

e-learning y el desafío docente de liderar

María Alejandra Cernadas

U.T.N. - Facultad Regional Resistencia
Argentina
ma_cernadas@hotmail.com

Gilda R. Romero

U.T.N. - Facultad Regional Resistencia
Argentina
gildarromero@hotmail.com

EXTENDED ABSTRACT

Realizar la transferencia de conocimientos considerando la diferencia generacional existente entre docentes y alumnos (*Tradicionalistas, Baby Boomers, Generación X, Generación Y y, Generación Z*, cada uno diferenciado por su personalidad, creencia, valores y formas de trabajo) es, sin duda alguna, un gran desafío docente. Encontrar la manera de “romper los paradigmas” tradicionales ha sido el objetivo que nos hemos propuesto. **E-learning y el desafío docente de liderar** es un trabajo que describe las experiencias de los últimos años del Seminario Universitario (SU) de la **Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Resistencia** (UTN–FRRe).

Los avances de la tecnología, en especial en el área educativa, nos ha obligado a plantearnos cambios estructurales en lo que se refiere a la estrategia educativa cuando va dirigida a alumnos que desean ingresar a la universidad a cursar algunas de las carreras que se dictan en la Facultad Regional Resistencia de la Universidad Tecnológica Nacional. Estos cambios se enfocan en dos aspectos fundamentales:

- que el alumno se “familiarice” con el ámbito universitario (en cuanto a contenidos, formas de estudios y tiempo necesario para realizar un trabajo a conciencia) y,
- aprovechar la potencialidad de la tecnología (tan incorporada en los jóvenes) utilizándolo como medio educativo que acorte las distancias generacionales (de tiempo y espacio).

son las premisas en la **implementación de nuestro curso de ingreso**.

Este curso pretende articular el nivel medio con la universidad, salvando la brecha existente entre los dos. Para esto se trabaja en ciertas competencias indispensables para insertarse en el proceso educativo universitario. De acuerdo a un informe realizado por **The European e-skills Forum** [1] en su reporte de síntesis sobre las **Competencias** requeridas por los profesionales destaca:

- **uso de TIC** (practitioner skills)
- **realizar e-negocios** (e-business skills)
- **a nivel usuario** (ICT user skills)

Por otra parte, las habilidades requeridas en el perfil ingenieril son [2]:

- **Flexibilidad**
- **Multicanalidad**
- **Orientación al valor**

● Interconexión

Es así como, teniendo en cuenta la necesidad de desarrollar y potenciar estas habilidades y, luego de un análisis detallado de los inconvenientes atravesados por docentes de los primeros años de las carreras que se dictan en la Facultad por alumnos que lograron con esfuerzo ser parte de la comunidad universitaria y experiencias recogidas por alumnos que no llegaron a dicha meta, se implementó un curso de iniciación, al que llamamos “Seminario Universitario” (SU).

El SU ofrecía dos modalidades de educación: la tradicional, es decir **presencial** (M-P) y, una modalidad **Semipresencial** (M-SP ó blended-learning). La modalidad Semipresencial se diseñó tomando como base los aspectos claves de un proyecto e-learning: aspectos tecnológicos, organizacionales y educativos. Ver Figura 1.



Figura 1. Aspectos claves en un proyecto e-learning

La implementación de la modalidad Semipresencial busca la *autogestión del alumno* en tiempo y espacio, permitiéndole acceder al conocimiento y las herramientas básicas para lograr un buen desempeño académico (al mismo tiempo que utiliza las potencialidades ofrecidas por las NTICs – Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación) y, *desde el punto de vista docente* se busca la *apropiación de la tecnología para lograr con éxito el proceso de enseñanza*.

Debido al número de alumnos que se inscriben para iniciar el camino universitario y la escasa financiación existente, hace imposible que la relación docente-alumno sea uno a uno, es decir personalizada, pero utilizando técnicas 2.0 (concretamente evaluación diagnóstica y formativa) se puede tener de forma virtual un asistente personal para cada caso. Los sistemas on-line transmiten información al docente para que pueda comparar fácil y rápidamente el progreso

de cada “ingresante”.

Salinas [3], establece “tres nuevos roles que el profesorado ha de asumir con la integración de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje que deben contribuir a: (1) guiar a los estudiantes en el uso de los medios; (2) potenciar en ellos una actitud más activa y comprometida con su propio aprendizaje; (3) gestionar los nuevos recursos tecnológicos y entornos de aprendizajes para facilitar su adecuada incorporación en la acción formativa”. De acuerdo con este modelo, cada docente debe combinar sus habilidades de *formador* con las de *tutor*; en virtud de que se pasa de una modalidad a otra, tratando de apropiarse de lo mejor que ofrece cada una de ellas. Dicho de otra manera debe ser un **líder motivador** en todo momento. Quintana [4] describe las competencias tecnológicas básicas en la formación del docente 2.0., a continuación se muestra la tabla elaborada por Del Moral Pérez [5], Figura 2:

Formación del Profesor 2.0: Desarrollo de competencias tecnológicas para la escuela 2.0

Tabla 1. Competencias tecnológicas a tener presente en la formación del profesor 2.0 (elaborada a partir de la clasificación de Quintana, 2000)

Competencias Cognitivas	Competencias Metodológicas	Competencias organizativas y de Ingres
Capacidad para manejar las TIC e integrarlas en entornos de aprendizaje.	Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes digitales.	Capacidad para reflexionar sobre los usos de los medios en la enseñanza.
Capacidad para utilizar e incorporar adecuadamente las TIC en las actividades de enseñanza-aprendizaje.	Habilidades básicas para el manejo del ordenador.	Habilidad para integrar las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
Conocimiento básico sobre el funcionamiento de los equipos informáticos estándar.	Capacidad para evaluar y/o seleccionar programas y aplicaciones informáticas de la Web 2.0 con una finalidad educativa y formativa.	Desarrollo de habilidades para la participación y gestión de proyectos colaborativos a través de redes.
Conocimiento de diversos programas informáticos y aplicaciones en línea procedentes de la Web 2.0	Habilidades para el tratamiento y gestión de la información digital.	Capacidad para utilizar las TIC de manera innovadora y creativa.

Figura 2. Competencias del docente 2.0

Como parte de la formación del líder motivador, el equipo docente del SU, definió los recursos a utilizar y medios necesarios para lograr la interacción docente-alumno, alumno-alumno y alumno-material de estudio, utilizando como herramienta de entorno virtual de aprendizaje: Moodle 1.9. El desarrollo de actividades y ejercicios, se basó en el concepto de **objetos de aprendizaje**; se utilizaron diferentes herramienta de autor (HHAA).

Esta experiencia iniciada hace tres años atrás, lleva aparejado un proceso de mejora continua en busca de calidad y eficiencia con objetivos perfectibles y ajustables.

Los datos recogidos en este período para la carrera de *Ingeniería en Sistemas de Información*, son los siguientes:

Año	Totales		Presencial		Semi-Presencial	
	Inscr.	Aprob.	Inscr.	Aprob.	Inscr.	Aprob.
2011	331	100	258	61	73	39
2010	428	182	359	144	69	38
2009	457	172	419	155	38	17

Tabla 1. Datos estadísticos de aprobados en las dos modalidades

La Tabla 1 muestra que los alumnos prefieren la modalidad presencial sobre la semi-presencial, sin embargo notamos una diferencia en el porcentaje de aprobación. Por ejemplo, para el año 2011 el porcentaje de alumnos aprobados en la modalidad tradicional ha sido del 23,65% en comparación a los 53,42% de la modalidad b-learning.

El rendimiento logrado por los alumnos en la modalidad b-learning nos animó a fortalecer y capacitar a los docentes para implementar a partir del 2012, la modalidad e-learning.

Como lo menciona Mishra-Koehler [6] en su modelo TPACK, con la aparición masiva de las tecnologías en la vida cotidiana, la educación no escapa a este aluvión de formas, medios, recursos que complejiza el conocimiento pedagógico y disciplinar, ya que incorpora un elemento más: el conocimiento tecnológico. Dicho **conocimiento tecnológico** incluye:

- Comprender el lugar de las NTICs en la vida cotidiana, el trabajo y el aprendizaje.
- Dominar habilidades digitales tales como saber buscar, seleccionar, compartir, gestionar y producir contenidos.
- Conocer herramientas y entornos digitales con potencial educativo.
- Dominar el uso de dispositivos tales como la computadora, tabletas o pizarras.

El gran desafío a partir de este año, es aprovechar estas poderosas herramientas de una manera creativa para lograr un proceso educativo de calidad; de acuerdo a los resultados de nuestra experiencia consideramos que estamos en el camino correcto. **Utilizando los nuevos recursos pedagógicos,** apostamos a que docentes y alumnos puedan desarrollar al máximo sus potencialidades, actualizarse permanentemente y, administrar sus tiempos y espacios.

REFERENCIAS

- [1] European e-Skills Forum. e-Skills for Europe: Towards 2010 and beyond. 2004. Link: http://ec.europa.eu/enterprise/sectors/ict/files/e-skills-forum-2004-09-fsr_en.pdf, último acceso 05/08/2012.
- [2] Romero, G. & Aguirre Cuartas, A. (2012). Gestionar el talento ingenieril para pensar en una caja redonda. En Memorias del WEEF 2012 – World Engineering Education Forum; Octubre 2012, Buenos Aires, Argentina. ISBN 978-987-1896-05-9.
- [3] Salinas, J. (1999). Criterios para la utilización e integración curricular de los medios. En Cabero, J. (Ed.): Tecnología Educativa. Síntesis de Educación. Madrid, pp.107-130.
- [4] Quintana, J. (2000). Competencias en tecnologías de la información del profesorado de educación infantil y primaria. Revista Inter Universitaria de Tecnología, Julio-Agosto, pp. 166-174.
- [5] Del Moral Pérez, M., Villalustre Martínez, L. (2010). Formación del Profesor 2.0: Desarrollo de Competencias tecnológicas para la escuela 2.0. Revista Miscelánea de Investigación, 2010, n°23, 59-70
- [6] Mishra, P. & Koehler, M. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. Michigan State University.

