

Las salas de un innovador diseño didáctico del e-learning

Procesos de enseñanza-aprendizaje de nivel superior mediados por tecnologías

[Carina Mariel Grisolia](#)

UNICEN

consultant@carinagrisolia.com

Resumen

En el curso "Gestión de Proyectos de e--Learning" de la Maestría en eLearning -Virtual de la Universidad Mariano Gálvez de Guatemala se adopta un diseño didáctico que posee una estructura flexible cuyo objetivo principal es permitir a los estudiantes seguir sus trayectorias de aprendizaje no solo personalizadas sino también preferidas. La definición de *salas* de aprendizaje son los pilares de la propuesta convirtiéndose en una invitación a todos los estudiantes a tomar posesión de su propio aprendizaje, desarrollar el pensamiento crítico y creativo, procesar información, tomar decisiones, manejar conflictos, y focalizar el trabajo en colaboración, moviéndose de sala en sala sin restricciones.

Este diseño didáctico permite a los estudiantes construir su conocimiento personal a través de la recopilación de información explícita y experiencias tácitas para producir nuevas ideas, aplicar sus propias ideas y conocimientos contextualmente en configuraciones sociales y organizacionales diversas, estar muy motivados para colaborar mediante la navegación por las salas y diferentes espacios en ellas, utilizar las tecnologías y sus aplicaciones web para resolver problemas, estar abiertos a compartir lo que saben e invitar y apoyar el acceso abierto a la información, el conocimiento y la experiencia de los otros, ser capaz de desaprender tan pronto como aprenden, adoptando nuevas ideas y prácticas, según sea necesario, desarrollar hábitos de pensamiento y práctica justamente para aprender continuamente.

Palabras clave: e-learning- diseño didáctico- innovación -aprendizaje - pensamiento crítico - creatividad - colaboración

Introducción

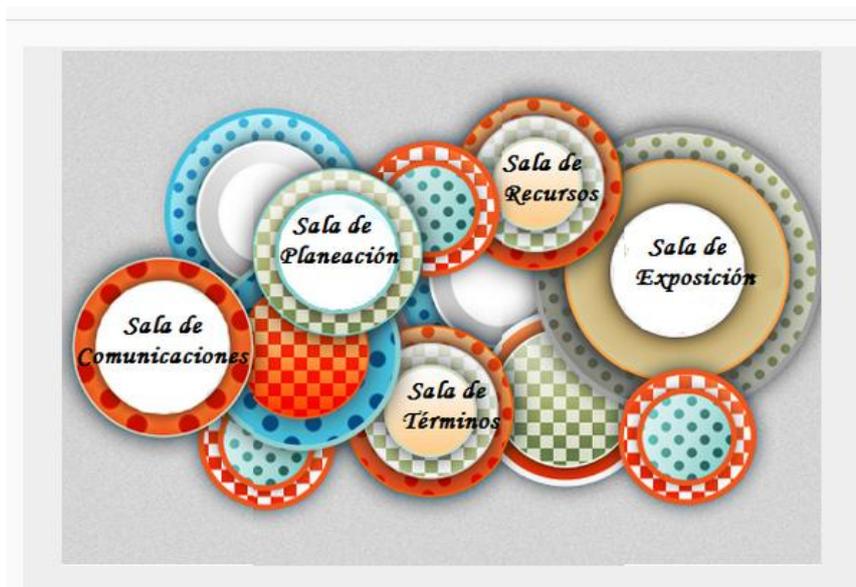
Esta es una propuesta de diseño didáctico para cursos de e-Learning que permite a los estudiantes elegir su camino o ruta de aprendizaje y aprender de una manera flexible, muy similar a lo que sucede en la vida real, ya que estamos conscientes que todos aprendemos de manera diferente. Con estudiantes 3.0 en nuestros cursos es necesario darle un impulso a la creatividad a fin de ofrecerles una variedad de oportunidades, desafíos innovadores y, sobre todo, nuevas responsabilidades en el proceso de aprendizaje. Por ello, la preparación de nuestros estudiantes para trabajar con cualquier persona, en cualquier momento y en todas partes del mundo es crucial.

Por un lado, el tiempo que vivimos es el adecuado ya que las tecnologías emergentes permiten un trabajo innovador. Por otra parte, todos sabemos que la sociedad del conocimiento de la que somos parte está reclamando (re)configurar y (re)contextualizar los ambientes virtuales de aprendizaje para una movilidad

creciente y constante. Las habilidades que los estudiantes (co)construirán y/o (co)crearán a lo largo del curso "Gestión de Proyectos de e-Learning" con este diseño didáctico les dará una ventaja competitiva al momento de diseñar su propio ambiente laboral en un futuro bastante incierto y cambiante.

Las salas del diseño didáctico

El diseño didáctico se presenta configurado en varias salas, tal como lo muestra la figura siguiente:



Todas ellas estarán disponibles desde el inicio del curso con el objeto de permitir a cada estudiante un aprendizaje personalizado (Masie, 2012).

- **Sala de Comunicaciones:** durante todo el curso, aquí se encontraran las cartas de tutoría, la pizarra de anuncios, algunas encuestas de monitoreo, la sala de conversación (chat), la cafetería, un buzón de consultas, y otros (según necesidades e intereses).
- **Sala de Planeación:** a partir de la semana 2, la columna vertebral de este curso se dará en este espacio. El trabajo colaborativo en grupos, utilizando wikis a modo de oficinas, está centrado en el **diseño de proyectos de e-Learning** reflejados en una planificación breve y visualmente atractiva según las decisiones tomadas en la semana 1. Se acompaña el trabajo con hilos de discusión en un foro denominado "Intercambio" donde se les anima con preguntas orientadoras y se les solicita que posteen sus propias preguntas (Freire, 1986).
- **Sala de Términos:** durante todo el curso, el trabajo colaborativo en este espacio está centrado en la producción de un **glosario** y un listado de

preguntas frecuentes respecto a los aspectos más relevantes de la gestión de proyectos de e-Learning. Cada participante realizará, al menos, **dos aportes al glosario y dos a FAQs**. Se acompaña el trabajo con hilos de discusión en el foro denominado "Intercambio".

- **Sala de Recursos:** durante todo el curso, el trabajo colaborativo en este espacio está centrado en la **construcción de los contenidos del curso**, a partir de las actividades propuestas y de las necesidades e intereses de los estudiantes. La catedrática presenta un temario tentativo y coloca solo algunos recursos en cada tema. Cada estudiante presentará por lo menos **tres recursos multimediales** (imágenes, audios, videos, enlaces, docs, mapas conceptuales) en cualquier momento del curso. Puede ser material de autoría propia (diseñado exclusivamente para este curso) o bien material propio o de terceros (con referencia apropiada) presentados en otros ámbitos.
- **Sala de Exposición:** a partir de la semana 5, el trabajo colaborativo en este espacio está centrado en la **co-evaluación de las propuestas de proyectos de e-Learning**. Cada grupo expone los proyectos de e-Learning trabajados en la sala de planeación y recibe la retroalimentación de otro grupo y de la catedrática. Esta se llevará a cabo con una grilla de evaluación provista por la catedrática. Cada grupo realiza los ajustes necesarios y **publica su trabajo final**. La catedrática recolecta los trabajos y los compila en un eBook junto al glosario y las FAQs. Se utiliza Licencia Creative Commons.

Con este diseño didáctico nos proponemos crear una sensación de pertenencia a una comunidad de aprendizaje como uno de los mayores propósitos en este curso, pues indica una tendencia hacia una experiencia de aprendizaje más profunda (Benfield, 2001). Para ello, es preciso desarrollar presencia social que la catedrática modela (por ejemplo: con respuestas rápidas, retroalimentaciones permanentes, interacciones efectivas, socialización en la cafetería) generando conexión, contacto, sentido de realidad e inmediatez.

Sobre los Contenidos y los Roles

Algunas consideraciones importantes:

- Es preciso comprender que el ambiente virtual es un medio en sí mismo donde los contenidos requieren acción (Henry y Meadows, 2008).

- En este curso se prioriza la construcción colaborativa de los contenidos pues no es efectivo ni recomendable hacer uso de materiales utilizados en el aula presencial simplemente trasladándolos al entorno virtual (Ellis & Hafer, 2003).
- Más que presentar a los estudiantes el contenido empaquetado, este curso virtual tiene como propósito y estrategia promover el compromiso de los estudiantes con actividades interactivas (Sadik, 2004). Por tanto, el rol de la catedrática se mueve de ser proveedor de contenidos a proveedor de experiencias educativas y facilitadora de un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes realmente aporten el contenido (Sieber, 2005).
- Aportando el contenido, los estudiantes gestionan su propio proceso de aprendizaje y formación desarrollando o perfeccionando la capacidad para observar, evaluar y autoevaluarse; y la capacidad para trabajar en forma colaborativa en un equipo.

La evaluación

La evaluación como una herramienta fundamental que brinda información sobre el grado de desarrollo de las competencias y estrategias que despliegan los estudiantes en el transcurso del curso aporta datos que permiten implementar ajustes en la práctica, nuevas actividades o (re)sistematización de los contenidos que están siendo trabajados. Para el caso de este curso se tienen en cuenta las siguientes proporciones:



Es imprescindible atender a la evaluación *como* aprendizaje. En este caso, los estudiantes se convierten en monitores de su propio aprendizaje. Aprenden a ser evaluadores críticos de su desempeño, a analizarlo y a reflexionar al respecto.

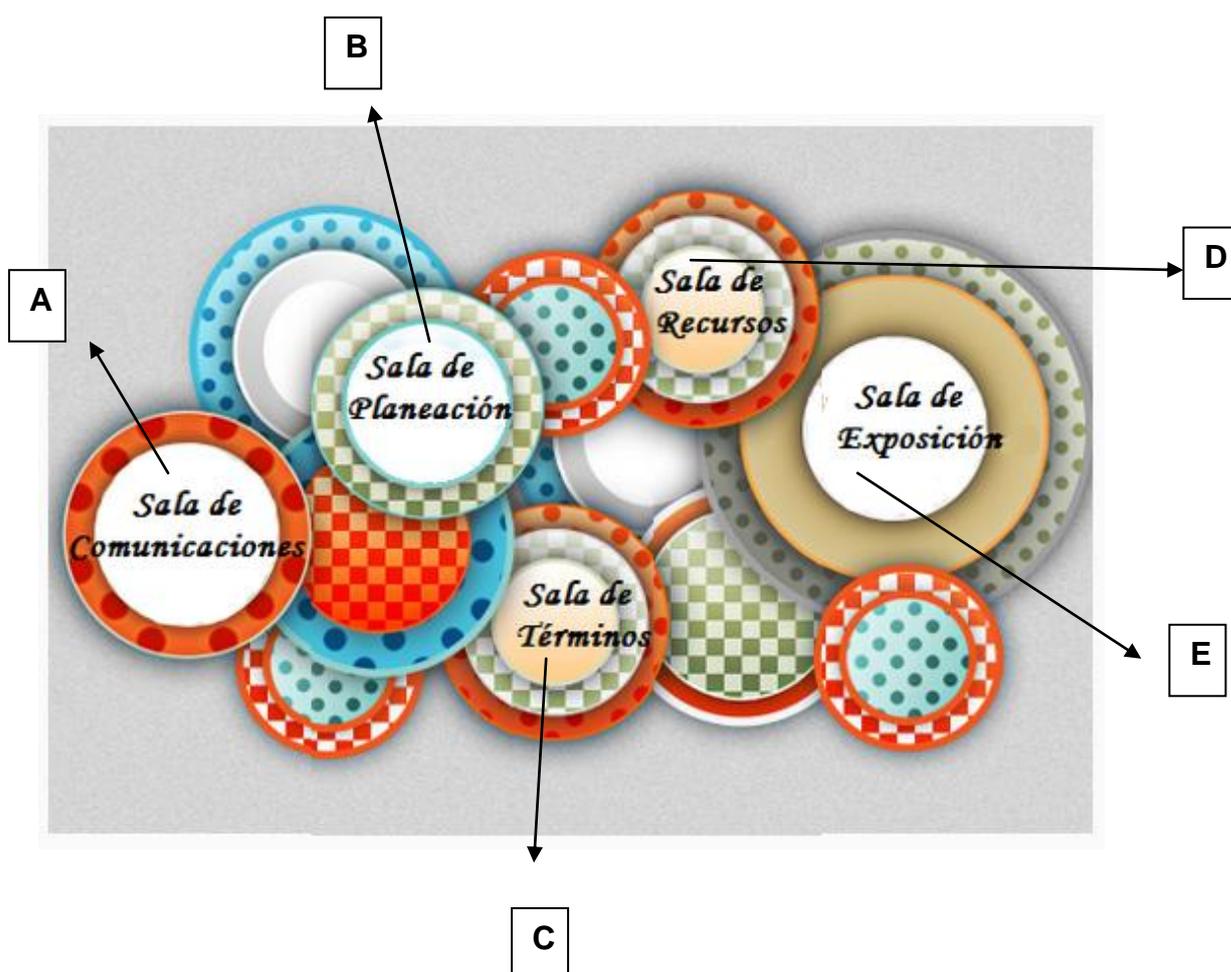
La evaluación de proceso ayuda al estudiante a progresar en su desempeño a través de la retroalimentación, en cualquier formato, que le brinde la catedrática y

sus propios compañeros. La evaluación de resultado es la evaluación que certifica el aprendizaje. Cada estudiante es calificado al final del curso por la catedrática. Si las dos formas anteriores se realizan efectivamente, se espera que el estudiante realice una buena evaluación de resultado.

Todos los instrumentos de evaluación basados en criterios sólidos fueron diseñados exclusivamente para implementarse durante la puesta en práctica de este diseño didáctico.

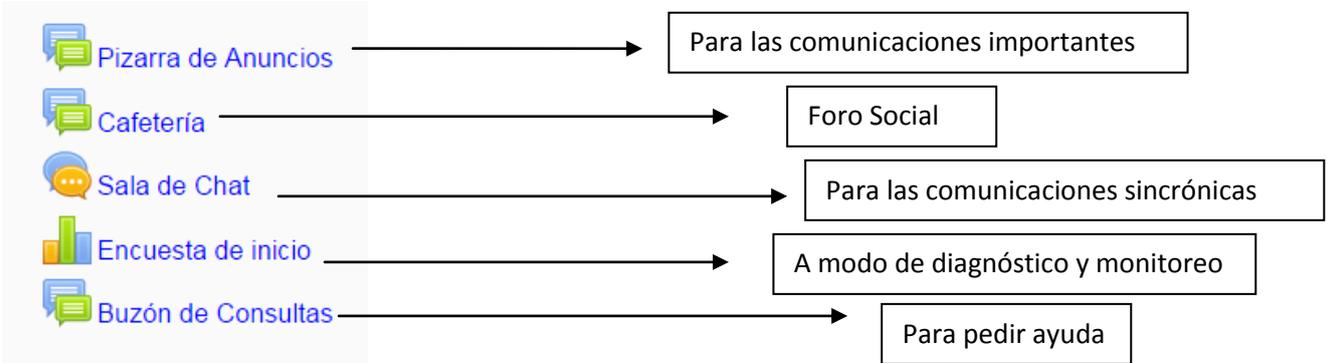
El trabajo en las salas

Para ingresar a las distintas salas, deberá **hacer clic exactamente** sobre el **nombre de la sala** a la que desea ingresar. Veamos una por una para que descubra que encontrará en cada una de ellas.



A

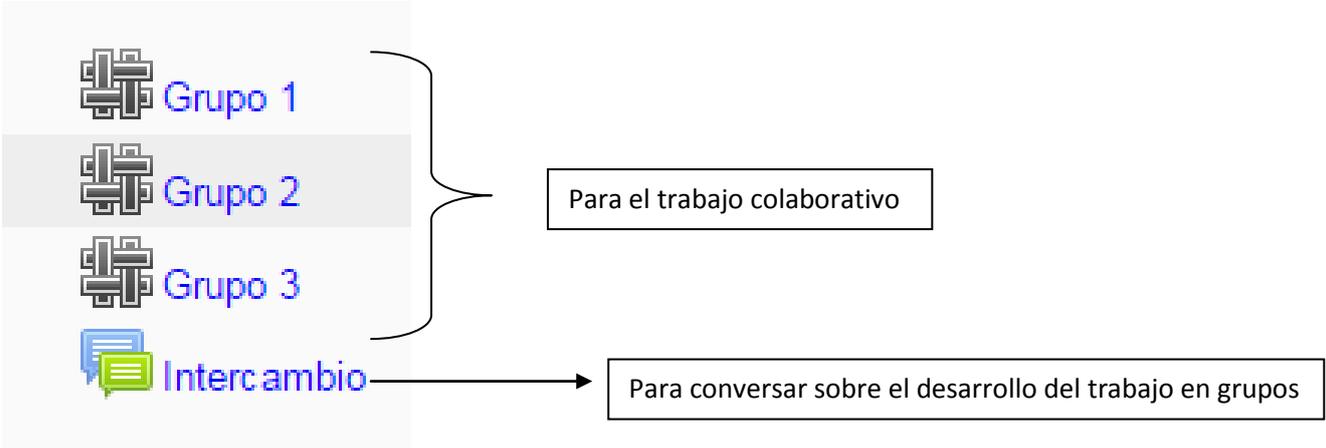
Al hacer clic en la **Sala de Comunicaciones**, se despliega hacia abajo, el siguiente menú:



Asimismo, al hacer clic en cada una de las opciones se accede a los espacios de trabajo e interacción.

B

Al hacer clic en la **Sala de Planeación**, se despliega hacia abajo, el siguiente menú:



Al hacer clic en cada una de las opciones se accede a los espacios de trabajo e interacción. Para el trabajo grupal se utilizará el wiki. A continuación, se explica cómo proceder en él:

**UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ
MAESTRÍA EN E-LEARNING**

C

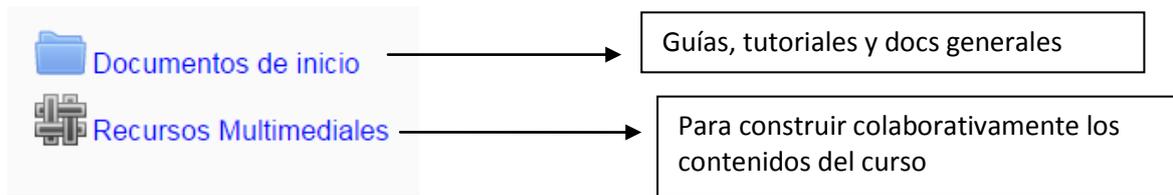
Al hacer clic en la **Sala de Términos**, se despliega hacia abajo, el siguiente menú:

a

Al hacer clic en cada una de las opciones se accede a los espacios de trabajo e interacción.

D

Al hacer clic en la **Sala de Recursos**, se despliega hacia abajo, el siguiente menú:



Al hacer clic en cada una de las opciones se accede a los espacios de trabajo e interacción.

E

Al hacer clic en la **Sala de Exposición**, se despliega hacia abajo, el siguiente menú:



Al hacer clic en esta opción se accede a los espacios de trabajo e interacción.

Conclusiones

Este diseño didáctico se probó en dos secciones en el curso Gestión del eLearning de la Maestría en eLearning con una duración de 5 semanas en simultáneo en dos secciones. En la sección A, 14 de 15 estudiantes aprobaron el curso y en la sección B 8 de 8 estudiantes lo superaron. En cuanto al estudiante que no superó el curso en la sección A, se evidenció un problema de índole personal que no le permitió continuar a partir de la semana 3.

Se ha comprobado que este diseño didáctico permite a los estudiantes construir su conocimiento personal a través de la recopilación de información explícita y experiencias tácitas para producir nuevas ideas, aplicar sus propias ideas y conocimientos contextualmente en configuraciones sociales y organizacionales diversas, estar muy motivados para colaborar mediante la navegación por las salas y diferentes espacios en ellas, utilizar las tecnologías y sus aplicaciones web para resolver problemas, estar abiertos a compartir lo que saben e invitar y apoyar el acceso abierto a la información, el conocimiento y la experiencia de los otros, ser capaz de desaprender tan pronto como aprenden, adoptando nuevas ideas y prácticas, según sea necesario, desarrollar hábitos de pensamiento y práctica justamente para aprender continuamente.

Finalmente, es posible concluir que los beneficios más importantes con la puesta en práctica de este diseño didáctico, obtenidos del trabajo colaborativo, las encuestas de inicio-medio tiempo-final y de los chats frecuentes con los estudiantes, giran en torno a:

- **Eficiencia:** Los resultados del aprendizaje se consiguen fácilmente y con eficiencia por los educandos mediante la (re)definición de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje como valores añadidos.
- **Apertura y creatividad:** Intercambio fluido y colaboración espontánea de los recursos, las ideas y el *know how* en el marco de una plusvalía para el desarrollo profesional en general y para la vida en particular.
- **Calidad:** La satisfacción de los estudiantes desarrollando competencias de alta calidad para poner en acción no solo en sus lugares de trabajo sino también y muy especialmente en sus roles en la sociedad.
- **Colaboración:** la colaboración como habilidad fundamental del sigloXXI¹ fortalece los valores de responsabilidad, compromiso, perseverancia, respeto, organización, unión, compañerismo, empatía, amistad, entre muchos otros.
- **Productividad:** La clara capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos y habilidades en nuevos escenarios y para producir nuevas ideas para una vida mejor.
- **Innovación:** Diseño didáctico del e-Learning que se asemeja a la forma en que las personas aprenden en la vida cotidiana pues cada uno elige cómo, cuánto y cuándo aprender.
- **Replicabilidad:** Posibilidad concreta y manifiesta de transferencia de este diseño didáctico a otros contextos de enseñanza y aprendizaje en el entorno virtual

Referencias bibliográficas

- BENFIELD, G. (2001). Teaching on the web – exploring the meanings of silence. Retrieved from <http://ultibase.rmit.edu.au/Articles/online/benfield1.htm>
- ELLIS, T. J., & HAFNER, W. (2003). Engineering an online course: applying the 'secrets' of computer programming to course development. *British Journal of Educational Technology*, 34(5), 639-650.
- FREIRE, P. (1986). *Hacia una pedagogía de la Pregunta*. Buenos Aires: Ediciones La Aurora, pp50 a 63
- HENRY, J. & MEADOWS, J. (2008). An absolutely riveting online course: Nine principles for excellence in web-based teaching. Retrieved February 4, 2015 from: <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/article/view/179/177>

¹ [Educarchile](http://educarchile.cl)

MASIE, E. (2012): [7 temas centrales para el e-learning en 2012](#). Retrieved February 4, 2015 from <http://www.americlearningmedia.com/component/content/article/85-tendencias/428-%097-temas-centrales-para-el-e-learning-en-2012>

SADIK, A. (2004). The design elements of web-based learning environments. The International Journal of Instructional Technology & Distance Learning. Retrieved January 17, 2007 from http://www.itdl.org/Journal/Aug_04/article03.htm

SIEBER, J. E. (2005). Misconceptions and realities about teaching online. Science and Engineering Ethics, 11(3).

Carina Mariel Grisolia

www.carinagrisolia.com

Doctoranda en Educación (UNICEN). Master en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera (Univ. Jaén). Licenciada en Inglés (UNL). Especialista en Diseño e Implementación de Proyectos de E-learning (UNSAM-Educal). Especialista en Entornos Virtuales (OEA-Virtual Educa). Experta en Nuevas tecnologías del aprendizaje a través de Internet (Univ. Furtwangen). Experta en Nuevas Tecnologías del Aprendizaje (FLACSO). Especialista en Pensamiento Complejo (Multiversidad). Se desempeña como Directora del CIIE Chacabuco. Es catedrática de la UMG (Guatemala). Miembro del Steering Group de la Iniciativa Open ECBCheck para la calidad del elearning. Ha dictado numerosos cursos de capacitación presenciales y online en la Dirección de Formación Continua de la Provincia de Bs As-Argentina, en el Portal Educativo de las Américas (OEA), en la Red Educ@I (Latinoamérica), e-Academy (Alemania) y en a-virtual.net (Argentina). Ha disertado y participado en varios Congresos Nacionales e Internacionales tanto presenciales como online. Ha publicado varios artículos.

[Subir](#)