataformas requiere de un Diseño Instruccional donde el docente proponga nuevas metodologías y recursos, de manera de integrar el uso de las TIC a través de los diversos servicios y beneficios que estas presentan, con las nuevas propuestas educativas.

En su esfuerzo por integrar las Tecnologías de Información y Comunicación y respondiendo a las propuestas educativas, se presenta un conjunto de metodologías didácticas para los docentes que estimulen el desarrollo del estudiante, a través de una modalidad de Blended-learning, donde se aproveche en conjunto las ventajas de la formación online y la formación presencial. Esta propuesta tendrá como objetivo estimular y guiar al docente universitario, en el aprovechamiento de nuevos recursos tecnológicos para el diseño de experiencias de aprendizaje que favorezcan el desarrollo integral del estudiante.

Palabras claves: TIC'S, Blended-learning, metodologías didácticas, diseño Instruccional.

SUMMARY

The technological advances at these new times have caused great changes and the sprouting of new needs in the society of knowledge, of which the education sector is a vital component. Thus education must take advantage of these new resources in their use as working tools that support the process of education-learning of the students, in addition to their use in entertainment.

The use of Technologies of Information and Communication (TIC) in the education-learning process has caused diverse changes in the pedagogical models, which come to shape in the creation of new virtual surroundings such as educative platforms.

However, the use of educative platforms requires instructional designs where the docent proposes new methodologies and resources, as a way to integrate the use and benefits of the TIC with the new educative proposals.

In its effort to integrate the TIC and respond to the educative proposals, a set of didactic methodologies for docents is presented to stimulate the development of the student through the modality of Blended Learning, where it benefits of the advantages the online formation and the normal face to face formation. The objective of this proposal will be to stimulate and to guide the university's docent to take advantage of new technological resources for the design of learning experiences that favor the integral development of the student.

Key words: TIC'S, didactic Blended-Learning, methodologies, Instructional design.

I.- INTRODUCCIÓN

Desde hace aproximadamente veinte años, en varias oleadas y desde diversas ideologías, numerosos autores han venido anunciando el advenimiento de la sociedad de la información como un conjunto de transformaciones económicas y sociales que cambiarán la base material de la misma. Tal vez uno de los fenómenos más espectaculares asociado a este conjunto de transformaciones sea la introducción generalizada de las tecnologías de información y comunicación en todos los ámbitos de la vida del hombre, las cuales están cambiando la manera de trabajar, de entretener, de relacionar a las personas y de aprender.

Los avances tecnológicos en esta nueva época son cada vez mayores y la sociedad en general está integrada dentro de estos avances. De hecho, en el sector educativo no se ha podido evitar la influencia de estos avances. Por esta razón, la educación debe tomar provecho de estos nuevos recursos, no sólo como algo destinado únicamente al entretenimiento y distracción, sino que los debe contemplar como herramientas de trabajo, ya que, didácticamente, desarrollan una serie de habilidades que posteriormente pueden ser utilizadas en el mercado laboral.

Para Area (2002), entre las ventajas que se tienen con el uso de las tecnologías en el ámbito educativo se encuentran las siguientes:

- Estimula el uso de formas nuevas y distintas de aprender/construir.
- Cuenta con buenas herramientas de apoyo al trabajo colaborativo, diseño, desarrollo y evaluación de proyectos, investigación, experimentación y trabajo interdisciplinario.
- Ayuda a aprender de otros y con otros.
- Facilita el aprender haciendo, construyendo cosas y resolviendo problemas
- Estimula el desarrollo y uso de destrezas de colaboración, comunicación e interacción.
- Estimula el desarrollo y uso de destrezas sociales y cognitivas.
- Estimula el trabajo global y la interdisciplinariedad.

Ahora bien, es necesario estar conscientes que el uso de estas tecnologías, plantea un cambio en los roles tradicionalmente desempeñados por las personas que intervienen en el acto didáctico, que llevan al docente a alcanzar dimensiones diferentes, como la del diseño de situaciones instruccionales para el estudiante adaptadas a esta realidad.

En este sentido, sería importante juntar esfuerzos para desarrollar metodologías didácticas en donde se creen nuevos ambientes de aprendizaje que le permitan al docente tener acceso a la tecnología y utilizarla como una herramienta de apoyo para la enseñanza, contribuyendo de forma significativa al mejoramiento de su calidad y efectividad educativa, además de proporcionar un desarrollo profesional a través del trabajo colaborativo con otros docentes.

II.- DESARROLLO

II.1.- Blended-Learning: Definición

La inserción de las nuevas tecnologías al ámbito educativo a traído como consecuencia el surgimiento de nuevas modalidades de aprendizaje, siendo una de ellas el blended learning.

El blended learning se puede definir como aquella modalidad donde se combina la enseñanza presencial con la tecnología no presencial, cuyo objetivo principal es la selección de los recursos tecnológicos adecuados para cada necesidad educativa. Surge como respuesta a varias problemáticas presentes en la educación tradicional, como por ejemplo los altos costos de personal, el incremento de estudiantes por aula, la elevación de la carga horaria para los docentes, infraestructura, es decir, se argumenta como una solución a problemas principalmente económicos, buscando la mejora de la calidad de la educación superior (Bartolomé, 2004).

Igualmente, como señala Pincas (2003), el blended learning resulta ser una alternativa manejable para incorporar el uso de las tecnologías de información y comunicación en instituciones donde el cuerpo docente es reacio o reacciona de manera negativa y ansiosa.

II.2.- Metodologías Didácticas Bajo La Modalidad De Blended-Learning

El proceso de enseñanza aprendizaje busca desarrollar determinados contenidos y habilidades, para la consecución de unos objetivos planteados. Sin embargo, muchas veces somos testigos de cómo esas acciones no llegan a ser eficaces, debido a que la metodología y las estrategias utilizadas no son adecuadas o no han sido puestas en práctica de acuerdo a las necesidades y a las expectativas del grupo de estudiantes.

El logro de los objetivos que nos planteamos en nuestro programa de estudio, reside en la búsqueda y el desarrollo de metodologías activas y participativas, que le permita al estudiante manejar diversos medios y recursos para su formación.

En el documento de Trabajo de la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI (UNESCO, 1998), se menciona la importancia que se le debe brindar a la creación de métodos educativos innovadores, debido a los grandes cambios que están sucediendo en el mundo y a la necesidad una visión nueva, centrada en el estudiante, que le permitan superar el mero dominio cognitivo de las disciplinas; utilizando como recurso las posibilidades que brindan las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

En respuesta a lo planteado y a los escenarios que nos puede ofrecer trabajar bajo la modalidad de blended learning, se proponen a continuación una serie de métodos y técnicas didácticas que potencian la enseñanza.

II.2.1- Método de Casos

Un caso puede definirse como la descripción de un hecho pasado que representa una situación compleja real, permitiendo la discusión basada en los hechos problemáticos, que debe ser encarados en situación de la vida real (ITESM,2000).

Este método busca desarrollar en los estudiantes habilidades para reflexionar y resolver situaciones que se presentan en escenarios reales, como por ejemplo en el campo profesional, para lograr realizar un análisis profundo acerca de diversos problemas.

A pesar de que los casos pueden llegar a ser grandes instrumentos educativos, el rol docente cumple un papel fundamental para conducir el debate. Para ello debe:

- Tomar en cuenta todas las intervenciones de sus estudiantes.
- Comprender y resumir sus ideas.
- Formular preguntas que estimulen la discusión y el análisis de los aspectos fundamentales del caso.
- Promover el respeto de las ideas y de quienes las sustentan.

Al trabajar con este método los estudiantes:

- Desarrollan estrategias para la solución de problemas, argumentándose en los conocimientos trabajados y adquiridos.
- Ejercitan la toma de decisiones.
- Es una experiencia que les permite aprender y aceptar diferentes opiniones y soluciones a un mismo problema.
- Permite la auto-evaluación.

Por último es importante tomar en cuenta las siguientes premisas para evitar que nuestros objetivos no lleguen a cumplirse (ITESM, 200):

- Escoger una temática adecuada a las necesidades e intereses del grupo.
- El caso debe estar relacionado a los contenidos trabajados en el curso.
- Especificar cuales son los objetivos que se persiguen, ya que el estudiante puede confundirse y olvidar sus propósitos de aprendizaje.
- Calcular el tiempo de discusión de caso para no perder la atención del grupo.

II.2.2.- Aprendizaje orientado a Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

Para el Instituto Tecnológico de Monterrey (2002), esta metodología persigue presentar a los estudiantes diferentes situaciones que lo llevan a comprender y aplicar herramientas para la solución de problemas y proponer mejoras en las comunidades donde residen. Por lo tanto el proceso de enseñanza aprendizaje se lleva a cabo a través de la acción, es decir, aprender a aprender.

Para llevar a cabo este tipo de proyectos es importante que:

- Se definan las metas a lograr.
- Señalar los resultados que se esperan del estudiante.
- El docente deberá mediar el aprendizaje, estimular y motivar la solución de problemas.
- Diseñar ambientes de aprendizaje interactivos que estimulen el aprendizaje colaborativo.

Según el ITESM (1999), las ventajas y desventajas que encontramos en este tipo de métodos son:

VENTAJAS	DESVENTAJA
<ul style="list-style-type: none"> • Estimula la solución de problemas a través de la interacción y la cooperación con otros. • Permite al estudiante diseñar planes, organizando las diferentes tareas, monitoreando y evaluando su investigación. • Promueve la aplicación de sus habilidades en diferentes contextos. • Estimula la toma de decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma gran cantidad de tiempo de instrucción reduciendo las oportunidades para otros aprendizajes. • Da demasiada independencia y responsabilidad al estudiante. • Se pueden perder los objetivos del proyecto. • Necesita un monitoreo constante por parte del docente; cambio de estrategias, detección de problemas y revisión de los logros obtenidos.

Tabla 1. Ventajas y Desventajas del Aprendizaje Orientado a Proyectos

II.2.3.- Aprendizaje basado en Problemas

Este tipo de metodología pretende que el estudiante se convierta en un agente de su propia formación, a través de un aprendizaje guiado, que logre analizar distintos factores que intervienen en un problema para luego formular diferentes soluciones al mismo.

Para Barrows y Tamblyen (1980), puede definirse como el aprendizaje que resulta del proceso de trabajar hacia el conocimiento de la resolución de problemas. En este tipo de métodos se trabaja tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades y actitudes, a través de un aprendizaje continuo.

Para poner en práctica este tipo de método, es importante considerar lo siguiente (ITESM, 1999):

- Identificación del Problema: determinar su naturaleza.
- Datos y su representación: definir las restricciones y acciones que se deben tomar en cuenta para su solución.
- Estrategias de solución: los medios más efectivos para resolver el problema.
- Actuación: elegir la estrategia más adecuada y aplicarla.
- Revisar los resultados: comprobar y evaluar cada etapa; analizar las acciones, las decisiones tomadas y los logros alcanzados.

Escoger entre los diferentes métodos que se proponen, no es fácil, pero dependerá del objetivo y de cuáles son los logros que nos planteamos dentro del programa de estudio. El método escogido nos orientará el proceso de enseñanza aprendizaje de manera práctica. Sin embargo, la aplicación de estos métodos dentro de una modalidad blended-learning, supone la disposición de recursos tecnológicos y humanos, diferente a los métodos tradicionales.

A continuación se propone un Plan estructurado, enfocando el rol docente y del estudiante, para llevar a cabo de manera eficaz los objetivos que nos proponemos dentro de nuestra acción educativa.

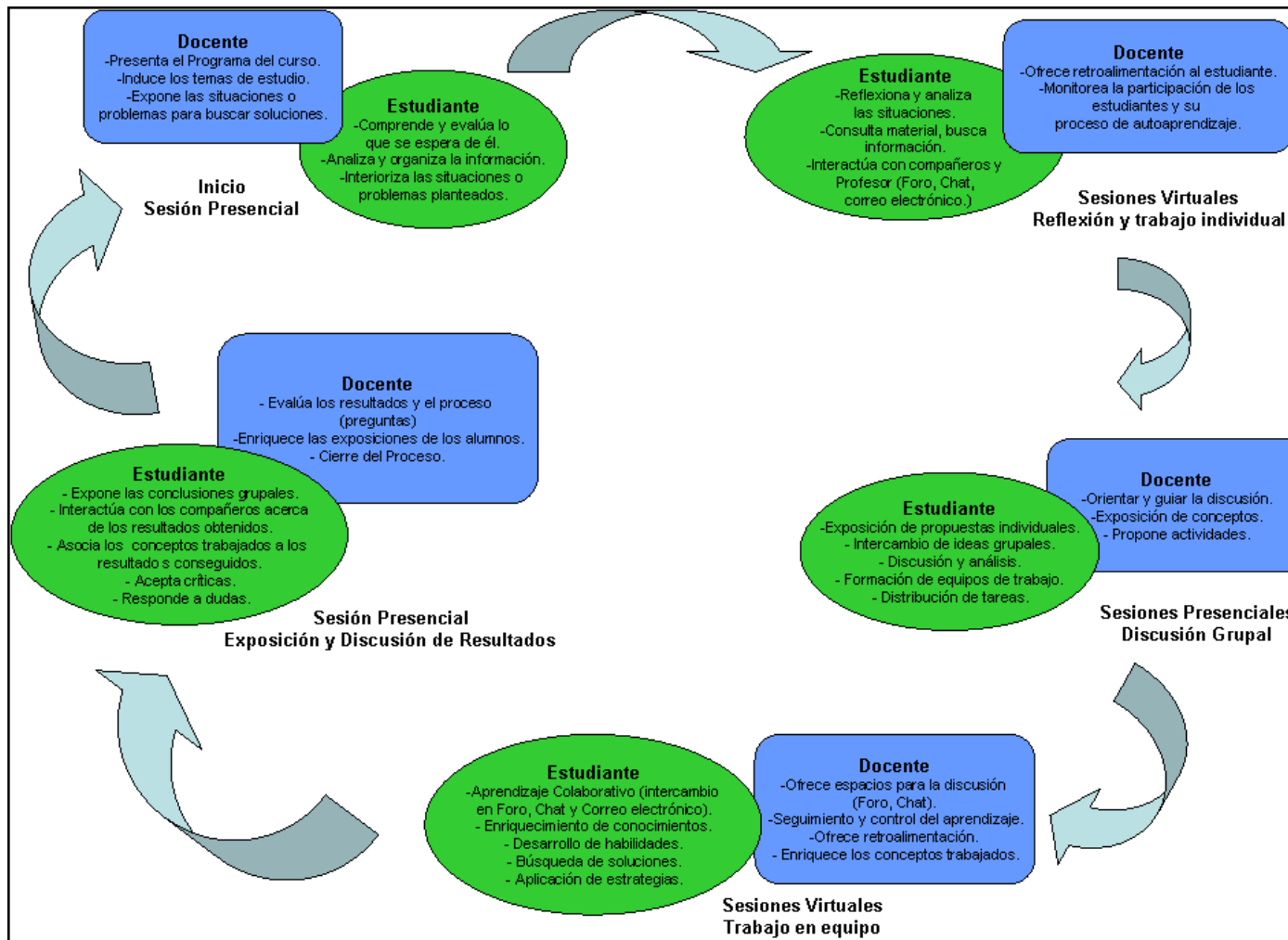


Figura 1. Plan de Trabajo

II.3.- Rol Docente En Propuestas De Blended Learning

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente ha cumplido un papel fundamental como transmisor de conocimientos, teniendo en sus manos el poder de la información, así como también decidir qué, cómo y cuándo transmitir esa información al estudiante. A raíz de la introducción de las TICs, el docente se ve forzado adaptarse a estos nuevos retos, no sólo por los cambios visualizados en el panorama educativo, sino debido a que el estudiante es diferente, el usuario ya no es el mismo.

Por lo tanto debe existir un compromiso por parte del docente para adaptarse a los nuevos modelos de enseñanza, respondiendo a las necesidades que se presentan día a día en la Sociedad de la Información y mediando el aprendizaje del estudiante, presentando retos y diseñando estrategias que estimulen el aprendizaje colaborativo, utilizando para ello las diferentes herramientas y servicios de comunicación que nos ofrecen las nuevas tecnologías.

Dentro de los aspectos más importantes, me gustaría señalar los siguientes:

1.- El docente se encuentra frente a frente con innumerables recursos y herramientas, de las cuales tiene que conocer, dominar y saber cómo utilizarlas. Ante ello es importante que este nuevo profesional se *capacite y posea conocimientos de las nuevas tecnologías*, concientizando la importancia y el uso de las mismas como apoyo al aprendizaje.

2.- El docente ya no es poseedor de la información. La misma corre y se distribuye sin límites a nivel Mundial. En la Sociedad de la Información, su rol será principalmente *como orientador y mediador del aprendizaje*. Tendrá como responsabilidad ayudar al estudiante hacia la búsqueda autónoma de la información.

3.- Sus *Metodologías cambian*. Anteriormente la Planificación estaba centrada en el docente; él decidía cómo se iban a distribuir los contenidos, cómo era la evaluación y la metodología. Al presentarse estos nuevos ámbitos de aprendizaje, la planificación debe atender prioritariamente las necesidades de los estudiantes; debe estar orientada hacia

ellos. Se presentan nuevas modalidades de aprendizaje, por ello el docente debe combinar diferentes metodologías dependiendo del escenario en el cual participe.

4.- Al existir cambios en la metodología, automáticamente ***cambian las estrategias de aprendizaje***. Al existir nuevos recursos y herramientas, el docente debe diseñar nuevas estrategias, integrando el uso de las nuevas tecnologías y estimule los procesos cognitivos.

5.- El docente ***debe diseñar nuevos ambientes, ricos en experiencias colaborativas y comunicativas***. Para ello debe tener la habilidad de saber cómo utilizar cada uno de los servicios que puede conseguir a través del Internet, como por ejemplo, el correo electrónico, los chat, los foros, videoconferencias, etc. Es importante que tenga siempre presente, que una de las bondades que tienen las nuevas tecnologías, son las posibilidades comunicativas; por ello debe explotarlas en todo momento que pueda.

6.- Igualmente debe ser capaz de ***responder las necesidades de sus estudiantes***. El aprendizaje cambia de ser global a ser individualizado. Por ello es importante que logre gerenciar el proceso de enseñanza aprendizaje, supervisando constantemente cómo va aprendiendo cada estudiante; qué necesidades tiene; cómo puede activar los aprendizajes; qué estrategias utilizar para ello; proporcionar retroalimentación al estudiante y mantenerse en contacto constantemente.

III.-CONCLUSIONES

Cada día surgen nuevas formas, escenarios y situaciones en el campo educativo, prometiéndole un sin fin de posibilidades en los procesos de enseñanza-aprendizaje, abriendo nuevas dimensiones y expandiendo los límites, al ofrecer gran información interconectada para que pueda ser manipulada y adecuada a las necesidades propias de los estudiantes (Area, 2002).

Se habla de aportar un nuevo reto al sistema educativo, y es el de pasar de un modelo unidireccional de formación, donde los saberes recaen en el profesor, a modelos mucho más amplios y flexibles, donde la información se encuentra almacenada en grandes bases de datos, que será compartida entre diversos alumnos.

Sin embargo, los cambios en educación, a cualquier escala, para que sean duraderos y puedan asentarse, requieren que sus afectados entiendan y compartan la misma visión innovadora para mejorar la educación. La comunidad educativa entera debe estar involucrada en la concepción y planificación del cambio desde el primer momento.

IV.- BIBLIOGRAFÍA

ADELL, J (2003). *Internet en el aula: la casa del tesoro.* Edutec Revista Electrónica de Tecnología Educativa N° 16, 04/03.

AREA, M (2002). *Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación.* En Manual de Tecnología Educativa, (tema6). España: Universidad de la Laguna.

CABERO, J. (1994). *Nuevas tecnologías, Comunicación y Educación.* España: Universidad de Sevilla.

CABERO, J. (2002). *Tecnología Educativa, diseño, producción y evaluación.* Barcelona: Paidós.

CASTELLS, M. (1997). *La Era de la Informática. Economía, sociedad y altura. La Sociedad Red. Vol.I.* Madrid:Alianza.

BARTOLOMÉ, A. (2004). *Blended Learning. Conceptos básicos.* Disponible en: http://www.lmi.ub.es/te/any2004/documentacion/1_bartolome.pdf (Consulta: Enero de 2008)

BARROWS, H.S., TAMBLYN, R.M. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education.* New York, Springer Publishing Company.

BLANK, W. (1997). *Authentic instruction.* In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), *Promising practices for connecting high school to the real world* (pp. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida.

DICKINSON, K.P., SOUKAMNEUTH, S., Yu, H.C., KIMBALL, M., D'AMICO, R., PERRY, R., et al. (1998). *Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program [Technical assistance guide]*. Washington, DC: U.S. Department of Labor, Office of Policy & Research.

GUIA DE MÉTODOS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS. Disponible en: http://www.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/acsa_formacion/html/Ficheros/Guia_de_Metodos_y_Tecnicas_Didacticas.pdf (Consulta: Febrero de 2008)

HARWELL, S. (1997). *Project-based Learning* en W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), *Promising practices for connecting high school to the real world* (pp.23-28). Tampa, FL: University of South Florida.

PINCAS, A. (2003). *Gradual and Simple Changes to incorporate ICT into the Classroom*. Disponible en: http://www.elearningeuropa.info/directory/index.php?page=doc&doc_id=4519&doclng=6 (Consulta: Enero de 2008)

SALINAS, J.(2000). *El Rol del Profesorado en el Mundo Digital*. En: del CARMEN L. (ed). *Simposio sobre la formación inicial de los profesionales de la educación*. Universtat de Girona. ISBN: 84-95138-89-1. Pag. 305-320.

SALINAS, J. (s/f). *El Papel de las TIC en el Sistema Educativo*. Universitat de les Illes Balears. Disponible en: http://www.uibcongres.org/imgdb//archivo_dpo3950.pdf (Consultada: Enero de 2008)