

Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias en tiempos de pandemia

Virtual learning environments and skills development in times of pandemic

Jorge Luis López-Sánchez ^{1,a}

<https://orcid.org/0000-0002-0520-8586>

José Beraún-Barrantes ^{1,b}

<https://orcid.org/0000-0001-8979-2734>

Recibido: 30-04-2021

Arbitrado por pares

Aceptado: 18-05-2021

Citar como

López-Sánchez, J. L., y Beraún-Barrantes, J. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias en tiempos de pandemia. *Desafíos*, 12(2), 103-5. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.2.340>

La pandemia ocasionada por la COVID-19 que viene afectando a la humanidad desde el mes de marzo del año 2020, ha obligado a las universidades a suspender el desarrollo de las actividades académicas dentro de sus instalaciones como una medida para evitar el contagio y la propagación del virus. Ante estas circunstancias, surgió la posibilidad de adaptar los sistemas de enseñanza mediante entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Para que esto tenga el éxito esperado, se tiene que contar con los recursos tecnológicos necesarios, tanto las universidades, como los docentes y estudiantes tienen que estar dotados del equipamiento exigido.

El desarrollo de la ciencia y la tecnología en el presente siglo ha puesto a disposición una gama de posibilidades de adaptación de un sistema de educación presencial a un sistema virtual mediante los EVA que, de acuerdo a Salinas (2011), son de cuatro tipos: "plataformas de e-learning, blogs, wikis y redes sociales. Lo que distingue a estos ambientes entre sí, es su dimensión tecnológica y, por lo tanto, las potencialidades educativas que cada uno de ellos ofrece, al servir de soporte a distintas actividades de aprendizaje" (p. 2).

La educación en línea o virtual fue definida por George Siemens (2004) como una teoría de aprendizaje para la era digital; es decir, la era de la información o de la comunicación mediante redes, donde la tecnología juega un papel preponderante en el campo de la educación. Entre las ventajas de esta teoría del aprendizaje señaladas por el mismo Siemens, al ser entrevistado por Guadalupe Vanillo (2011), representa un ajuste natural a la forma de usar los medios sociales, de modo que llega a ser la forma como en realidad aprenden. También, señala que está ligada a las prácticas actuales de los estudiantes; por lo tanto, pueden ser incorporados los aprendizajes en red dentro del aula.

La UNESCO en su *Informe Mundial* del año 1998 referido a la educación, señalaba que los EVA constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo (como se citó en Barráez, 2020). En una publicación más reciente, explica que el desarrollo de la educación a distancia (EAD) en entornos virtuales para el aprendizaje no solo se manifiesta en nuevas plataformas de teleformación, sino también en las nuevas formas de concebir los procesos de enseñanza en entornos virtuales (UNESCO, 2017).

Como podemos ver, el campo de la educación a nivel global no ha estado ni estará ajeno a la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos EVA permiten interactuar al profesor y a los

Filiación y grado académico

¹ Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú.

^a Doctor en Gestión Empresarial.

^b Doctor en Derecho.



estudiantes de manera síncrona o asíncrona. De acuerdo a Rodríguez y Castillo (2019), son entornos equivalentes al aula donde hemos de distribuir las herramientas suficientes para que nuestros alumnos sigan aprendiendo *online*.

En este contexto de pandemia, donde la adaptación se ha dado de manera acelerada, debemos formularnos algunas interrogantes. ¿Se estará logrando que los estudiantes alcancen las competencias tan igual que en un sistema de educación presencial o tradicional?, ¿de qué depende para que los resultados sean favorables para los estudiantes?

Si partimos de la definición de Tobón (2011), el enfoque por competencias se orienta a que las personas aprendan realizando acciones participativas en la solución de problemas reales y cotidianos, asociados a las actividades laborales, aplicando diferentes saberes (ser, hacer y conocer), para lo cual emplean aprendizajes esperados (criterios) y evidencias. Esto quiere decir que el proceso de enseñanza debe articularse con lo que sucede en la sociedad, ya sea en el sector público o privado, desarrollando actividades económicas, religiosas, empresariales, políticas, deportivas, agropecuarias, ambientales, artísticas y en cualquier sector donde exista participación ciudadana. De esta manera, los futuros profesionales tendrán una formación acorde con las necesidades que demanda la sociedad y estarán preparados para solucionar los problemas con la aplicación de los conocimientos adquiridos en la universidad.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2017) define las competencias como: "el conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que pueden aprenderse, permiten a los individuos realizar una actividad o tarea de manera adecuada y sistemática, y que pueden adquirirse y ampliarse a través del aprendizaje" (2017, p.3). Esta definición se orienta a que la persona que se encuentra en proceso de formación en una institución educativa, sea cual fuese el nivel, debe adquirir las competencias que le sirvan para insertarse sin dificultades al mercado laboral y contribuyan con el desarrollo económico, social y tecnológico de su región o país de manera sustentable y sostenible.

Esto quiere decir que se tienen dos protagonistas principales, el docente y el estudiante. Al docente le toca la tarea de seleccionar los recursos más apropiados que empleará para gestionar de la mejor forma la asignatura. Esta tarea no es sencilla e implica que aquél se capacite en el uso de herramientas virtuales que faciliten la labor de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes; de la misma manera, tiene que seleccionar el material que utilizará (textos,

videos, artículos, maquetas, simuladores, problemas, casos prácticos, etc.) para lograr que sus estudiantes desarrollen las competencias planteadas en la asignatura que imparte. El estudiante, por su parte, tiene que tener una participación activa, colaborativa, disciplinada y responsable.

En el presente siglo XXI, los estudiantes universitarios son personas que están familiarizados, incluso más que los docentes, con el uso de herramientas tecnológicas. Ellos han nacido y crecido en la llamada "era digital" y, por lo mismo, tienen una mayor predisposición para utilizar las tecnologías en sus actividades diarias y dentro de ellas, el estudio; por lo que, al ser empleadas de manera adecuada, pueden resultar favorables y provechosas. Pero ello, requiere que tanto las universidades como los docentes tomen conciencia y empiecen a entender la idiosincrasia de esta generación y el impacto de las TIC en esta era del conocimiento y comiencen a adaptar sus currículos, planes de estudios, métodos de enseñanza-aprendizaje y todos los servicios educativos, para atender y captar su atención.

En los planes de estudios de las carreras profesionales existen diferentes cursos distribuidos en semestres académicos orientados a que el estudiante, de manera gradual, adquiera las competencias necesarias para desempeñarse con éxito en el campo laboral. En este contexto, debemos entender que cada curso tiene sus propias estrategias didácticas y sus propios métodos de enseñanza, por lo tanto, sus propias necesidades de recursos materiales y tecnológicos. La persona indicada para elegir las estrategias y los recursos, es el docente, quien planifica y conduce las actividades para que el estudiante alcance las competencias propuestas en el sílabo del curso, que están clasificadas en conceptuales, actitudinales y procedimentales (saber conocer, saber ser y saber hacer). Para que esto tenga éxito, es necesario que el docente desarrolle ciertas habilidades para que, previa capacitación sobre el uso de estas herramientas informáticas, pueda combinar los métodos de enseñanza en el desarrollo de sus clases, logrando la participación activa, interactiva y colaborativa de los estudiantes, y orientado al logro de competencias específicas y transversales durante su formación profesional.

REFERENCIAS

- Barráez, D. (2020). La educación a distancia en los procesos educativos: Contribuye significativamente al aprendizaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 41-49, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/91>

- Ministerio de Educación, Perú (MINEDU). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). *Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual* [Archivo PDF]. MINEDU. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5709>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, OCDE. (2017). *Diagnóstico de la OCDE sobre la estrategia de competencias, destrezas y habilidades de México, Resumen Ejecutivo México 2017* [Archivo ODF]. Ediciones OCDE. <https://www.oecd.org/mexico/Diagnostico-de-la-OCDE-sobre-la-Estrategia-de-Competencias-Destrezas-y-Habilidades-de-Mexico-Resumen-Ejecutivo.pdf>
- Rodríguez, B. y Castillo, C. A. (2019). *Entornos Virtuales de Aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. <http://doi.org/10.18239/aten.14.2019>
- Salinas, M. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente* [Archivo PDF]. Pontificia Universidad Católica Argentina. <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/Educaci%C3%B3n%20EVA.pdf>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: a learning theory for the digital age*. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf
- Tobón, S. (2011). *Evaluación de las competencias en la educación*. Santillana.
- Vanillo, G. (2011). Entrevista a George Siemens Desarrollador del Conectivismo. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 3(6), 41-47. DOI: <http://dx.doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2011.6>