

FUNDAMENTOS DE EDUCACIÓN VIRTUAL

<http://www.monografias.com/trabajos13/educvirt/educvirt.shtml>

1. [Introducción](#)
2. [Fundamentos teóricos de la virtualidad "lo virtual"](#)
3. [Educación y virtualidad](#)
4. [¿Qué es la educación virtual?](#)
5. [La historia de la educación virtual](#)
6. [Características de educación virtual](#)
7. [Metodologías de educación virtual](#)
8. [Elementos esenciales que componen el aula virtual](#)
9. [Educadores virtuales](#)
10. [Ventajas y desventajas de educación virtual](#)
11. [Bibliografía](#)

Introducción

La educación virtual como "concepto" ha generado bastantes discusiones en el marco social educativo. Muchos han catalogado una enseñanza bajo fantasías, descontextualizada, otros arguyen la formación única por Internet. Para ello, en primer lugar se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué es "lo virtual"? ¿Existe verdaderamente una educación virtual? ¿Acaso la educación formal o alternativa se ha de convertir en educación virtual? ¿Dónde quedarán las aulas de los cuatro paredes? ¿Cómo desafía a los educadores, la educación virtual?

La educación virtual es un sistema y modalidad educativa que surge de la necesidad propio de la educación y tecnología educativa. Para responder a las preguntas anteceditas, primero se desarrollará los fundamentos teóricos de lo "virtual", como base de partida en el ámbito del proceso enseñanza aprendizaje, luego la esencia de los mundos y entornos virtuales en la adquisición del conocimientos a través de ellas. Seguidamente, se desglosa el proceso histórico, la inserción de la digitalización a la educación y las nuevas tecnologías.

Las nuevas formas de hacer educación, sus metodologías, sus modelos, sus teorías, experiencias, tendencias, ventajas y desventajas se describe como contextualización educativa del siglo XXI, a continuación...

1. Fundamentos teóricos de la virtualidad “lo virtual”

1.1. ¿Qué es lo virtual?

La palabra virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, energía, impulso inicial. Las palabras *vis*, fuerza, y *vir*, varón, también están relacionadas. “Así, la *virtus* no es una ilusión ni una fantasía, ni siquiera una simple eventualidad, relegada a los limbos de lo posible. Más bien, es real y activa. Fundamentalmente, la *virtus* actúa. Es a la vez la causa inicial en virtud de la cual el efecto existe y, por ello mismo, aquello por lo cual la causa sigue estando presente virtualmente en el efecto. Lo virtual, pues, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real”¹.

1.2. La esencia de los mundos virtuales

La esencia de los mundo virtuales radican en el planteamiento del “sentido común”, ¿Éstos entretejidos infinitos de modo espiral y ciegas que nos unen íntimamente y nos entregan, a nosotros, seres de carne y hueso, a un idealismo platónico, a una gasa de símbolos?.

Lo virtual nos obliga a renunciar al apoyo de las apariencias, de nuestras percepciones. Nos exige una atención más organizada. Lo virtual nos obliga a volver a ser cazadores, a perseguir lo real en bosques de símbolos, a no tomar la sombra por la presa².

“Es un instrumento ideal para el aprendizaje de la recuperación, un laboratorio de experimentación ontológica. Así como los jardines japoneses nos hacen experimentar cierta idea del macrocosmos a través de su organización microcósmica, los jardines de lo virtual son Jardines que “se bifurcan” en los variados espesores de nuestra idea del ser”³.

Miguel Banet (2001), afirma que los espacios virtuales no son una representación de la realidad, sino, la inmersión en una realidad sintética. Un espacio que se construye al ser recorrido. La realidad virtual es desmedida. En ella las proporciones no son el orden en sí, sino un orden entre otros.

La imagen virtual admite el punto de vista, pero no como referencia estable y fiable. La imagen sintética transforma el espacio visible y destruye **aparentemente** el primado cultural del concepto de perspectiva del renacimiento⁴.

Los mundos virtuales pueden hacernos experimentar espacios artificiales. Producto de la correlación que dentro de ellos existe entre

¹ Gámez Rosalba, ¿La Educación Virtual es Real? Google.com México 2002

² Op. Cit. Gámez.

³ Idem.

⁴ Banet, Miguel, Paradojas en los entornos virtuales, 2001

los movimientos del cuerpo y las percepciones visuales y táctiles, experimentadas producen la sensación de un verdadero desplazamiento físico. Para mayor realismo en general, la escena de los entornos virtuales obedecen a las leyes del espacio euclidiano, pero nada impide correr programas y crear las más desconcertantes paradojas espaciales. Algunos autores, como Phillippe Quéau sostienen que los mundos virtuales no están en ninguna parte, ya que pueden ser recreados desde cualquier ordenador y transportados en la notebooks. Pero los espacios virtuales no dejan de ser abstracciones matemáticas [estructuras lógicas]. Su lugar se encuentra dentro de los espacios algebraicos constituidos a la manera de Newton, como espacios continuos y homogéneos⁵.

Las posibilidades de coordinación a distancia de acciones, las comunidades que en el ciberespacio habitan representan un insoslayable salto en los fenómenos de la comunicación, pero no dejan de ser abstracciones matemáticas donde las características cualitativas son simulaciones digitales.

1.2. Mundos virtuales aportan al espacio real.

Sus características son:

- En la representación para comprender mejor lo real.
- Son mundos en potencia, que nadie puede prever la magnitud de su avance.
- Se entremezclan entre lo real y lo virtual, lo potencial y lo actual
- Se alimentan de la vida intermedia de los lenguajes simbólicos
- Se alimentan de la realidad visible.
- Son inteligibles, de lo sensible, la concepción y la percepción.
- Son sistemas que procuran darnos la ilusión más convincente posible de inmersión funcional dentro de un mundo sintético.
- Representa una situación real, la televirtualidad, la teleintervenciones o de telerrobótica, también discutiblemente reunidas bajo la etiqueta de telepresencia).
- Se esconde bajo la inconciencia de lo potencial humano.
- Es parte del "potencial" aristotélico, aptitud para recibir una forma.
- La potencia hace que encuentre vías de actualización, en virtudes necesarias para su determinación.

-
A partir de estas generalidades de lo virtualidad, surge la siguiente pregunta fundamental, que llevará a los científicos en educación y sociólogos, investigar, replantear y formular de la siguiente manera:

⁵ Idem.

¿Es posible afirmar que el espacio virtual constituye un espacio social en el aprendizaje o transmisión cultural? ¿Será que es posible realizar una transformación social educativa por medio de entornos virtuales?

1.4. Los entornos virtuales entes socializadoras

La comunicación educativa refuerza las enormes potencialidades comunicativas que ofrecen los entornos virtuales en cuanto a la socialización. Lo paradójico es su "acentralidad" favorece la "desjerarquización" de las relaciones humanas. Su ubicuidad fomenta la distribución, intercambio y circulación de información, ideas y conocimientos. Su plasticidad permite la aprehensión sensible de modelos conceptuales aparejando un enorme salto el modo de abordar los objetos de conocimiento.

Pero, pese a aparecer como el fin del absolutismo político epistemológico y perceptual, como he dicho anteriormente estos espacios no dejan de ser abstracciones matemáticas construidas según el modelo Newtoniano. Se conciben los fenómenos de la comunicación de un modo Positivista. Al suponer que tanto el emisor como el receptor de los mensajes, haciendo gala de una ontología realista, preexisten como identidad, más allá de su inserción dentro del diseño del acto comunicacional⁶.

1.5. ¿Qué es el conocimiento virtual⁷?

- Surge de la virtud del hombre en el alcance de conocer la verdad y la realidad de las cosas.
- Es dependiente de las leyes de las redes virtuales, y la reacción personal a partir de la virtud humana
- Está estructurado de acuerdo a los parámetros de versatilidad⁸
- Facilidad de acceso, rapidez de descarga y multimediatividad
- Tiene posibilidad de manipularlo interactuar con cualquier usuario remoto.
- Puede leerse un libro de la "manera guttenbergiana, hacer un resumen y exponerla con 20 o 30 compañeros de clase.
- Se puede generarse un debate, sin tener un tema específico en Internet.
- Se puede interactuar con individuos de cualquier parte del mundo.
- No es Internet, sino el saber que existe en Internet.

⁶ Idem.

⁷ Loaiza Alvarez, Roger *Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, Colombia, 2002*

⁸ Que vuelve a girar fácilmente, es inconstante que cambia de continuo de modo circular.

Luego de haber tratado sobre la virtualidad y sus fundamentos, a continuación, se tratará sobre las bases más importantes sobre la educación virtual.

2. Educación y virtualidad

La educación es un ente socializadora que impulsa al conocimiento epistemológico a sumergirse, hasta llegar el proceso de dialecticidad. Sin embargo, como ya antecede, la virtualidad no tiene límites, ni reglas, es espontáneo y transformador que parte de la virtud humana. Benet, cataloga lo "virtual" como **ente homogenizador** a través de la educación: "En las sociedades se constituyen la diferenciación de las clases. Las clases sociales tienden a estar concentradas regionalmente, la división entre los barrios de las ciudades son un ejemplo, también lo son las divisiones centro/periferia y norte/sur... El espacio social entonces, es un espacio cualificado, cuya constitución topológica se basa en la lógica de la exclusión.

Sin embargo, el "espacio virtual" o la virtualización, en cambio aparece como un espacio homogéneo, sin diferencias de clases, razas o sexos"⁹. Que integra a grandes masas sociales, sin que tenga estas limitaciones, a acceso a la educación.

Entonces ¿Existe la educación virtual?

A esta pregunta responde la especialista en educación virtual, Gamez Rosalba (2002): Sí, existe, pero es una concepción nueva y muy debatida actualmente. Esta concepción surge de las siguientes:

- 1ro. De las preocupaciones concebidas para potencializar maneras de solucionar ambientes del proceso enseñanza aprendizaje.
- 2do. La virtualidad, que en las últimas fechas se vincula con las instituciones de educación superior... vale la pena reflexionar entre las posibilidades de un desempeño en una actividad social y profesional.

3. ¿Qué es la educación virtual?

Alvarez Roger (2002) "La Educación Virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible.

⁹ Op. Cit.

La UNESCO (1998), define como "entornos de aprendizajes que constituyen una forma totalmente nueva, en relación con la tecnología educativa... un programa informático - interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada. Son una innovación relativamente reciente y fruto de la convergencia de las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones que se ha intensificado durante los últimos diez años".

Lara, Luis (2002), afirma que la Educación Virtual es "la modalidad educativa que eleva la calidad de la enseñanza aprendizaje... que respecta su flexibilidad o disponibilidad (en cualquier momento, tiempo y espacio). Alcanza su apogeo con la tecnología hasta integrar los tres métodos: asincrónica, sincrónica y autoformación".

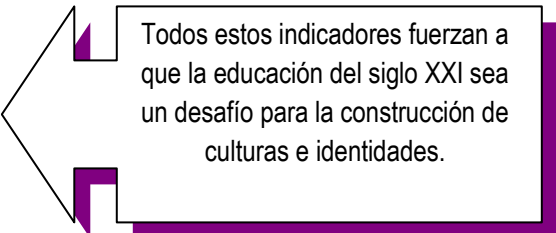
Loaza, Alvares Roger (2002) "Es una paradigma educativa que compone la interacción de los cuatro variables: el maestro y el alumno; la tecnología y el medio ambiente.

Banet, Miguél (2001) se adelanta en su concepción y afirma: "la educación virtual es una combinación entre la tecnología de la realidad virtual, redes de comunicación y seres humanos. En los próximos, la educación virtual será de extender y tocar a alguien - o una población entera - de una manera que los humanos nunca experimentaron anteriormente"

Indico, que la educación virtual es una modalidad del proceso enseñanza aprendizaje, que parte de la virtud inteligente - imaginativa del hombre, hasta el punto de dar un efecto a la realidad, en la interrelación con las nuevas tecnologías, sin límite de tiempo - espacio que induce a constantes actualizaciones e innovaciones del conocimiento.

Por otro lado, la educación virtual como la educación del siglo XXI, tiene los siguientes principios:

- La autoeducación
- La autoformación
- La desterritorialización
- La descentración
- La virtualización
- La tecnologización
- La sociabilidad virtual



Todos estos indicadores fuerzan a que la educación del siglo XXI sea un desafío para la construcción de culturas e identidades.

4. La historia de la educación virtual

La "virtualidad" no es algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde el mito de la caverna de Platón, pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, hasta la visión -no desde la fe- de la percepción cristiana de la eucaristía, la virtualidad, entendida como

semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros.

Hoy en día la tecnología nos brinda ese potencial, de posibilidad de incluso, visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos "realidad virtual". Hoy existe, además, la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana¹⁰.

En el siglo XV y XVI, luego del Renacimiento pasando por la Revolución Francesa, comienza la educación a ser un "Derecho Universal", en todo los nivel de formación académica.

Con la inserción de la técnica y la tecnología, las cosas van cambiando, hasta llegar a una emergencia del entorno virtual. En este surgimiento, se implementa la visión digital, que más tarde transforma nuevos ambientes naturales en la educación, modalidades como (la telenaturaleza), de juegos (los videojuegos e infojuegos), de memoria (la memoria digital multimedia), de percepción (sobre todo audiovisual). La metodología y la práctica de educación a distancia, de algún modo ha sido el puntal que ha impulsado la evolución de la tecnología de la educación. Luego, la implementación de nuevas tecnologías como audiovisuales, y ahora materiales interactivos mediante el uso de computadoras, la Internet que ha dado el paso de aparición de aulas virtuales.

"El salto dado por la nueva tecnología educativa es el equivalente al dado en el transporte, "...de la mula al avión". Con la fusión de la informática en las comunicaciones (la teleinformática), ha convertido al computador en un fabuloso apoyo para el docente; gracias a sus diversas aplicaciones como la producción de acetatos a color, la edición multimedia o la comunicación simultánea de voz, datos y vídeo, es ya una verdadera revolución"¹¹.

4.1. Historia de la convergencia digital para la educación virtual

En 1977 el japonés Koji Kobasyashi anunció en Estados Unidos que el futuro desarrollo de su compañía (Nec Corporation) se haría por medio de la combinación de las comunicaciones con los computadores, facilitada por los nuevos dispositivos semiconductores a larga y alta escala de integración.

En su teoría de C y C indica el permanente aceleramiento de los métodos de difusión de señales: los métodos analógicos y los digitales.

¹⁰ Duart, Joseph, Aprender sin distancias/México, 2002

¹¹ Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Argentina, 2002

Inicialmente ondas senoidales, luego por transmisión digital, finalmente los datos, el vídeo y la voz. Mientras se desarrollaba el famoso computador ENIAC.

En 1980, afirmó Kobasyashi "Mi sueño, es crear una vida social y cultural más plena para toda la gente en todas partes y hacerlo con sistemas de información que cualquiera pueda usar".

En 1986, establece un nuevo concepto de los sistemas de comunicación y educación "apoyar las actividades de producción del pensamiento - actividades intelectuales en forma integrada... a fin de comunicar sus sentimientos, el hombre utiliza la boca para hablar, el dedo para calcular, los ojos para leer y todas estas actividades están integradas en su conciencia.

Por consiguiente, en caso de mayor información entre un hombre y su sistema, las actividades intelectuales del hombre deben apoyarse no en forma individual, sino en forma integrada". Este cambio se radicalizó con el sistema y la cultura Modem¹².

4.2. La Teoría de C & C llevó a nuevos escenario educativos virtuales¹³

Estructurados en cinco premisas fundamentales:

- Facilitar un proceso enseñanza-aprendizaje compatible con el entorno de trabajo, investigación del educando.
- El pedagogo interactúa efectivamente entre educador-máquina-alumno mediante interfaces visualizadas gráficamente por el cerebro.
- Poseer medios de autoaprendizaje y estrategias de automotivación, para que los alumnos encuentren por sí mismos las respuestas a los cuestionarios que surgen del autoestudio.
- Crear comunicación alumno-maestro y alumno-alumno a través de la multimedia interactiva para lograr una retroalimentación que enriquezca y complete el proceso educativo.
- Disponer de flexibilidad en los horarios de trabajo educativo, por medio de la grabación de clases por parte de las sedes regionales receptoras.

Como concepción "educación virtual" se discutió de forma relevante, desde hace una década, pero la práctica apenas está llegando a Latinoamérica (1998). Algunas de las pocas existentes "han confundido al público al homologar servicios de correo electrónico con el concepto de capacitación virtual"¹⁴.

¹² Op. Cit.

¹³ Idem

¹⁴ Ibid, p. 3

La capacitación virtual surge de un proceso evolutivo a partir de la implementación de diferentes estrategias para impartir el aprendizaje. Dependiendo de las variables de espacio y tiempo, se ha alcanzado la solución humana de la ecuación de la ubicuidad, gracias a la convergencia digital y a la innovación del módem. Luego, la educación On – Line y E – learning.

5. Características de educación virtual

Loaiza Alvarez, Roger (2002), en su obra "Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina" describe las características de educación virtual de la siguiente forma:

- Es oportuno para datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la programación periódica de tele clases.
- Es eficiente, porque mensajes, conferencias, etc. en forma simultánea para los centros de influencia.
- Es económico, porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.
- Soluciona dificultad del experto, a que viaje largos trayectos.
- Es compatible con la educación presencial en cumplimiento del programa académico.
- Es innovador según la motivación interactivo de nuevos escenarios de aprendizaje
- Es motivador en el aprendizaje, que estar incultrado en cuatro paredes del aula.
- Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de Internet y sistemas de información.

Por otro lado, María Enriqueta Reyes, describe las dimensiones de la educación virtual:

- Ubicación relativa entre el educador – educando.
- Es instantáneo en el tiempo, pero en diferente lugar.
- El aprendizaje es a distancia, con offline o On-line en tiempo real.
- Es aprendizaje es interactivo, tanto de redes y materiales de estudio.
- Es autoeducativos en ambientes multimedia o por módulos impresos, todos ellos centralizados en un mismo lugar, se le denomina sistemas de **autoprendizaje**.
- El educando no requiere concurrir al centro de estudio, pero se puede realizar trabajos y debates en comunidades virtuales.
- El educando puede estar en su hogar en **capacitación virtual electrónica**, la cual puede tomar, según el medio que se utilice, las acepciones sobre "**Internet**", "**Intranet**" o "**Extranet**" (capacitación virtual electrónica global).

Por otro lado la educación virtual brinda:

- La utilización de redes de enseñanza.
- El aprende de su casa y en el trabajo.
- Accede a una serie de materiales y servicios mediante las telecomunicaciones.
- Tiene a disposición materiales standard como base de datos.
- El educando se comunica e interactúa con el tutor.
- El educando interactúa y se comunica con otros. Crea ambientes del compañerismo.
- Crea irrelevante el lugar y el tiempo de acceso.

Finalmente, tenemos los principios de educación virtual con el que se está fundamentando la enseñanza: configurando como una herramienta de gran utilidad porque presenta productos formativos:

Interactivos, los usuarios pueden adoptar un papel activo en relación al ritmo de aprendizaje.

Multimedia, ya se incorpora a textos, imágenes fijas, animaciones, videos, sonidos.

Abierta, permite una actualización de los contenidos y las actividades de forma permanente, algo que los libros de textos no poseen.

Sincrónicos y asincrónicos, los alumnos pueden participar en las tareas y actividades en el mismo momento independientemente y en cualquier lugar(Sincrónico). O bien, la realización del trabajo y estudio individual en el tiempo particular de cada alumno (asincrónico).

Accesibles, no existen limitaciones geográficas ya que utiliza todas las potencialidades de la red de Internet, de manera que los mercados de formación son abiertas.

Con recursos ON-LINE, que los alumnos pueden recuperar en sus propios ordenadores personales.

Distribuidos, no tienen porque estar centrado en un solo lugar, sino accesible en cualquier lugar del mundo, los recurso y materiales didácticos.

Con un alto seguimiento, el trabajo y actividad de los alumnos, ya que organiza tareas a tiempo a remitir.

Comunicación horizontal, entre los alumnos, ya que la formación y colaboración parte de las técnicas de formación.

6. Metodologías de educación virtual

La metodología responde al cómo enseñar y aprender. Y en cada modelo de educación virtual se destaca la metodología como base del proceso. A continuación se desatacan tres métodos más sobresalientes: el método sincrónico, asincrónico y aula virtual – presencial.

6.1. Método sincrónico

Son aquellos en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento.

Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el alumno que estudia en la modalidad a virtual no se sienta aislado. Son: Videoconferencias con pizarra, audio o imágenes como el Netmeeting de Internet, Chat, chat de voz, audio y asociación en grupos virtuales¹⁵.

6.2. Método asincrónicos

Transmiten mensajes sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requieren necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje. Son más valiosos para su utilización en la modalidad de educación a distancia, ya que el acceso en forma diferida en el tiempo de la información se hace absolutamente necesaria por las características especiales que presentan los alumnos que estudian en esta modalidad virtual (limitación de tiempos, cuestiones familiares y laborales, etc.). Son Email, foros de discusión, www., textos, gráficos animadas, audio, Cds interactivos, video, cassettes etc.

6.3. Polarizando ambos métodos (asincrónico y sincrónico)

Al unir ambos métodos, la enseñanza aprendizaje de educación virtual se hace más efectivo. Como se describe en el siguiente:

- Es el método de enseñanza más flexible, porque no impone horarios.
- Es mucho más efectivo que las estrategias autodidactas de educación a distancia.
- Estimula la comunicación en todo el momento e instante.
 - Celebración de debates.
 - La asignación de tareas grupales.
 - El contacto personalizado con los instructores.
 - Audio videoconferencia.
 - Pizarras electrónicas.
 - Compartimiento de aplicaciones.

¹⁵ Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Argentina, 2002

- Contenidos multimedia basados en web.
 - Conversaciones privadas, charlas y otras funciones de este tipo.
- Los instructores controlan las presentaciones, formulan preguntas a los alumnos, los orientan y dirigen la comunicación durante la clase.

7. Elementos esenciales que componen el aula virtual

Scangoli, Norma (2001)¹⁶, describe los elementos que componen en un aula virtual, surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregan adelantos tecnológicos accesibles a las mayorías de los usuarios, y en la que se reemplazaran factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos.

Básicamente el aula virtual debe contener las herramientas que permitan:

1. Distribución de la información.
2. Intercambio de ideas y experiencias.
3. Aplicación y experimentación de lo aprendido.
4. Evaluación de los conocimientos.
5. Seguridad y confiabilidad en el sistema.

En cuanto al educador, los elementos esenciales para el uso del profesor componen:

- Facilidad de acceso al aula virtual o página web
- Actualización constante del monitoreo.
- Archivo y links de materiales disponibles.
- Tiempo en el que los materiales estarán disponibles.

8. Educadores virtuales

Ser educador virtual será una de las opciones más cotizadas en el siglo XXI. No todos los docentes están dispuestos a renunciar a sus clases magistrales, así que el educador virtual, además de desarrollar una de las profesiones con más futuro en la Nueva Economía, si está convertido en el ente más buscado por universidades y escuelas de negocios.

Josep María Bricall, Rector de la universidad de Barcelona, afirma: "la introducción de las nuevas tecnologías en la educación no supone la desaparición del profesor, aunque obliga a establecer un nuevo equilibrio en sus funciones"¹⁷.

¹⁶ Scagnoli, Norma "El aula virtual: usos y elementos que la componen" USA, 2001

¹⁷ Acosta, Willman, Diseño de cursos virtuales, Venezuela, 2002: monografias.com

Sandra Asencio, sistematiza las características de un Educador virtual de la siguiente manera¹⁸.

- Es una persona interesada en las posibilidades de las nuevas tecnologías.
- Tiene voluntad de aprendizaje, reciclaje y superación continua, y con ganas de enseñar.
- Plantea nuevas formas de enseñar en la interacción del conocimiento
- Ofrece mayor tiempo para reflexionar y las clases virtuales sean concretas y eficaces.
- No enfatiza el papel de emisor, sino de tutor en el proceso de enseñanza.
- Se dedica a orientar y enseñar de modo personalizada.
- Se ajusta al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.
- Se actualiza y cambia constantemente el contenido y los materiales.
- Transforma de libros, apuntes, revistas a un formato de red digital.
- Aprovecha lo máximo las posibilidades de la red (foros, E-mails, Bibliotecas virtuales, videoconferencias etc.).
- Tiene proyecciones y actualización de conocimientos continuas y permanentes.

9. Ventajas y desventajas de educación virtual

Ventajas de la enseñanza virtual para los educandos	Ventajas de la enseñanza virtual a nivel institucional
<ul style="list-style-type: none"> - Se sienten personalizados en el trato con el docente y sus compañeros. - Puede adaptar el estudio a su horarios personal. - Puede realizar sus participaciones de forma meditada gracias al a posibilidad de trabajar off-line. - Podrá seguir el ritmo de trabajo marcado el profesor y sus compañeros del curso. - El alumnos tiene un papel activo que no limita recibir información sino que forma parte de su propia formación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Permite a la universidad ofertar formación a las empresas sin los añadidos que suponen los desplazamientos, alojamientos y dietas de sus trabajadores. - Permite ampliar su oferta de formación a aquellas personas o trabajadores que no pueden acceder a la clases presénciales. - Permite superar las clases presénciales. - Aumenta la efectividad de los presupuestos destinados al a

¹⁸ Sandra Asencio Muniesa www.eMagister.com, "eMagister.com --> Formación en la Red "

<ul style="list-style-type: none"> - Todos los alumnos tienen acceso a la enseñanza, no viéndose perjudicados aquellos que no pueden acudir periódicamente a clases por motivos de trabajo, la distancia... - Existe feed-back de formación, de manera que el profesor conoce si el alumnos responde al método y alcanza los objetivos fijados inicialmente. - Se beneficia de las ventajas de los distintos métodos de enseñanza y medios didácticos tradicionales, evitando las inconvenientes de los mismos. - Existe mejora de la calidad de aprendizaje. - Optimización del aprendizajes significativos: al mismo tiempo asimila otro tipo de aprendizajes. - Ahorro de tiempo y dinero. El educando no tiene que centrarse al centro de estudio. - Las clases y el estudio se acomodan al horario de cada estudiante. - Promueve la interacción del compañerismo. - El estudiante es protagonista de su propio proceso formativo. - El estudiante recibe una instrucción más personalizada. 	<p>educación: en muchos países los presupuestos de educación están congelados aunque la demanda aumenta ... los gobiernos piden niveles más altos y mayor relevancia del factor "profesionalizador" de los cursos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad del sistema educativo: los gobiernos no solo esperan del coste – eficacia, sino también justifiquen el uso del dinero público que se invierte. - Mejora de la eficiencia en la institución educativa debido al avance tecnológico, que permite desminuir costos fijos y aprovechar algunas economías de escala. - Mejora el desempeño del docente, por cuanto parte del tiempo que antes se dedicaba a la clase, se invertirá en un mejor diseño curricular e investigación. - Ampliación de cobertura, la cual mejora el acceso a la educación, eliminando las barreras de lugar y tiempo, características de la educación tradicional. <p>--- Desarrolla la creatividad del estudiante, motiva a este tiene que buscar la información por sí mismo.</p>
---	---

Las desventajas de la educación virtual pueden ser:

- El acceso desigual en la población.
- Limitaciones técnicas: desconexiones, imprecisiones.
- Fallas técnicas que pueden interrumpir las clases.
- La comunicación de red y la vía excedente de los alumnos puede desviar la atención de los alumnos.
- Alto costo del material de los equipos y de la producción del material.
- Falta de estandarización de las computadoras y multimedias.
- Falta de programas en cantidad y calidad en lengua castellana, aunque existan muchos en lengua inglesa.
- Puede ser lenta y por lo tanto desmotivadora.
- Los materiales pueden no estar bien diseñados y confeccionados.
- Puede ser que el educando se aíse y no planifique correctamente sus actividades y horarios.
- Se utilizan canales unidireccionales de comunicación con el alumno.
- No se ofrece el mismo contacto persona a persona así como las calases presénciales.
- Se requiere un esfuerzo de mayor responsabilidad y disciplina por parte del estudiante.
- No todo se puede aprender del Internet.
- Escasez de docencia, a nivel mundial, sólo un tercio de profesores que dictan clases virtuales han sido entrenado para enseñar por Internet.
- Muchas universidades ofrecen programas que no están acreditados por entidades autorizadas, ni utilizan correctamente los parámetros de la educación virtual.

Bibliografía

- Gámez Rosalba, ¿La Educación Virtual es Real? Google.com México 2002
- Banet, Miguél, Paradojas en los entornos virtuales, 2001
- Loaiza Alvarez, Roger Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina, Colombia, 2002
- Duart, Joseph, Aprender sin distancias/México, 2002
- Lara, Luis Rodolfo, Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales, Argentina, 2002
- Scagnoli, Norma "El aula virtual: usos y elementos que la componen" USA, 2001
- Acosta, Willman, Diseño de cursos virtuales, Venezuela, 2002: monografías.com
- Sandra Asensio Muniesa www.eMagister.com

Trabajo enviado por:

A. Eliseo Tintaya

eliseotintaya@hotmail.com,

eliseotintaya@yahoo.es

Universidad Mayor de San Andrés – Ciencias de la Educación - Bolivia

FORMACIÓN VIRTUAL LA MALA EDUCACIÓN... VIRTUAL

Javier Martínez Aldanondo, Gerente División Gestión del Conocimiento de Catenaria (26/09/2005)

Soy de la opinión de que hay una pregunta previa a las de este monográfico pero relacionada con ellas. ¿Porque el e-learning no ha funcionado hasta ahora como se esperaba? Porque el 99% de los cursos NO sirven para nada: no resuelven ningún problema, no tienen ningún impacto ni para la empresa (resultados) ni para el empleado (desempeño o vida más fácil, no olvidemos que todos hacemos cosas con algún objetivo). Para la mayoría de los directivos, la principal característica del e-learning es que permite ahorrar y gastar menos y eso demuestra el valor que se le da a la formación: Se piensa que no sirve, se trata de un mal menor, una pérdida de tiempo y por tanto rara vez se entiende como una inversión. Las buenas noticias son que éste no es un problema específico del e-learning sino de la formación y la educación en general y lo venimos arrastrando desde hace ya muchísimos años.

Hay una historia reciente que explica bien esta frustración y la consiguiente insatisfacción de los usuarios. Hace escasas semanas recibí una invitación a participar en una licitación en la que la empresa convocante solicitaba un Programa de Formación para la Inducción de sus funcionarios vía e-learning. Como era de imaginar, entre los productos esperados figuraba en primer lugar una plataforma, se solicitaban "evaluaciones que permitan medir el grado de comprensión de los contenidos" y se pedía "un sistema de formación e-learning (con lo que eso signifique) sobre la base de un tutorial que comprenda las siguientes áreas de formación":

- A. BIENVENIDA AL PROGRAMA
- B. MÓDULO I: Definiciones estratégicas
 - 1. Misión, Visión, Objetivos Estratégicos, Productos Estratégicos
 - 2. Estructura organizacional, Macrofunciones
 - 3. Programa de Mejoramiento de la Gestión (Áreas y sistemas)
- C. MÓDULO II: Normativas legales vigentes
 - 1. Ley de Nuevo Trato
 - 2. Estatuto Administrativo
 - 3. Ley de Probidad
- D. MÓDULO III: Manual de Recursos Humanos
 - 1. Políticas y procedimientos
 - 2. Derechos y Deberes
 - 3. Otras materias de interés

A lo largo de la siguiente semana se plantearon dudas y aclaraciones por parte de los interesados. Aposté a que ninguna de las empresas participantes iban a preguntar algo obvio: ¿Por qué este cliente quiere hacer un curso de inducción? Gané la apuesta. Me temía también que alguien había decidido que este curso es imprescindible y a partir de ese momento, toda la maquinaria se pone en marcha sin saber muy bien cual es el problema que se persigue solucionar. Y aposté también a que el cliente entregaría un manual, o un powerpoint, con los contenidos y por supuesto pensaría que cumplió con su cometido. Así fue.

De esta breve historia real, se derivan algunas conclusiones:

- 1. ¿La empresa realmente pretende que los usuarios aprendan? ¿O pretende que mejoren su desempeño? No va a ocurrir ninguna de las dos cosas: olvidarán la mayor parte de lo que lean y lo que recuerden no serán capaces de aplicarlo. No merece la pena enseñar aquello que no se puede aplicar inmediatamente ni se puede practicar repetidamente.
- 2. ¿Cuánta gente conoce la misión de su empresa? ¿Y qué aprenderán de ella? Y aunque la conociesen, ¿Qué repercusión tiene en su rendimiento? No basta con saber el Qué y el Cómo si no sabes por Qué (es decir, si no participaste en la creación de esa Misión).
- 3. ¿Contarles todas esas cosas a los alumnos es la mejor manera de que aprendan? ¿Por qué querrían aprender esos 3 Módulos? ¿Cómo les van a ayudar las Macrofunciones en su trabajo diario? ¿Se encontrarán habitualmente con situaciones donde tengan que aplicar los Objetivos Estratégicos? ¿Los test de respuesta múltiple son la mejor manera de evaluar el conocimiento? ¿Es posible convertir esta lista de contenidos irreales en una experiencia práctica y activa? Se puede, créanme, solo hace falta imaginación.
- 4. ¿Necesitamos tecnología para mejorar la formación? Quizás primero haya algunas otras cosas que arreglar.

Para aprender hay que recordar y también hay que entender, para entender hay que explicarse y para explicarse hay que hacerse preguntas. Algo me dice que en este curso no habrá mucho espacio para ellas.

¿Dónde están los usuarios en todo esto? Sería un verdadero milagro que los alumnos realizasen este curso y todavía fuesen capaces de hablar bien de él y recomendárselo a otros compañeros como quien recomienda un buen libro, una buena película. Sin embargo, creo que es importante destacar que este problema no tiene que ver con la modalidad en que se imparte la formación, es decir, no es exclusivo de la formación virtual. Hay algunos buenos cursos presenciales (pocos, por desgracia) y algunos buenos cursos virtuales (menos todavía), por tanto la inutilidad no la determina el formato. Pasa lo mismo con la televisión, la mayoría de los programas son horribles pero la culpa no la tiene el medio porque al mismo tiempo existen algunos que merecen la pena.

Lo que ocurre en realidad es bastante simple. Para todas las personas, formación es sinónimo de aula o clase, de profesor que habla y de alumnos que escuchan. Nadie lo pone en duda, al fin y al cabo son ya varios siglos de tradición alrededor del cual se ha creado un prospero negocio. Alguien decide lo que debes aprender, cómo y cuándo debes hacerlo y a ti como usuario sólo te queda seguir las instrucciones. Si lo miramos en términos económicos, las aulas son una buena solución ya que han permitido universalizar la educación que previamente estaba al alcance de unos pocos privilegiados. ¿De qué otra forma se puede alcanzar esa meta si no es poniendo un profesor para cada 30, 50 ó 100 alumnos, haciendo que todas las carreras duren lo mismo, se dividan en asignaturas, se aprueben mediante exámenes, etc.? Si lo miramos en términos educativos, se trata de una auténtica aberración ya que la calidad se ha resentido enormemente. Se ha sacrificado calidad por cantidad. ¿Cómo prefieres aprender a jugar a tenis, con un profesor particular en una pista de tenis o compartiendo el profesor con 30 compañeros más y sentados en un aula? Cualquier educador admite que el modelo del aprendiz es infinitamente más efectivo pero sin embargo se ha abandonado no porque no sea la mejor opción sino por razones económicas. Piensen, por ejemplo, en cómo aprende un niño a caminar y hablar. Mientras no seamos conscientes de que el modelo de la escuela no es el modelo más adecuado para aprender, seguiremos teniendo problemas, da lo mismo que sea en el ámbito presencial o virtual. La solución no pasa por virtualizar las clases, pasa por cambiar completamente el modelo y ceder el protagonismo a los alumnos/usuarios. Las personas aprenden haciendo, equivocándose, reflexionando sobre su error e intentándolo de nuevo y no aprenden

simplemente porque un profesor les cuente cómo son las cosas. Eso es aburrido y todos lo hemos comprobado en carne propia y durante largos años. Sin práctica no hay aprendizaje, sin reflexión no hay aprendizaje y sin feedback no hay aprendizaje. La solución, tanto para formación presencial como virtual, pasa por diseñar experiencias (y no contenidos) donde el alumno tenga que practicar (y no escuchar o leer) y donde el profesor desempeñe un rol de facilitador, de apoyo cuando el alumno lo necesite y lo requiera. Evidentemente, estamos muy lejos de que eso ocurra porque todo curso no deja de ser una sucesión de contenidos mejor o peor organizados pero que no se parecen en nada a la realidad para la que queremos preparar al alumno. Formación implica que puedo practicar y entrenar el trabajo que me espera (me anticipo y además lo hago en un entorno libre de riesgos). Pero ocurre que los profesores no quieren ceder sus potestades y los que se atreven, no saben como hacerlo. ¿Y todavía seguimos esperando que los usuarios disfruten de la experiencia?

Hay quien defiende que en la formación virtual existe menos nivel de compromiso de los alumnos y de nuevo asumen que el compromiso depende del formato. Diariamente muchos matrimonios fracasan y sin embargo y durante años viven en permanente contacto cara a cara, al fin y al cabo duermen juntos todos los días. El compromiso y la motivación son elementos muy personales y hay muchos factores que inciden sobre ellos. Las personas tenemos objetivos que nos interesan y trazamos y ejecutamos planes y acciones para alcanzar esos objetivos. Aprender es un medio para alcanzar un objetivo y al igual que el verdadero conocimiento es inconsciente, el verdadero aprendizaje también lo es. Si echamos un vistazo a nuestro alrededor, en un día cualquiera es posible que mantengamos mayor número de interacciones virtuales (con personas que muchas veces ni siquiera conocemos) que interacciones físicas con personas en nuestra organización o entorno familiar. El compromiso de esas interacciones no es mayor o menor por el hecho de ser virtuales sino que dependerá de cuánto nos interesa, cuán importantes son para nosotros. Estamos en pleno tránsito de la cultura oral (aula) a la cultura escrita (leer en computador y escribir). Es evidente que estamos todavía tratando de adaptarnos a vivir y relacionarnos en un mundo que cada vez utiliza más intensamente la tecnología para comunicarnos, aprender y trabajar. Pero al final de cuentas, hay un ser humano en un extremo y un ser humano en el otro y la herramienta que existe en medio no tiene poderes ni mágicos ni perversos. Un cuchillo, que no deja de ser tecnología, sirve igualmente para cortar el pan y untar mantequilla y para cortarle la yugular a tu vecino. Es innegable que el contacto físico, hoy en día, puede permitir explotar todos los sentidos y toda la inmediatez de la comunicación. Pero conozco miles y miles de aulas donde la única voz que se escucha

es el monólogo del profesor y donde el único compromiso que existe es aprobar o terminar el curso cuanto antes independientemente de lo que se aprenda. Hay experiencias que demuestran que el nivel de participación de los alumnos en un curso virtual bien diseñado es infinitamente superior a un aula presencial y la calidad de sus aportaciones es sobresaliente. Las personas comparten, colaboran y se relacionan porque quieren, en general ocurre de forma voluntaria pero para ello tiene que existir una atmósfera que lo promueva. Esa atmósfera se puede crear en un ambiente virtual sin muchos inconvenientes y con algunos beneficios adicionales pero desde luego no es nada obvio y los principios que rigen en la formación presencial no son de gran utilidad.

En definitiva se sigue hablando demasiado de "learning objects", de estándares y de plataformas pero esto no es más que un ejemplo indudable de que lo que tenemos hoy es una réplica casi exacta del modelo presencial, de una mentalidad económica de la educación.

Para mejorar la satisfacción, hay que pensar primero en el cliente y el mundo de la educación no sabe hacerlo porque nunca lo ha tenido que hacer.

LOS 7 PUNTOS DE INSATISFACCIÓN EN LA FORMACIÓN VIRTUAL

Ivan Herrero, Executive Director de Human & Leading Group, economista y psicólogo (26/09/2005)

Actualmente, la formación es el valor añadido más importante que Europa puede aportar al mercado mundial. Dentro de las herramientas formativas, la formación virtual necesita varios alicientes para su desarrollo ya que tiene que superar varios puntos importantes causantes de insatisfacción en los usuarios.

Las causas en dicha insatisfacción se deben a varios puntos:

1) Los cursos virtuales normalmente son voluntarios. La falta de disciplina y falta de interlocutores válidos que puedan dar un feedback coherente al progreso de estudio es un hándicap importante.

2) Todo proceso de formación requiere inequívocamente una referencia externa de apoyo y contraste de los conocimientos establecidos. Los cursos virtuales tienen herramientas que son insuficientes en este aspecto. Paralelamente, la disciplina requerida en la formación presencial es necesaria para los hábitos en el estudio.

3) Los cursos virtuales no trabajan óptimamente los diferentes estadios y ritmos que debe tener un curso, no estudian los ritmos humanos de atención y asimilación de conocimiento por lo que las personas usuarias de estos cursos quedan parcialmente o totalmente insatisfechas.

4) Paralelamente, el medio físico donde se encuentra la información es un factor importante para la asimilación de conocimientos. En muchos cursos los conocimientos multimedia virtuales están en la pantalla de ordenadores lo que provoca un distanciamiento de los usuarios. Sin embargo, la formación presencial o los textos en formato papel utilizan una serie de variables amplificadas que facilitan el aprendizaje.

5) Los cursos de formación normalmente se reciben para aprender información nueva o para ampliar la actual. Normalmente los cursos on line son cursos estándar con una metodología específica y con poca flexibilidad orientada a los conocimientos del usuario. Existe un menor ciclo de feed-back de información bilateral entre los conocimientos del curso y el usuario.

6) El canal de comunicación en la formación virtual es diferente. Existen variables y parámetros de explicación en la formación presencial que facilitan el aprendizaje. La formación virtual facilita un aprendizaje estanco (Incomunicado entre sí) mientras la formación presencial facilita un aprendizaje fluido.

7) Los resultados de los títulos on-line y virtuales, en mayor medida, no tienen el mismo reconocimiento social que la formación presencial.

© Copyright Human & Leading Group

LA FORMACIÓN VIRTUAL -ENTRE LA SATISFACCIÓN Y LA FRUSTRACIÓN

Dra. Nuria Arís Redó, Departamento de Educación de la Universitat Internacional de Catalunya (UIC); Lda. Maite Fuertes, Departamento de Educación de la Universitat Internacional de Catalunya (UIC) (26/09/2005)

Uno de los fenómenos educativos de mayor impacto de los últimos años es el de la formación "on-line". El acceso generalizado a Internet por parte de la mayoría de la población ha propiciado el aumento de la oferta formativa a través de la red. Las peculiaridades de la misma, sus ventajas e inconvenientes, así como los desiguales resultados obtenidos,

nos motivan a reflexionar sobre algunos de estos aspectos, desde la propia experiencia personal.

Uno de los principales atractivos de esta opción formativa es la de flexibilidad, puesto que ofrece la posibilidad de "conectarse" según la disponibilidad del usuario, combinándolo con las responsabilidades – personales y/o profesionales- de cada alumno. De ello se deriva que el estudiante "on-line" es mayoritariamente, un adulto/a que accede a esta formación haciéndolo compatible con su actividad laboral cotidiana.

En cuanto a las motivaciones pueden ser de muy diversa índole, como proyección profesional para la obtención de un título que le permita ampliar sus oportunidades de promoción o de proyección personal, como reto intelectual o de interés por el tema. Lo cierto es que una vez se inician los estudios, las sensaciones que se experimentan son contradictorias y se sitúan en la amplia franja que separa la satisfacción de la frustración.

La principal característica de este tipo de educación es que se desarrolla fuera de los entornos educativos convencionales. Se requiere una buena dosis de organización y de esfuerzo personal para crear el hábito de estudio on-line, y la ausencia de respuesta inmediata a las posibles dudas o incidencias son una primera fuente de frustración. En algunos momentos, se pueden experimentar sensaciones de soledad, puesto que en la mayor parte de las situaciones de enseñanza-aprendizaje tradicionales la interacción con los demás es un elemento dinamizador. Dicha falta de interacción directa, requiere del estudiante una voluntad y un sacrificio importantes puesto que está claro que va a estudiar sacando tiempo de su "tiempo libre" y, considerando que estamos hablando de personas adultas, su decisión afecta o puede llegar a afectar las relaciones personales y/o familiares.

Aquellos aspectos de la formación on-line que resultan un atractivo inicial, pueden llegar a desvanecerse si consideramos la inversión del tiempo que supone, el cansancio visual y otros problemas físicos que se derivan del trabajo en exceso ante el ordenador o las malas posturas, la adicción, la sensación de desbordamiento y los imprevistos tecnológicos.

No todos los que en un principio deciden iniciar sus estudios on-line terminan satisfactoriamente su formación. A parte del abandono que puede ser común a todos los estudios, sería interesante analizar si los inconvenientes que hemos mencionado han contribuido a tomar esta decisión. Lo cierto es que, una vez vencidos los anteriores obstáculos y el estudiante consigue finalizar con éxito este tipo de estudios, además

del reconocimiento académico, el estudiante ha desarrollado una serie de competencias de autonomía y esfuerzo que aportan en sí mismas el crecimiento y la mejora personal, pero desde un planteamiento marcadamente individualista que nos invita a una futura reflexión.

Causas de la insatisfacción en la formación on-line. Algunas ideas para la reflexión

Antonio Seoane Pardo, Coordinador del Diploma Tutor on-line de la Universidad de Salamanca; Francisco Lamamie de Clairac Palarea, Gerente de Clay Formación Internacional (26/09/2005)

Parece que en algunos ambientes formativos, tanto académicos como empresariales, empieza a aceptarse con cierta resignación la idea de que la formación en red conlleva innumerables ventajas que son sobradamente conocidas, a pesar de lo cual resulta inevitable una cierta sensación de insatisfacción, desmotivación y frialdad, que en definitiva suele desembocar en un alto índice de abandono y en una valoración general insatisfactoria por parte de quienes se inscriben en experiencias formativas on-line.

En las próximas líneas analizaremos, en primer lugar, cuáles son las causas del hecho que motiva esta discusión. En segundo lugar se ofrecerán algunas ideas sobre posibles vías de solución o mejora de estas condiciones adversas. Por último, se expondrá un caso de éxito de la Universidad de Salamanca, en el que hemos llevado a cabo estas prácticas con resultados realmente satisfactorios.

1.- ¿Por qué desmotiva la formación on-line?

La pregunta que se acaba de formular encierra una trampa que con frecuencia nos impide encontrar una solución al problema. Tal como lo hemos expuesto, parece que la causa de la desmotivación está en la propia formación en red como si no se repitieran exactamente los mismos inconvenientes en otras modalidades formativas "convencionales"; es cierto que en el e-learning esos inconvenientes se agudizan porque se trata de una modalidad formativa en la que cada agente deja su actividad registrada, y en donde el peso de la carga formativa se reparte entre todos los actores del proceso, a diferencia de lo que ocurre en la formación presencial, donde tradicional y erróneamente, por cierto, ésta recae casi exclusivamente en el docente.

Es decir, que si queremos encontrar las verdaderas causas de la insatisfacción en la formación en red hemos de investigar el modelo formativo subyacente y tratar la mediación tecnológica sólo como uno

de los elementos en juego. En pocas palabras, la responsabilidad del éxito en la formación on-line compete fundamentalmente a la "formación" y no tanto al componente "on-line". De hecho, es más fácil poner solución a los inconvenientes relacionados con el factor tecnológico que los derivados del modelo formativo, pues éstos se heredan de malas prácticas procedentes de otras modalidades.

Comenzaremos a analizar las causas de esta desmotivación, en orden de menor a mayor dificultad de resolución.

1.1.- Causas asociadas a un defectuoso diseño del entorno.

Con frecuencia decimos que un programa, herramienta o plataforma es más o menos usable, atractiva, que el entorno gráfico y su diseño son más o menos user-friendly. No hay duda de que un entorno mal diseñado o difícil de utilizar dificulta alcanzar los objetivos previstos, tanto en un entorno en red como en una experiencia de formación tradicional. Es un error habitual en la formación en red ofrecer recursos que presentan ante la vista (atónita si no se trata de un usuario avezado) un sinfín de funciones que el usuario desconoce o carecen de utilidad para él, elementos de uso poco intuitivo, e incluso, paradójicamente, elementos que producen enorme fascinación tecnológica en un primer momento, desencadenan una sensación de frustración en un usuario que se sienta incapaz de estar a la altura de lo que él cree que se exige. Por poner un ejemplo muy gráfico, cuando entramos en un aula convencional esperamos encontrarnos siempre los mismos elementos, o al menos similares, en similar disposición y con idénticas funciones. En la formación on-line todavía es necesario hacer un esfuerzo por estandarizar los entornos, simplificar su uso, adaptarlos a las necesidades del usuario, hacer que el entorno vaya creciendo a medida que el usuario sea capaz de asumirlo, del mismo modo que las sillas de un aula de educación infantil son diferentes a las de la sala de proyecciones de un gabinete de Formación y Recursos Humanos en una empresa.

1.2.- Causas de tipo infraestructural, logístico y de cultura tecnológica.

Afortunadamente, aunque en unos países más que en otros, el crecimiento de las líneas de banda ancha está posibilitando que este problema sea cada vez menor. Las dificultades de conectividad o la lentitud de algunas herramientas con las velocidades actuales de

conexión hacen que incluso el más tenaz decida tomarse un café entre clic y clic. A pesar de la hipérbole, no deja de ser cierto que muchos usuarios se quejan de la dificultad para acceder a contenidos “pesados”, de estar conectados todo el tiempo que se requiere para lograr los objetivos propuestos, o incluso de fallos en los servidores que no siempre son suficientemente estables ni están bien gestionados. Si nos quedamos sin luz en clase de arte, no podemos proyectar diapositivas.

Dentro de este tipo de causas, también cada vez menos frecuentes, nos encontramos con las dificultades de alfabetización digital de buena parte de la población. Es cierto que la tecnología es cada vez más sencilla y accesible, pero sigue existiendo un importante sector de población (incluso joven) con un cierto rechazo tecnológico y un insuficiente nivel de destreza informática. Vivimos en una civilización en la que la evaluación de los aprendizajes y la vida formativa en general se realiza a golpe de bolígrafo y papel, pero todavía nos encontramos con un índice bastante alto de personas que no manejan un teclado con la velocidad suficiente como para que la interacción basada en el intercambio de texto no les resulte frustrante. A muchos les gustaría escribir, pero con el teclado son más lentos que con la pluma.

1.3.- Causas relacionadas con un conflicto de expectativas. “Esto no es lo que yo esperaba”

Podría decirse que el éxito de la formación on-line es la convergencia de expectativas del alumnado y los gestores de la intervención formativa. Como es obvio, cuando hay desmotivación esta convergencia no se produce y, por el contrario, existe una situación de conflicto entre lo que el alumno espera y lo que la iniciativa le ofrece. Este conflicto se resume en varios factores, entre los cuales destacan: a) el alumno esperaba más –o menos, u otra cosa distinta– de lo que allí se le exige, en términos de trabajo, de calidad de los materiales y las actividades ofrecidas, etc. Normalmente, el esfuerzo exigido al alumno supera la dedicación que ofrecen los “docentes”. b) La sensación de soledad ante la máquina. El alumno espera que el aprendizaje on-line se parezca en algo a la enseñanza presencial: le tranquiliza saber que siempre hay alguien ahí, al otro lado de la pantalla, y le frustra sentir que está solo, cosa que ocurre con demasiada frecuencia. c) Los alumnos que se acercan a la formación on-line suelen provenir de contextos culturales, formativos, perfiles y situaciones laborales muy dispares, y resulta difícil elaborar un conjunto de medidas de intervención a la medida de todos: el resultado es que, al final, el conjunto no suele ser a la medida de ninguno.

1.4.- La clave: Desmotivación por ausencia de factor humano en la formación on-line.

La calidad de la formación (en red o de cualquier otro tipo) está, por encima de todo, en el factor humano. Una mala plataforma o unas malas herramientas se convierten en un gran aliado en manos de un buen equipo humano y un buen plan formativo, y un magnífico entorno sin un equipo humano de calidad está condenado al fracaso.

En la formación on-line es bastante habitual, por desgracia, la imagen del supermercado de autoservicio. La aparente "libertad" y "autonomía" que se ofrece detrás de muchas intervenciones formativas oculta una realidad en la que esa libertad produce sensación de caos, desorden, y la autonomía es sinónimo de soledad. Muchas iniciativas no deberían considerarse "formativas" sino meramente "informativas" porque el alumno realiza buena parte del trabajo en soledad y lo que se le proporciona es información junto con unas pautas más o menos estándar para su secuenciación, pero no un auténtico itinerario formativo. Éste es un proceso en el que intervienen elementos psicológicos y cualitativos que, al menos hasta ahora, no se pueden dejar a la decisión de un "Aprendizaje" automático, sino que ha de ser guiado muy de cerca por personas que constantemente motiven al alumno ante cada nuevo reto o le reconduzcan si se produce un defecto en su itinerario formativo.

El alumno en la formación en red no encuentra satisfechas sus expectativas porque, en general, el programa formativo se ha hecho de antemano y, si no se ajusta a sus necesidades (no lo hace en la mayoría de los casos), no puede hacer nada por cambiarlo, y difícilmente encuentra a alguien dispuesto a acompañarle de cerca durante el camino.

2.- ¿Cómo evitar la desmotivación en la formación on-line?

Siguiendo la misma disposición del epígrafe anterior, ofrecemos brevemente algunas soluciones que ejemplificaremos en el último punto con un caso de éxito:

2.1.- Cómo diseñar un entorno adecuado

El entorno ha de ser evolutivo, presentando sólo los elementos imprescindibles al alumno, de manera que otros nuevos se vayan

incorporando a medida que se necesitan, preferiblemente con la jerarquía que él prefiera. El entorno ha de ser neutro, como la pizarra en el aula: no importa si es verde o gris, pero no ha de molestar ni ser protagonista, porque es sólo un medio: lo más útil, eficaz, sencillo y desapercibido posible. Claro está, iniciativas formativas diferentes exigen configuraciones diferentes, y no se trata sólo de una cuestión estética o de imagen corporativa.

2.2.- Cómo mejorar la logística y la cultura digital

Es necesario priorizar la eficacia y la manejabilidad ante los excesos de fascinación tecnológica. Animaciones magníficas son una tortura para un alumno que se conecta con un módem desde el otro lado del planeta. No se trata de reducir el entorno gráfico a una página en blanco, sino de lograr un equilibrio entre un entorno agradable y un espacio funcional a la vez que ágil. El diseño de contenidos desempeña un papel fundamental a este respecto.

En relación con la cultura digital, es sólo cuestión de tiempo y de esfuerzo por promocionar las TIC's en todos los ámbitos formativos. Esto es responsabilidad de las autoridades educativas.

2.3.- Cómo lograr la convergencia de expectativas

Es fundamental hacer un estudio previo del perfil de entrada de los alumnos de cualquier iniciativa, adaptando los itinerarios formativos a grupos con perfiles compatibles. No es el alumno el que ha de adaptarse al perfil formativo sino a la inversa; de lo contrario lo perderemos por el camino. La flexibilidad no consiste en "haz lo que quieras" sino en "dinos lo que quieres, y nosotros lo hacemos para ti". Por otra parte, es crucial que se detallen de antemano, de manera sincera y abierta: objetivos, metodología, destinatarios, plan formativo, perfil de entrada y posibles perfiles de salida, plan de trabajo, tiempo de dedicación, forma de cursar las unidades del programa, criterios de evaluación y control de la calidad, etc. Así es más difícil que se produzcan malos entendidos.

2.4.- Cómo potenciar el factor humano

La piedra angular de cualquier proyecto formativo está en la metodología de trabajo sustentada por el equipo humano que lo impulsa. Es importante el entorno, ofrecer contenidos de calidad, pero no menos crucial (y suele descuidarse en exceso) es la figura profesional de quien va a seguir, monitorizar, gestionar el aprendizaje y acompañar

al alumno en su itinerario formativo. El modelo para este nuevo perfil profesional de la formación se encuentra, paradójicamente, en la figura mítica de la que emana uno de los educadores por excelencia en la Antigua Grecia: Méntor, el tutor de Telémaco, hijo de Ulises. El Tutor no es el sabio sino quien acompaña al discípulo en el camino para que éste alcance la madurez y, si es posible, la sabiduría. Le enseña porque le ayuda a enfrentarse a problemas, le propone retos, le instruye mientras le obliga a actuar. Ésa es la figura que nos ha inspirado en Tutor on-line Universidad de Salamanca.

3.- Un caso de éxito: Tutor on-line Universidad de Salamanca

¿Qué hacemos en Tutor on-line? Desarrollamos un plan formativo con el cual se logra que el alumno adquiera todas las capacidades necesarias para gestionar completamente una actividad formativa on-line en cuyo ámbito de conocimiento él sea previamente competente. Aprende a manejar herramientas, gestionar la comunicación y la participación en la dinámica de grupos, desarrollar contenidos, gestionar LMS's, diseñar proyectos formativos, trabajar con estándares, evaluar la viabilidad económica y académica de una iniciativa piloto, gestionar la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, etc.

¿Cómo lo hacemos? En Tutor on-line se trabaja en grupos muy pequeños (una media de doce personas y nunca más de quince), con una metodología de aprendizaje colaborativo, equilibrando los contenidos teóricos y las actividades en las que se simulan situaciones reales y se aprende a resolverlas aplicando la teoría aprendida; el equipo de tutores que sigue el proceso de aprendizaje también trabaja en equipo y coordina todas las intervenciones de manera que en cada unidad se percibe una línea coherente de evolución en la gestión del aprendizaje. Los contenidos y las actividades se adaptan a los perfiles de los alumnos, se diversifican y se hacen específicas en función de sus necesidades, siempre bajo la atenta supervisión de un equipo docente que garantiza la pertinencia de ese itinerario formativo. Actualmente (las iniciativas formativas en red tienen que evolucionar continuamente) incorporamos un importante componente de empresa en la gestión del aprendizaje, de manera que el alumno perciba una sintonía entre la formación académica recibida y las exigencias del mercado laboral al que habrá de integrarse, porque Tutor on-line es un Diploma de Formación Continua, con un perfil claramente profesional orientado a la formación, tanto académica como en la empresa.

¿Cuáles son las claves del éxito? Tutor on-line cuenta con una tasa de abandono de un 5% frente a un 95% de aprobados que siguen el plan formativo intensivo que dura tres meses y medio. La nota media de los aprobados está por encima del 7,5 sobre 10, y la media de intervenciones en foros consideradas "significativas" por unidad (cada unidad dura dos semanas) sobrepasa las 30 por alumno. Las actividades tanto individuales como de grupo son de una calidad francamente notable y los trabajos finales son auténticos proyectos de formación on-line, algunos de los cuales ya están funcionando en empresas e instituciones. Es decir, la clave está en aprender haciendo (learning by doing), pero esto sólo se puede hacer si detrás de un entorno neutro, fiable y eficiente, junto a unos contenidos de calidad, existe un equipo de personas que gestionan el aprendizaje incluso en mayor medida de lo que se podría hacer en una iniciativa presencial.

En conclusión: la clave de la desmotivación en la formación en red no está tanto en factores tecnológicos o específicos de esta modalidad cuanto en la concepción del modelo didáctico y en aspectos de carácter más psicológico, comunicativo, emotivo... En fin, la clave está en el factor humano.

La satisfacción de los alumnos en los cursos on-line

Olga Villa Leicea, Licenciada en Pedagogía por la Universidad de Deusto (26/09/2005)

La satisfacción del alumno es un concepto complejo de delimitar, tanto en educación presencial como en formación on-line. Existen discrepancias teóricas a la hora de considerarlo y también problemas a la hora de medirlo adecuadamente.

LA SATISFACCIÓN EN EDUCACIÓN

La satisfacción del cliente es un factor de enorme relevancia en nuestros días, desde el punto de vista de la calidad del producto como del servicio se alude a este elemento como uno de los ejes esenciales en la mejora continua de las organizaciones, tanto a nivel humano como financiero, desarrollando productos y servicios más competitivos. Los deseos y necesidades de los usuarios son analizados y el diseño de los productos y los servicios se ve modificado para producir altos grados de satisfacción del cliente.

Es comprensible que este fenómeno suceda en el ámbito empresarial pero el problema surge cuando hablamos de educación, en primer lugar porque no queda claro quién es el cliente, podría ser el alumno que

recibe la formación, la empresa que costea la formación o en definitiva la sociedad. Entendiendo que el alumno es cliente, puesto que establece un acuerdo con una institución para ser parte de proceso educativo, ha de tener la posibilidad de expresar sus deseos, percepciones y necesidades en cuanto a la calidad del profesorado, los contenidos, las herramientas de comunicación disponibles en su curso on-line, etc. A la hora de hablar de educación, al contrario que en otro tipo de servicios, es necesario pensar que el alumno no es un mero receptor de un servicio, sino ante todo, es parte de un proceso educativo lo cuál es sustancialmente distinto. Considerarlo como un receptor nos llevaría a las visiones tradicionalistas de la enseñanza unidireccional. Hoy en día sabemos que la educación es un proceso donde el alumno construye, siendo la labor del profesor dirigida hacia guiar o facilitar el aprendizaje del alumno.

En este proceso, los alumnos que llevan a cabo cursos on-line sufren conflictos cognitivos, se enfrentan a distintos puntos de vista y nueva información que puede chocar con sus esquemas previos. Teniendo en cuenta este punto de vista, el alumno no siempre se sentirá satisfecho, sino que experimentará cierta confusión propia del crecimiento que esta sufriendo. Las instituciones educativas deberán tener en cuenta la distinción entre el alumno que exige un buen profesorado, un curso on-line que disponga de ayudas, etc. y el alumno que forma parte de un proceso lleno de retos que no siempre resulta tan cómodo y agradable. Es en este punto donde la labor del tutor o profesor resulta esencial a la hora de apoyar al estudiante.

RENDIMIENTO Y SATISFACCIÓN

Anteriormente aludíamos a los problemas a la hora de medir la satisfacción del alumno. Generalmente tiende a considerarse el rendimiento como un indicador de satisfacción en los alumnos, en efecto existe una relación entre ambos, puesto que un bajo rendimiento en los alumnos puede deberse a graves errores en el desarrollo de la plataforma de educación on-line, los contenidos, deficiente atención por parte del profesorado, etc. Sin embargo, podríamos preguntar a los alumnos brillantes si están satisfechos con el curso on-line que han realizado. Es muy posible que surja algún aspecto que no les ha impedido completar el curso con éxito, pero que les ha dificultado su proceso educativo, o elementos que se pueden mejorar. El rendimiento de los alumnos puede tener relación con la satisfacción pero esa medida no es suficiente. Tampoco es suficiente contemplar la satisfacción general con el curso, ya que no nos ofrece información sobre los aspectos donde los alumnos están más o menos satisfechos. Es

necesario analizar los distintos elementos que conforman el curso on-line, además de las dinámicas que se llevan a cabo para identificar posibles áreas de mejora, prevenir problemas e incrementar la satisfacción de los alumnos.

Factores que inciden en la satisfacción de los alumnos que cursan estudios on-line

En la literatura sobre educación a distancia a través de Internet podemos encontrar estudios que se han interesado por la satisfacción del alumno en esta modalidad de aprendizaje. Algunos de los factores que parecen incidir en la satisfacción de los estudiantes son los siguientes (DeBourgh, 1999):

- Ofrecer claras expectativas sobre las tareas del curso.
- Responder de forma rápida a los estudiantes.
- Favorecer la participación de los estudiantes.
- Utilizar variedad de metodologías para ayudar a que los alumnos consigan comprender mejor el material.
- Establecer mecanismos para que los estudiantes puedan acceder al profesor.
- Ofrecer feedback puntual y devolver a los estudiantes sus trabajos.

Según Mason y Weller (2000) uno de los factores que más afectan a la satisfacción de los alumnos en programas on-line es el apoyo de profesor y de otras figuras, así como de otros estudiantes. Por el contrario, algunos de los elementos que generan ansiedad en los alumnos que cursan sus estudios en programas on-line se refieren a la falta de feedback por parte del profesor, falta de criterios claros sobre lo que el profesor espera y la ausencia o ambigüedad en las instrucciones (Hara y Kling, 2000).

Otros factores como la elaboración de los contenidos, la posibilidad de disponer de ayudas técnicas, o las características y el diseño del programa on-line pueden ser muy importantes. Sin olvidar lo referido al proceso educativo, como la flexibilidad del curso, la interacción entre profesores y alumnos, o de los alumnos entre sí.

Actualmente estoy realizando un estudio sobre los factores que inciden en la satisfacción de los alumnos que cursan estudios on-line, espero que los resultados puedan aportar luz en este campo y ayuden a desarrollar cursos cada vez mejores y más satisfactorios para los estudiantes.

DIEZ MITOS ACERCA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

1. Se necesita saber mucho sobre la tecnología
2. Es muy costosa
3. Los alumnos no están listos
4. Los profesores no están listos
5. Los cursos son impersonales
6. Los cursos son mediocres
7. La deserción es muy alta
8. Rivaliza con la educación presencial
9. Nuestros países no están listos
10. No es para mí ni para mis alumnos

1. Se necesita saber mucho de Tecnología.

No

Tanto para los profesores como para los alumnos, las herramientas de comunicación y de estudio disponibles son cada vez más intuitivas y simples. Si pueden usar Internet y saben manejar un correo electrónico, un chat y un foro de discusión, están listos para participar en un curso virtual. Visite nuestro campus virtual...

2. Es muy costosa.

No.

Existen soluciones muy económicas que utilizan software de uso libre para instituciones educativas. En www.colegiovirtual.org usted puede tener su campus virtual en 24 horas por sólo US\$24 mensuales. Ver precios...

3. Los alumnos no están listos.

Mentira.

Los estudiantes están listos hace mucho tiempo. Hoy en día los jóvenes se comunican a través de Internet en forma tan natural como hablar por teléfono. Su principal fuente de información hoy en día es la Web y esperan que sus maestros estén tan conectados como ellos.

4. Los profesores no están listos.

Ya no es tan cierto.

Hace un par de años podíamos decir que era así. Los estudiantes iban a un ritmo mucho mayor que los profesores. Hoy ya no. La comunidad académica le ha perdido el "miedo" a la tecnología y los profesores ya son conscientes que aquellos que se enorgullecían de su analfabetismo tecnológico están en vías de extinción.

5. Los cursos son impersonales.

No necesariamente.

Los cursos a través de Internet pueden ser tan personales como lo quiera el profesor y lo alumnos. Es obvio que no habrá contacto cara a

cara, pero esto no quiere decir que no se pueden crear relaciones y amistad entre los participantes. Al contrario, es muy común que los estudiantes que están geográficamente apartados se interesen por conocerse mutuamente, aunque sea solamente por medios electrónicos.

6. Los cursos son mediocres.

No necesariamente.

Al igual que en la educación presencial, la calidad depende del profesor que acompaña el curso. Los materiales NO son la única razón por la que un curso es bueno o malo. La excelencia de un curso (presencial o virtual) está determinada por la pasión con la que el profesor lo diseña y lo dicta. No depende del medio utilizado.

7. La deserción es muy alta.

No necesariamente.

Ocurre igual que en la educación presencial. Aunque obliguemos a los alumnos a asistir a la clase (llamando a lista o haciendo quizzes en todas las clases) los alumnos desearán asistir solamente a las clases en las que encuentren profesores que saben atraerlos y motivarlos.

8. Rivaliza con la educación presencial.

¡No! Mil veces no.

Es una locura pensar que la educación presencial y la educación virtual van por caminos separados. Hoy en día cualquier curso presencial puede utilizar las herramientas virtuales como complemento enriquecedor de la experiencia educativa. Muy pronto un curso que no tenga un complemento de un aula virtual será como una clase sin tablero o sin trabajo en casa.

9. Nuestros países no están listos.

Al revés.

Cada vez nuestras regiones están más comunicadas e interconectadas. Incluso es muy cierto que los estudiantes de poblaciones pequeñas reciben con más entusiasmo esta nueva oportunidad de educación que les brinda la tecnología. Aunque sus conexiones no sean las mejores, su espíritu de superación y su entusiasmo a veces es mucho más notorio que el de estudiantes de las grandes y conectadísimas capitales.

10. No es para mí ni para mis alumnos

Error grave.

Si un educador todavía piensa que puede marginarse de lo que está ocurriendo en el mundo, no hay problema. Puede quedarse en su caverna, pero por favor, no encierre a sus alumnos. El miedo a los cambios es natural en el ser humano pero ojalá más temprano que tarde todos los educadores se atrevan a enfrentarlos y hacerlos parte del pasado.

Guillermo Ramírez

REFERENCIAS

DeBourgh, G. A. Technology is the tool, teaching its the task: Student Satisfaction in Distance Learning. SITE 99: Society for Information Technology and Teacher Education International Conference (10th San Antonio, TX, February 28- March 4, 1999).

Groccia, J.E. The student as customer versus the student as learner. Is the customer always right when the customer is a student?. About campus/May- Jun 1997.

Hara, N. Kling, R. Students' Distress with a Web-based Distance Education Course: An Ethnographic Study of Participants' Experiences. SLIS. Indiana University. Bloomington. 2000.

Mason, R., & Weller, M. Factors affecting students' satisfaction on a web course. Australian Journal of Educational Technology, 16(2), 173-200. 2000.

Wiers-Jensen, J., Stensaker, B., GrØgaard, J. B. Student Satisfaction: Towards an empirical deconstruction of the concept. Quality in Higher Education, Vol.8, N° 2, 2002.