



## Transformación educativa en la docencia universitaria: antes y durante cuarentena

Yanira Alejandra Alfonso Fandiño

### Resumen

Las metodologías de enseñanza en la educación superior presencial, se han utilizado por muchos años de forma magistral o experiencial en entornos educativos, varios modelos actuales involucran el aprendizaje por proyectos, con los cuales el estudiante investiga, confronta y aplica los conocimientos del aula en entornos reales o simulados para convertir los conceptos en herramientas con las cuales se solucionan problemas. Este podría ser un panorama en circunstancias cotidianas del aprendizaje teórico o en taller, pero al interior de aprendizajes digitales en temas como, software de diseño el uso de las TIC ha generado nuevos caminos para fortalecer las metodologías dentro del aula de clase, que se refuerzan o se hacen necesarias en cambios culturales o sociales, como los que trae consigo la llegada de virus pandémicos como el que se vive en este 2020.



### Abstract

The teaching methodologies in face-to-face higher education have been used for many years in a masterful or experiential way in educational settings, several current models involve project-based learning, with which the student investigates, compares and applies classroom knowledge in settings real or simulated to convert concepts into tools with which to solve problems. This could be a panorama in daily circumstances of theoretical learning or in a workshop, but within digital learning on topics such as design software, the use of ICT has generated new ways to strengthen methodologies within the classroom, which are reinforced or they become necessary in cultural or social changes, such as those brought by the arrival of pandemic viruses such as the one experienced in this 2020.

### Transformación paulatina

Las prácticas docentes se han visto obligadas a cambiar debido a las nuevas conductas de aprendizaje de los estudiantes al interior de las aulas de sistemas informáticos. En procesos anteriores el docente suministraba o anotaba en una pizarra los pasos a desarrollar y el estudiante tomaba apuntes y luego desarrollaba los procesos, por último, se realizaba un ejercicio de práctica que elaboraba de forma autónoma como complemento a la formación en el aula. Pero esta dinámica cambió en el momento que llegaron el internet y los teléfonos inteligentes, ocasionando que algunos procesos dejaran de registrarse o anotarse de forma convencional, lo cual llevó al primer cambio en el proceso de metodologías de aprendizaje, el uso de guías gráficas y posteriormente videos o material de apoyo que le diera al estudiante más autonomía y a los docentes la capacidad de entregar material previo y utilizar las clases como escenarios de solución de dudas o problemas a los cuales el estudiante se enfrentó al consultar el material previamente suministrado.



Es entonces que observamos como “las TIC abren una nueva forma de acceder a la información y un gran puente de comunicación para el contacto y el aprendizaje” (Tello Díaz-Maroto y Cascales Martínez, 2015, p. 355), fortaleciendo los procesos al interior del aula para el caso específico que se menciona en el párrafo anterior de asignaturas de sistemas, además de aplicación en cualquier componente de las mallas curriculares profesionales, ya que el mismo desarrollo de los contenidos se ha estructurado teniendo en cuenta las pautas o procesos que el mismo estudiante necesita reforzar.





Posteriormente, las aulas virtuales o aplicaciones para fomentar procesos de b-learning toman fuerza para darle al docente herramientas de orden y generar un repositorio virtual para las clases, en las que además se parametrizan calificaciones, temas, material de apoyo, convirtiéndose en un canal de comunicación entre docentes y estudiantes que fomenta el aprendizaje colaborativo, resolviendo dudas o aportando a los conceptos tratados en las clases presenciales. Esto es evidencia de cómo “el conocimiento mediado con ayuda de herramientas tecnológicas, puede darse en escenarios e-learning o b-learning, teniendo presente que el uso de instrumentos informáticos y tecnológicos, es sólo una herramienta al servicio del sujeto que piensa e interactúa en sociedad” (Gutiérrez Giraldo, Agudelo Cely y Caro, 2016, p. 57). Este nuevo modelo de estudiante como sujeto dentro de una sociedad ha implicado un desarrollo curricular teniendo como premisa los conceptos del humanismo digital, en donde la interacción humana por naturaleza se conserva, pero mediada por el nuevo instinto digital en el que están creciendo las nuevas generaciones. El humanismo digital no puede solo definirse como un proceso de “hacer” involucrando las tecnologías, requiere pensar el mundo desde un ángulo diferente en donde todo se observe a través del medio digital y el pensamiento computacional (Rodríguez, 2014).

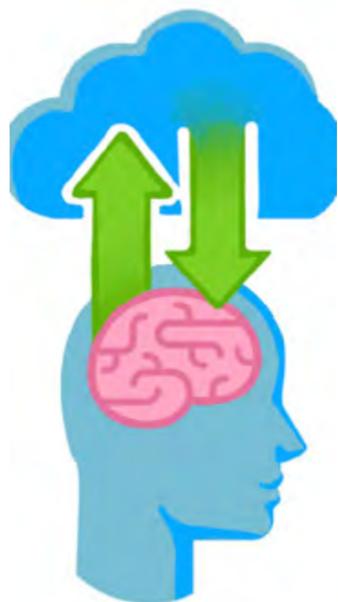
*“las Humanidades Digitales apuestan decididamente por la hibridación, los saberes múltiples, el conocimiento abierto y compartido, la convergencia de los entornos formales e informales, el pensamiento transdisciplinar, la transmedialidad, la cross-culturalidad, la colaboración en los márgenes disciplinares, la experimentación creativa [...]”*

(Rodríguez, 2014, p. 15).

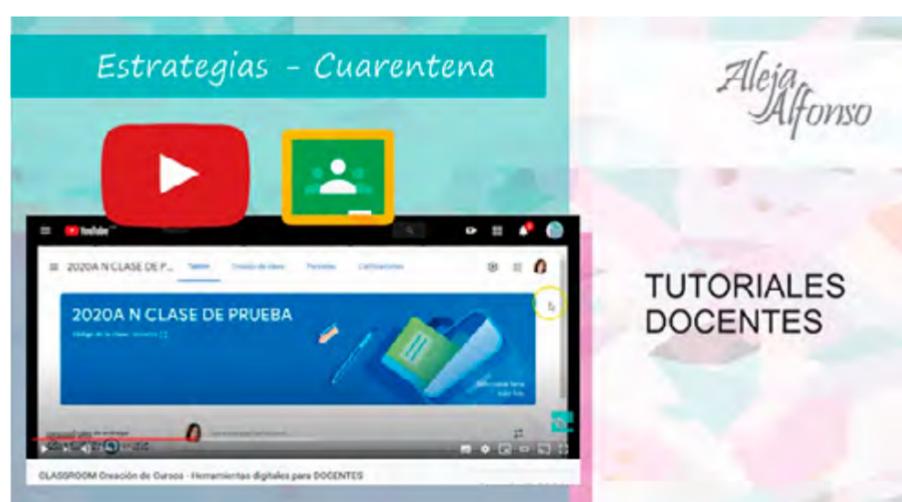
“Si las TIC pueden ayudarnos a conseguir un proceso de enseñanza y aprendizaje de mayor calidad y fomentar la Justicia Social, deberemos apostar por una mayor y mejor formación del profesorado de las distintas etapas educativas, en la utilización adecuada de las TIC” (Tello Díaz-Maroto y Cascales Martínez, 2015, p. 380).

Dentro de estos nuevos lenguajes están la creación de memes, constituidos como una práctica cultural que se imita y despliega de forma viral, vistos como esquemas socioculturales de creación e intercambio (Vickery, 2015). Siendo los memes a su vez muy controvertidos por los factores negativos; como la falta de ética y la rápida propagación que se puede dar de la información sin una revisión previa. Pero al interior de la academia, estos factores usados de forma responsable para viralizar conocimiento a través de dichos lenguajes, pueden ser herramientas de gran aporte al constructo conceptual de las asignaturas.

Entonces, en este orden de ideas, las metodologías docentes, esquemas de aprendizaje, comportamientos humanos y sociales emergentes y las herramientas digitales son un componente complejo que requieren un uso responsable desde el docente de forma que sea una semilla en el constructo del estudiante para que se involucre al conocimiento abierto o compartido de forma ética, y aporte desde su experiencia creativa. Este ha sido un proceso de aprendizaje bidireccional, el estudiante recibe conceptos y experiencias que el docente ha tenido que preparar y adaptar para hablar en los mismos lenguajes del estudiante contemporáneo. En este proceso entran en escena

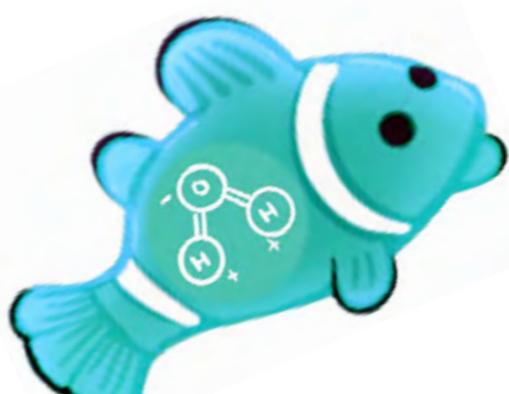


no solo las herramientas académicas convencionales como: Moodle, Blackboard, Classroom, entre otras; sino que aparecen aplicaciones o páginas que facilitan convertir contenidos planos o textuales en animaciones o presentaciones dinámicas que son entendidas mas intuitivamente, así como juegos mentales que utilizan la didáctica como una herramienta más atrayente para captar la atención y optimizar la asimilación de conceptos o conocimiento nuevo.



Cabe aclarar que son varias las responsabilidades de uso de estos lenguajes, pero garantizan un mayor impacto en varios niveles, al estar enmarcados dentro de varios procesos de lenguaje o procesos mentales que perduran en la mente del estudiante. El nivel de responsabilidad en el uso de las TIC o las prácticas culturales emergentes dentro de este medio requiere un llamado importante a la capacitación docente desde este ámbito. Otra de las herramientas que se han mencionado son las plataformas gratuitas que existen en la red, relacionadas con el campo del diseño, en donde se ofrece la posibilidad de desarrollar, compartir y reutilizar materiales con características interactivas, con las cuales el conocimiento se mezcla con matices didácticos al utilizar en algunos de ellos procesos entretenidos y creativos que atraen fácilmente a la atención de los estudiantes, ya que el ámbito académico contemporáneo requiere de un desarrollo nuevo de competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales para la nueva generación de estudiantes que se encuentran en formación. (Regueral y Vilotta, 2015). Dicho material didáctico son imágenes interactivas o hotspots, presentaciones animadas, líneas de tiempo, crucigramas online, entre otros

Estas plataformas online ofrecen la posibilidad de eliminar las barreras de acceso a recursos que anteriormente requerían capacidad económica o inclusión a grupos o entidades específicas. Además de la posibilidad de seguir narrando el conocimiento en lenguajes adaptados a las nuevas especificidades de los receptores, se propicia un conocimiento libre y abierto, con el cual estudiantes como docentes tiene la posibilidad de contar con las mismas herramientas para experimentar y compartir procesos académicos que complementen o profundicen sus intereses profesionales o personales. Es entonces que se debe pensar en estos modelos o lenguajes nuevos de la cultura



transmedia o las TIC no solo como un medio de actualización inherente a la profesión, sino como un proceso de cohesión para interpretar y comprender los cambios culturales y sociales del estudiante fuera y dentro del ámbito académico. Con lo cual la capacitación en las TIC se ha de convertir en una necesidad académica para enriquecer el trabajo autónomo, colaborativo, aprendizaje en red, la creatividad y la comunicación (Regueral y Valotta, 2015, p. 11). Aunque es importante aclarar que, “la mera incorporación de tecnología a los procesos educativos no garantiza la innovación ni el cambio de las formas de enseñar, aprender y vincularse entre los diferentes actores del hecho educativo, transformación que sí está vinculada a la metodología de enseñanza y de aprendizaje que se proponga” (Rodés y Peré, 2005, p. 61, citado por Peré, 2017, p. 28). Es decir que la verdadera innovación se daría en el momento que el uso de dichas herramientas tecnológicas se vincula de forma directa a las metodologías que se usan al interior del aula y que son evidencia de asimilación y comunicación bidireccional del estudiante con los conceptos o procesos investigativos.

**Transformación inmediata:  
Llegada de la cuarentena**



Este proceso de transformación llevado a cabo desde hace varias décadas en el ámbito académico, se veía como un progreso paulatino o activo en varias instituciones educativas, pero los contextos sociales, culturales, políticos, etc., ocasionaron cambios acelerados en las estructuras ya conocidas. La llegada de virus pandémicos genera transformaciones desde lo social y cultural que impactan en la educación, ya que se tomaron medidas como cuarentenas obligatorias que exigen un distanciamiento social, cierre temporal de instituciones, comercios, entre otras medidas. Adicional a las implicaciones negativas en la población que conlleva el contagio de un virus de tipo pandémico, existen consecuencias derivadas como la inmediata necesidad de la inclusión de las TIC en varios aspectos de la cotidianidad de la población. Dicho de otro modo, la virtualidad por la necesidad de aislamiento aceleró el proceso de comunicación a través de interfaces que mantuvieran abiertos los canales de contacto para procurar mantener una normalidad educativa o comercial si hablamos de los sectores empresariales. Es en este punto que se vuelve imperante el cambio y el uso de tecnologías para poder mantener a flote el sistema educativo.



La experiencia previa con las TIC y todas las herramientas que dentro de la red de internet se pueden apreciar y la implementación anterior a los procesos de cuarentena mundial que actualmente se vive, facilitó el paso y la transformación de la educación presencial en modelos e-learning o b-learning. El proceso fue más extenuante y exigente para quienes no habían contemplado dentro de sus metodologías de enseñanza las TIC. No se puede hablar de casos de fracaso, por el contrario, el ser humano evoluciona y crece en acuerdo a las necesidades que se presenta en su entorno y el resultado puede haber culminado satisfactoriamente, pero sí se puede concluir como las nuevas generaciones de docentes, ya están en un nivel de perspectiva, en donde comprenden la necesidad y los beneficios de implementar estrategias tecnológicas y digitales para sus procesos de enseñanza y aprendizaje al interior de las aulas.

Los retos son grandes porque aun existen barreras económicas, sociales y culturales, que impiden el acceso de los estudiantes a las tecnologías o los recursos, pero mientras desde ámbitos políticos se crean escenarios para fomentar la equidad social, les queda a las instituciones aprovechar sus propios recursos para poder superar dichas barreras sociales y que la educación virtual sea una realidad sin

trabas para el 100% de los estudiantes a través de una capacitación docente que propicie la innovación, adaptación curricular y conceptual de las metodologías digitales. Por último, se busca que se fomente una cultura en los estudiantes que tienen reservas respecto a este modelo virtual o que rechazan del todo los resultados dentro de algunas líneas de los esquemas curriculares de los programas de formación, para evidenciar los beneficios de la educación online.



### Referencias

- Tello Díaz-Maroto, I. y Cascales Martínez, A. (2015). *Las TIC y las necesidades específicas de apoyo educativo: análisis de las competencias TIC en los docentes*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 18(2), 355-383.  
Recuperado de: <https://doi.org/10.5944/ried.18.2.13536>
- Gutiérrez Giraldo, M. C., Agudelo Cely, N. y Caro, E. O. (2016). *La etnografía educativa virtual y la formación de docentes*. *Praxis & Saber*, 7(15), 41-62.  
Recuperado de: <https://doi.org/10.19053/22160159.v7.n15.2016.5722>
- Peré, N. (2017). *Apuntes para analizar la relación entre innovación, TIC y formación pedagógico-didáctica*. *Praxis & Saber*, 8(16), 15-33
- Regueral, F. y Valotta, M. E. (2015). *Las TIC en la Universidad: repensando nuestras prácticas docentes*. *Puertas Abiertas*, (11), 1-12. Recuperado de: [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.6956/pr.6956.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6956/pr.6956.pdf)
- Rodríguez, N. (2014). *Prólogo: Humanidades Digitales y pensamiento*. Tenerife: Cuadernos Artesanos de Comunicación, pp. 13-17.
- Vickery, J. (2015). *Memes in digital culture*. *Information, Communication & Society*, 18(12), 1450-1451. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.979217>