RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes

Universidad
Nacional
de Quilmes

Abolio, Sandra Fabiana

# Incidencia de los factores psicológicos del alumno en el aprendizaje en entornos virtuales

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

*Cita recomendada:*
*Abolio, S. F. (2016). Incidencia de los factores psicológicos del alumno en el aprendizaje en entornos virtuales. (Trabajo final integrador). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/191*

Puede encontrar éste y otros documentos en: https://ridaa.unq.edu.ar

Universidad Nacional de Quilmes
Roque Sáenz Peña 352 // Bernal
Buenos Aires // Argentina
t.: (+41 11) 4365 7100
f.: (+54 11) 4365 7101
info@unq.edu.ar

Abolio, Sandra Fabiana, Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto,
diciembre de 2012, 43 pp. ,
http://ridaa.unq.edu.ar,
Universidad Nacional de Quilmes, Secretaría de Posgrado,
Especialización en Docencia en Entornos Virtuales

# Incidencia de los factores psicológicos del alumno en el aprendizaje en entornos virtuales

**Sandra Fabiana Abolio**

aboliosan@yahoo.com.ar

**Resumen**

Desarrollaré un análisis de los factores psicológicos que intervienen en el aprendizaje a distancia. Como justificación tomaré la teoría de la Andragogía. Esta disciplina permite analizar el proceso de aprendizaje de los adultos, elemento de gran importancia en la educación a distancia, ya que quienes asisten a cursos y carreras de este tipo se encuentran en su mayoría, en edad adulta.

Los ejes de análisis serán por un lado, la motivación, la disciplina, la autonomía, la inteligencia y los estilos de aprendizaje. Por otro lado, la educación y la sociedad de la información, la evaluación de los aprendizajes, la formación en entornos virtuales y los nuevos roles del alumno en la universidad virtual.

**Palabras Clave:** andragogia, auto motivación, aprendizaje permanente, aprender a aprender, inteligencias múltiples, retroalimentar la evaluación, industria cultural, información, conocimiento, nuevos paradigmas, nuevos roles del alumno, gestión de tiempos, multitareas, empatía virtual.

## CONTENIDOS TEMÁTICOS

## INTRODUCCIÓN

## MARCO TEÓRICO

Autonomía en el aprendizaje

Fundamento andragogico

## LA ANDRAGOGIA Y EL ALUMNO VIRTUAL

## COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y NUEVOS ROLES DEL ALUMNO

Competencias del alumno

Capacidades y destrezas

Competencias socio-cognitivas

Nuevos Roles del Alumno

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

El aprendizaje del alumno

Estrategias para el logro del aprendizaje autónomo

Las interacciones y el trabajo en grupo

Aprendizaje Colaborativo

Análisis de casos y la resolución de problemas

Aprendizajes multitareas

Elementos que intervienen en la Multitarea

Gestión de los tiempos virtuales

Empatía virtual en trabajos colaborativos

Inteligencia Emocional

Inteligencias Múltiples

Inteligencia colectiva en entornos virtuales de aprendizaje

## LA EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

Porque evaluar

Cuando evaluar

Objetivos educativos

Qué evaluar

**Evaluación e Innovación**

**Valores y Cultura de los Alumnos**

**Tipos de Evaluación**

Evaluación formativa y sumativa

Evaluación cuantitativa-cualitativa

Evaluación normativa-criterial-personalizada

Evaluación individual y evaluación del grupo

Autoevaluación-coevaluacion

Encuesta de valoración de la evaluación

**Técnicas e Instrumentos**

**La Evaluación como Mejora**

**La Evaluación como Diálogo**

**Retroalimentar la Evaluación**

**SOCIEDAD, EDUCACIÓN Y ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE**

Sociedad y Nuevos Paradigmas Tecnológicos Económicos

Industria Cultural

Aprendiendo en entornos virtuales
¿Qué son las NTICs?

Aula Global

Las NTICs y la Educación Superior

**CONCLUSIONES**

**BIBLIOGRAFIA CONSULTADA**

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

## INTRODUCCION

*En cuanto a los factores psicológicos que definen el rol del alumno adulto en el aprendizaje a distancia, se pueden señalar a aquellos como la motivación, la disciplina, la autonomía, la inteligencia y los estilos de aprendizaje que unidos a la teoría andragógica nos generan ciertas reflexiones interesantes de plantear. Hay varios puntos de contacto entre la Andragogía y el alumno virtual, los cuales incluyen ciertas habilidades específicas, entre ellas se destacan: desarrollar la motivación, poseer un alto nivel de autonomía, y el pensamiento crítico para poder investigar, analizar, y experimentar.*

## MARCO TEÓRICO

El termino andragogía es utilizado por primera vez por Alexander Kapp en 1833 para referirse a la explicación de la teoría educativa de Platón, pero cae en el olvido. Más tarde, en 1970 Knowles elabora una teoría para la educación de adultos y define este término como el arte y la ciencia de ayudar a adultos a aprender. Posteriormente, en 1998 Marquez la conceptualiza como la disciplina que trata de comprender al adulto desde todos los componentes humanos, como un ser biológico, psicológico y social. Es necesario en este punto definir "adultez" y lo que consideramos un alumno "adulto". Hay varias definiciones y varios tipos de adultez, como la adultez biológica, psicológica y sociológica, pero podemos resumir que se refiere a "las aptitudes intelectuales y físicas han madurado suficientemente para que las personas subsistan con independencia y capacidad. Su intervención en los problemas laborales, políticos y ciudadanos, manifiestan su madurez psicológica, ergológica y además su adultez sociológica propiamente dicha." Uno de los aspectos que esta teoría analiza y el cual es esencial para nuestro propósito es el grupo de características que el adulto posee: *es autodirigido, posee experiencia* (esto le permite relacionar conceptos anteriores con nuevos aprendizajes), *prontitud para aprender, orientación del aprendizaje.* Estas características son muy positivas, ya que el docente se encuentra con un alumno de por si autónomo, con experiencia, con una disposición hacia el aprendizaje y una orientación también. Sin embargo, nos encontramos por otro lado, con ciertas desventajas: en el aula virtual hay grupos heterogéneos, con diferentes edades, propósitos, intereses y metas; el miedo al fracaso, la susceptibilidad ante las criticas, etc. Por lo general, el adulto tiene una actitud muy abierta en su interacción con las personas. La cooperación, los deseos de participación, la aceptación de los demás, las actividades de relación y la creatividad solidaria, son factores que juegan un rol importante en lograr un aprendizaje andragógico. La práctica andragógica fomenta situaciones problematizadoras con la finalidad de que los alumnos, en vez de ser inactivos depósitos de conocimientos y observadores pasivos se transformen en investigadores dinámicos, participativos, y críticos en diálogo permanente con el facilitador. Los adultos se

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

disponen a aprender lo que necesitan saber o poder hacer para cumplir su papel en la sociedad. Ellos ven la formación como un proceso para mejorar su capacidad de resolver problemas y afrontar el mundo actual; de esta manera pueden desarrollar modelos de conducta en situaciones dadas que le faciliten su adaptación a circunstancias particulares en las que puedan encontrarse en un momento determinado. Debe adicionarse que el adulto tiene un amplio bagaje histórico, social y cultural, como ente social integrado a formas de vida determinadas; construye su propio conocimiento con ayuda del formador quien se convierte en un facilitador del aprendizaje si tiene en cuenta que los adultos, como muchas personas piensan, "trabajan, no tienen tiempo, se cansan más rápido, están más motivados, no tienen hábitos de tomar notas ni de estudio y les gusta participar."Los adultos tienen diferentes estilos de aprendizaje; unos prefieren hacerlo en grupos, otros individualmente, algunos optan por la experimentación y otros requieren asesoría. Se comprometen cuando consideran que la metodología se adecua a sus necesidades y su realidad. Ellos desean obtener autonomía y ser el eje de su propio aprendizaje, involucrándose en la selección de objetivos, contenidos, evaluaciones, etc. Desde los aspectos personales, se caracteriza al estudiante de la educación a distancia "ideal" como una persona que tiene un alto nivel de motivación y autoexigencia. Se lo define como una persona capaz de adaptarse a los cambios y a situaciones imprevistas, que puede superar obstáculos y seguir adelante con aquellos objetivos que se había propuesto. Borges (2007) señala las características de los buenos estudiantes en entornos virtuales y los define como: saben que aprender en un entorno virtual no resulta más fácil necesariamente, relacionan su vida real con lo que aprenden y viceversa, manejan adecuadamente la ambigüedad o la incertidumbre que se puede dar en ocasiones al aprender en un EVEA, organizan su tiempo adecuadamente, de forma que compatibilizan su dedicación académica con sus obligaciones laborales y familiares, construyen su propio conocimiento a partir del material de estudio y también de la relación con los compañeros y el profesor: aprenden de sus compañeros y profesor, y aprenden con ellos también, muestran una gran *motivación* y una gran *autodisciplina*, y las conservan durante el curso a pesar de las dificultades que puedan encontrar, utilizan, si es necesario, los canales de petición de ayuda que la institución pone a su disposición, ayudan a los compañeros, están dispuestos a colaborar y a mantener una buena atmósfera en el aula virtual, tienen una actitud proactiva y son autónomos en la medida de lo posible; muestran iniciativa en su aprendizaje y en su desempeño durante el curso.

La **disciplina,** como virtud, es la capacidad del alumno para llevar delante de manera exitosa su aprendizaje, como logra cumplir objetivos, sin la presencia directa del docente.

La disciplina esta íntimamente relacionada con los factores de la personalidad, entre ellos se pueden mencionar: la perseverancia, la autoexigencia, la fortaleza y la templanza. Como lo explica Acuña (2005*)…" la experiencia ha demostrado que algunos tipos de personalidad tienden a disfrutar más del ambiente virtual. Principalmente, tiene que ver*

*con el estilo de socialización de cada uno*."

Aquellos alumnos que se auto motivan se adaptan mejor a los entornos virtuales, y esto tiene que ver precisamente con el estilo de socialización. El estimulo que recibe del entorno, en particular de sus compañeros y docentes, se ve reflejado en su motivación personal, para superarse a sí mismo. El rol de quienes "no se ven físicamente en tiempo y espacio, pero están", forma parte de ese estimulo, esa lazo que se crea, que supera lo virtual, es de gran importancia desde lo emocional y motivacional. El alumno convive consigo mismo, pasa horas, frente a su computadora, estudiando, leyendo intercambiando ideas, opiniones, entre colegas, docentes, y tutores, y hay quienes no lo toleran, en ese caso, les resulta terrible la experiencia virtual. Por eso mismo a través de la experiencia virtual y de estrategias personales, de a poco el alumno, se adaptará a esta nueva realidad. La experiencia de la socialización en EVA, puede derribar esas barreras temporales, espaciales.

***Autonomía en el aprendizaje***

La autonomía en el aprendizaje es la capacidad que desarrolla el alumno para organizar su propio proceso de aprendizaje. A diferencia de la autonomía, de carácter espontáneo e inconsciente, que cada persona puede ejercer en la vida cotidiana, la autonomía en el aprendizaje es *intencional, consciente, explícita y analítica*. Uno de los primeros teóricos de la pedagogía de la autonomía fue M. Knowles (1972, 1990). En el ámbito de la didáctica de las lenguas, H. Holec (1980) define la autonomía como «la capacidad de gestionar el propio aprendizaje»; esta no debe ser entendida como una capacidad innata, sino como una capacidad que se adquiere mediante el desarrollo de las estrategias meta cognitivas. Según (Monereo, C y Castelló, M; 1997), la autonomía en el aprendizaje, es "*aquella facultad que le permite al estudiante tomar decisiones que le conduzcan a regular su propio aprendizaje en función a una determinada meta y a un contexto o condiciones específicas de aprendizaje*" Por tanto una persona autónoma es "aquella cuyo sistema de autorregulación funciona de modo que le permite satisfacer exitosamente tanto las demandas internas como externas que se le plantean" (Bornas; 1994:13).

En la base de la definición de autonomía se halla la posibilidad del estudiante de aprender a aprender, que resulta de ser cada vez más consciente de su proceso de cognición, es decir, de la meta cognición. La meta cognición es un proceso que se refiere al conocimiento o conciencia que tiene la persona de sus propios procesos mentales (sobre cómo aprende) y al control del dominio cognitivo (sobre su forma de aprender). Ambos se orientan al servicio de una mejora del estudio personal que le conduzca a resultados satisfactorios de aprendizaje (Monereo y Barberá, 2000).

En cuanto al conocimiento metacognitivo o estratégico, Pozo y Monereo (1999)

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

señalan que puede referirse a la persona (conocimiento que tiene sobre lo que sabe así como de sus propias capacidades y de las personas con los que se relacionará mientras aprende), a la tarea (conocimiento de las características y dificultades especificas de una tarea o actividad, así como de las estrategias para llevarla a cabo) y al contexto (variables del entorno su naturaleza, posibilidades y limitaciones). Entonces, la autonomía en el aprendizaje o el aprendizaje autónomo es la facultad que tiene una persona para dirigir, controlar, regular y evaluar su forma de aprender, de forma consciente e intencionada haciendo uso de estrategias de aprendizaje para lograr el objetivo o meta deseado. Esta autonomía debe ser el fin último de la educación, que se expresa en saber aprender a aprender, Villavicencio (2004).

***Fundamento andragogico***

En el contexto de la Andragogía, el rol de los adultos en el proceso educativo se diferencia con respecto al niño y al adolescente. Buscan un perfil pragmático del aprendizaje, para su aplicación inmediata, que les permita redituar en el menor tiempo, existiendo la clara conciencia de buscar ser más competitivo en la actividad que el individuo realice. Más aún si el proceso de aprendizaje es patrocinado por una organización que espera mejorar su posición competitiva, mejorando sus competencias laborales, entendiendo como competencias al conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes orientadas a un desempeño superior en su entorno laboral, que incluyen tareas, actividades y responsabilidades, que contribuyen al logro de los objetivos clave buscados.

El rol del participante adulto en el proceso de aprendizaje, se proyecta con mayor alcance que el de ser un receptor pasivo, tomador de apuntes, conformista, resignado, memorista o simple repetidor de las enseñanzas impartidas por un docente. La participación implica el análisis crítico de las situaciones planteadas, a través del aporte de soluciones efectivas. Los procesos andragógicos estimulan el razonamiento, promueven la discusión constructiva de las ideas, favoreciendo al diálogo, origina puntos de vista, ideas e innovaciones y al mismo tiempo conduce a replantear propuestas como resultado de la confrontación de saberes individuales y de conclusiones grupales.

**LA ANDRAGOGIA Y EL ALUMNO VIRTUAL**

El estudiante que participa en un programa de educación virtual debe desarrollar ciertas habilidades específicas que le permitan sacar el máximo provecho de las estrategias educativas definidas por el docente. Por ejemplo, entre ellas se destacan desarrollar la **motivación,** un alto nivel de **autonomía,** y el pensamiento crítico para poder investigar, analizar, y experimentar. Las aptitudes que deben prevalecer en el alumno

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

virtual son: empatía, respeto mutuo, cordialidad y auto-crítica. En la andragogía el alumno aprende por comprensión, hace uso de la tecnología de la información y la comunicación, para su aprendizaje. El aprendizaje es un proceso continuo, pero no homogéneo: la necesidad y posibilidad de educación varían según el momento de desarrollo de la personalidad. Los atributos de la personalidad como: iniciativa, confianza en si mismo, inteligencia, perseverancia, estabilidad emocional, creatividad, se encuentran íntimamente ligados al nivel de aprendizaje. Este es el punto de contacto entre la andragogía y el alumno virtual. Por eso se hace necesario conocer los atributos de los alumnos para poder desarrollar estrategias adecuadas. Quizás, el nivel intelectual -académico de los alumnos virtuales es de un nivel superior, pero ciertas actitudes o atributos de su personalidad no siguen el mismo camino. Es cierto que el alumno virtual tiene un perfil determinado, como lo plantea Guillermo Ramírez (2005): son personas auto-motivadas, son tecnológicamente hábiles, se comunican bien por escrito, disposición para compartir y aportar, flexibilidad para adoptar nuevos estilos de aprendizaje. Los alumnos adultos virtuales ya tienen un recorrido de aprendizaje, que les da una cierta experiencia de aprendizaje en ese entorno. El medio de comunicación predominante en el entorno virtual, es el escrito. Es allí donde se debe focalizar para lograr una comunicación efectiva, no sólo en lo académico, sino también en lo referente al estado emocional del alumno. Es precisamente ese mensaje que queda registrado en el campus, donde el alumno, lee y relee. El impacto que provoca en su mente y en su psiquis dependerá de cómo se vea reflejado en su rendimiento educacional. Aquí es donde entran a jugar los factores como la motivación, la autonomía y la disciplina. La palabras en los mensajes escritos tienen de por sí una connotación o carga emocional. ¿Qué es lo que recibe el alumno como mensaje? ¿Se siente comprendido, motivado? ¿Su nivel de disciplina se encuentra condicionado por los mensajes escritos? ¿Lo condicionan las respuestas del docente en su aprendizaje?

Todas estas preguntas son las que se tiene que plantear el docente al momento de contestar un mensaje, y saber de qué manera redacta el mismo. Aquí un ejemplo concreto de cómo recibe el alumno el mensaje:

> *Estimados alumnos,*
> *En primer lugar quiero agradecerles todos los cálidos mensajes recibidos y al mismo tiempo quiero solicitarles que me digan cómo van viendo las clases, si son entendibles, si creen que estos conocimientos los van a poder aplicar en alguna situación concreta, en fin, todo tipo de comentario que me permita ir mejorando las clases para que sean amenas y consistentes. (Mensaje en una clase virtual, redactado por un docente).*

El docente en este mensaje intenta ser empático, generar motivación, auto superación personal y de aplicación concreta a la realidad actual profesional. Es de vital importancia generar un espacio virtual de confianza mutua, respeto y cooperación personal. Estos son los valores que propone este nuevo paradigma educacional.

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

Algunas motivaciones personales por las cuales los adultos se acercan a las propuestas de formación son: mejorar su condición, satisfacer su curiosidad, desempeñar mejor su trabajo, enriquecimiento personal (resolución de problemas personales, sociales o familiares), y clarificar sus relaciones interpersonales. La motivación es un elemento esencial para la marcha del aprendizaje y es inherente a la posibilidad de otorgar sentido y significado al conocimiento. Sin motivación el alumno no realizará un trabajo adecuado, no sólo el de aprender un concepto, sino en poner en marcha estrategias que le permitan resolver problemas similares a los aprendido. Hay una relación muy estrecha entre la eficacia de enseñar, aprender y los aspectos motivacionales del comportamiento humano.

La motivación, los intereses y necesidades de los sujetos suponen algunas de las fuentes principales del aprendizaje. La **motivación** supone un *proceso psicológico que implica la activación de procesos cognitivos, afectivos y emocionales, los cuales dirigen y orientan la acción de forma deliberada.* (Huertas, 2006; p. 2)

El término **motivación** resulta extremadamente ambiguo tanto en el contexto cotidiano como en la investigación. Todos los seres humanos tendemos a satisfacer nuestras necesidades de: *poder* (cuando buscamos controlar el comportamiento de los demás), *afiliación* (cuando nos sentimos miembros de algún grupo) y *logro* (cuando buscamos conseguir bienes materiales o de otro tipo). En las personas la intensidad de cada una de estos tres tipos de necesidades cambia y dependen de sus experiencias sociales y culturales, creando estados motivacionales diferentes. Como estamos tratando la motivación en relación con el aprendizaje, el aspecto que más nos interesa es la motivación de logro, aunque conviene tener en cuenta que las motivaciones de poder y afiliación también están en el proceso de aprendizaje.

El aprendizaje se produce en un contexto social. Los docentes saben que el estado de motivación de un alumno puede variar según la situación en el grupo que se encuentre. El logro mantiene la tendencia de una persona a actuar para aprender, y depende de: la intensidad de su motivación al respecto, su expectativa de conseguir lo que se propone y la intensidad o cantidad de recompensa que se espera obtener. Las diferencias entre motivación intrínseca y extrínseca es un factor importante. Las personas que creen que sus resultados de aprendizaje dependen de factores externos las consideran no controlables, y los que creen que su aprendizaje se debe a causas internas, entonces su motivación obedece a su propio esfuerzo y actividad. Bryndum -Montes, (2005), reflexionan…*"el alumno debe tener un carácter activo y voluntario, que impulsa, energiza y que no esté movilizado por una imposición externa. La participación del alumno debe movilizarse por motivos intrínsecos."*

La motivación es el motor del entorno colaborativo. Muchos entornos colaborativos no funcionan bien, de igual manera que el aprendizaje en grupo y en equipos no siempre funciona bien. En muchos casos es debido a una pobre estructuración de la actividad y de las tareas a realizar, pero en otros es falta de motivación.

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

El hecho mismo de formar grupos y hacer que los integrantes colaboren para alcanzar un objetivo no es garantía suficiente de que el aprendizaje se va a producir. Sucede que en repetidas ocasiones, algunos de los integrantes del grupo no poseen una gran motivación, pero al unirse y acordar la voluntad de producir un resultado beneficioso, se generan mecanismos de confianza y de estímulos emocionales, que hacen que ese alumno, comience a generar por si mismo esa motivación que tanto necesitaba, O sea, **la motivación grupal**, genera en lo individual, una motivación intrínseca.

La acción docente actúa como activo orientador y motivador del alumno. El rol de formador es relevante y adquiere acciones diferenciadas en las mismas funciones que el formador tiene en la forma presencial. La orientación, el estímulo, la guía y sobre todo la motivación son claves en el proceso de formación no presencial, dado que la relación profesor y alumno se produce en la mayor parte de manera asíncrona. (Calzadilla, 2002).

La **motivación del docente** se orienta para que el alumno desarrolle un trabajo autónomo sobre la planificación de aprendizaje, de la relación conceptual de los conocimientos. La *motivación* no solo debe mantener al alumno sino estimularlo y orientarlo en los procesos autónomos de formación. Ofrecer ayuda en la zona de desarrollo próximo no es sólo una función del formador; es un proceso colaborativo en el que cada participante del grupo puede actuar de manera espontánea para ayudar a los demás, y donde todos pueden aprender de lo que aporta el grupo. Enseñar en esta zona requiere ser sensible a las posibilidades del alumno, ofrecerle apoyo y orientación para que pueda alcanzar los objetivos, y aumentar su potencial de aprendizaje futuro. El desarrollo del trabajo *autónomo* tiene que ser la estrategia de toda acción docente. Sin esta habilidad se imposibilita la participación en un curso virtual; esta es una condición necesaria del alumno para que la motivación se mantenga y potencie. El desarrollo de la capacidad se ejercita a través de la planificación del aprendizaje a través de guías del docentes, plan de trabajo etc. La *planificación* tiene que incluir todos los elementos relevantes. La secuencia que determina el profesor para que los alumnos desarrollen su aprendizaje autónomo es eje para que se desarrolle el proceso educativo. Esta secuencia debe permitir que el alumno junto con los materiales y los objetivos sigan el curso y sean conscientes de su aprendizaje y proceso de mejora. La *conciencia* de su aprendizaje es la mayor motivación para el alumno. El docente deberá lograr una mayor interacción e interconexión en trabajos colaborativos. Ante la existencia de conflictos entre los grupos, oficializar de acompañamiento, de guía, de apoyo, para poder lograr la resolución de los mismos, sin intervención directa, sino que los propios integrantes de los grupos, sean quienes lo resuelvan.

## COMPETENCIAS, CAPACIDADES Y NUEVOS ROLES DEL ALUMNO

### Competencias del alumno

Cinco son las competencias básicas que cita Jeff Jobb y que posteriormente Dreig reescribe aportando su punto de vista: *conciencia* (ser conscientes del flujo de la información), *autoconocimiento* (la motivación de logro, la conciencia sobre la forma de actuar cuando interactuamos con otros, con la información y cual es la forma en la que aprendemos), *insight* (inspiración, resolución súbita de problemas, la habilidad para reconocer y organizar la complejidad, para leer de forma selectiva, para extraer y construir el conocimiento), *conexión* (efectiva, ética y auténtica), validación (la validación/evaluación deja de ser necesaria., la evaluación presenta retos).

En cuanto a las *habilidades* que debe adquirir todo estudiante universitario al finalizar un curso o carrera, Andersen (2009), menciona entre otras: las de organización, de comunicación, la de buscar y gestionar información, la de privacidad, seguridad y ley, y la de presentación y de modos de aprender.

***Capacidades y destrezas***

*Autoestima, Auto-conocimiento:* permiten orientar el uso de la web 2.0 para conseguir objetivos concretos.

*Autonomía, Autorregulación***:** ayuda a gestionar el tiempo y el tipo de actividad.

*Capacidad de diálogo:* facilita la comunicación sincrónica y la asincrónica.

*Capacidad para transformar el entorno:* fomenta la implicación en proyectos colectivos.

*Razonamiento moral:* respetar y aprender de otras personas y sus puntos de vista.

*Habilidades Sociales:* desempeñar diversos roles tales como: proyectos colaborativos, habilidades de trabajo individual, tomar decisiones sobre la interacción con otros en función de las metas de aprendizaje personal y valorar el aporte de los demás en el propio proceso de aprendizaje personal.

*Habilidades Comunicativas:* utilizar estrategias de comprensión y producción de textos escritos y orales, leer e interpretar imágenes audiovisuales y producir comunicaciones multimedia.

*Motivación:* valorar de forma positiva la propia capacidad para aprender. Desarrollar confianza en las propias capacidades y habilidades, para el desarrollo de competencias básicas. Identificar condiciones emocionales que pueden influir en el aprendizaje, para poder controlarlas de forma eficaz. Demostrar motivación intrínseca por aprender a superar las dificultades. Reconocer las posibilidades y limitaciones de uno, para poder aprovecharlas. La manera práctica de la aplicación de la motivación tiene que ver con: identificar metas de aprendizaje tanto intrínsecas como extrínsecas, comprometerse a lograr metas de aprendizaje, identificar condiciones físicas y ambientales que pueden influir en el aprendizaje, analizar las condiciones de la tarea: tipo de actividad, complejidad, secuencia a seguir, condiciones dadas, etc., analizar la estrategia de aprendizaje más

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

conveniente para lograr metas de aprendizaje, determinar el tiempo necesario y plan para el aprendizaje.

***Competencias socio-cognitivas***

*Aprender:* Aprendizaje Permanente Aprendizaje Autónomo Aprendizaje Auto regulado Aprendizaje en Amplitud Estratégico. *Trabajar en Grupo*: Aprendizaje en Red Aprendizaje Institucional, Lenguaje disciplinar**.** *Comunicarse*: Comunicación multimedial, prioridad aspectos semánticos. *Empatizar*: aprendizaje emocional, constraste de opiniones. *Ser crítico*: argumentación. *Fijarse metas*: autoestima, auto motivación.

El aprendizaje en un entorno virtual es el resultado del proceso que se hace individualmente perteneciendo a una comunidad de aprendizaje. Se toma conciencia que el aprendizaje es un trabajo en equipo como el resultado de un trabajo cooperativo y colaborativo. El aprendizaje no siempre tiene que se útil y aplicable, el aprendizaje en sí ya tiene valor, pero el poder reciclar conocimientos es un elemento totalmente motivador.

Una cuestión que tiene la EAD es que los conocimientos obtenidos se aprenden o pueden ser aplicables. Si el aprendizaje es un fruto de la maduración personal, la no presencialidad no impide este proceso. Los alumnos deben ser capaces de "aprender a aprender", un cambio de actitud que supone la predisposición permanente al aprendizaje. Cuando el alumno, se encuentra frente a su computadora, en su clase virtual, se pregunta, ¿Como comienzo y organizo la clase?, ¿Qué sensaciones y sentimientos me produce ese encuentro? ¿Cómo me comunico con mi docente, tutor, y con mis compañeros? Por eso es fundamental, conocer cuales son las *motivaciones* (tanto intrínsecas como extrínsecas), como se maneja tanto la disciplina como la autonomía en el aprendizaje, como funciona la inteligencia del alumno en los entornos virtuales y como se aprende, en este nuevo paradigma educacional. Los adultos son los principales participantes de las propuestas en entornos virtuales, son el elemento central.

***Nuevos Roles del Alumno***

*"Los nuevos entornos demandan una nueva configuración del proceso didáctico. Es por eso que hay que plantearse cuales serán los roles que desempeñaran tanto los alumnos como los docentes", Juarros, Scheneider, Schwartzman (2002*).

Estos nuevos roles del alumno , tienen que ver con *adquirir autonomía con el conocimiento*, esto es, ser capaces de construir nuevos conocimientos recurriendo a fuentes de información bibliográfica, a los diferentes servicios que ofrecen las redes de computadoras, a la propuesta del curso que el profesor plantea y a habilidades de comparación, análisis y síntesis, participar en actividades tanto individuales como en grupos de trabajo colaborativo y conocer y manejar las herramientas de las NTIC

(procesador de texto, sistema de correo electrónico, sistema de chat, grupos de discusión, búsquedas en Internet, consulta en bases de datos especializadas, manejo de software especializado, entre otros). El alumno ya no debe esperar que el docente, le indique o le diga que es lo que tiene que hacer, sino que el mismo alumno debe tomar el poder y el control de su propia enseñanza

El rol del alumno en *trabajos colaborativos*, puede cambiar durante el proceso. Esto es, por ejemplo, en determinados momentos de la cursada, oficiar de negociador, de motivador, de integrador, etc. Por eso es necesario establecer responsabilidades para aprender a trabajar en grupo. En trabajos colaborativos, cada alumno es responsable, no solo por su trabajo, sino también por el trabajo del grupo .La distribución de roles, requiere de estrategias de comunicación y negociación constantes**.**

## ESTILOS DE APRENDIZAJE

*"Los alumnos tienden a constituir estilos de aproximarse al conocimiento utilizando diversidad de estrategias. Cada sujeto selecciona mecanismos o procedimientos, recursos útiles para procesar información, pensar, resolver problemas, aprender o actuar. Ante cualquier nueva actividad el sujeto de aprendizaje construye representación de la tarea y de los recursos con que cuenta. De allí es que puede seleccionar las propias estrategias a utilizar."* Barberá, Rochera (2008).

Los procesos de autoaprendizaje que desarrollen los estudiantes dependerán de los objetivos de la actividad y de los tipos de aprendizaje que promueva el material. Por una parte, el material puede ofrecer a los estudiantes opciones diversas en cuanto a los objetivos y la complejidad cognitiva que comportan: memorización de información, aprendizaje de destrezas elementales, aprendizaje de relaciones y de habilidades de alto nivel, etc.; por otra parte, en la medida en que los objetivos de los estudiantes coincidan con los propuestos en el material o logren apropiárselos, se estará facilitando su implicación activa en el proceso de autoaprendizaje. Moreno y Mayer (2000) señalan que los alumnos aprenden mejor con este tipo de materiales cuando son co-conductores de su propio aprendizaje que cuando son *controlados* y conducidos exclusiva y externamente por el material.

De manera similar a lo apuntado en relación con las formas de interacción, cuando el desarrollo de los procesos de autoaprendizaje cuenta con el apoyo de un tutor, el control del aprendizaje puede estar distribuido entre el propio alumno, el tutor y el material de aprendizaje. La utilización de estrategias dependerá de cada alumno, ya sea asociativa, de elaboración o de organización, como así también al encarar la tarea, considerando la intención que se persiga, puede ser un enfoque superficial, profundo o estratégico. Los estilos de aprendizaje, tienen que ver con que estrategias utiliza cada alumno cuando aprende. La información de los aprendices se adquiere a través de los diferentes

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

“sentidos”:

*Aprendices Visuales*: poseen más efectividad con la información y la comunicación escrita.

*Aprendices Auditivos*: más facilidad con la palabra hablada, más importancia a lo que les dicen que a lo que ven escrito, son buenos oradores o conferencistas.

*Aprendices Kinestésicos*: aprenden más efectivamente a través de tocar, del movimiento y del espacio, prefieren imitar y practicar. Sería conveniente que cada alumno conociera mejor cuales son sus “puntos fuertes y débiles”, a nivel sentidos.

Las teorías sobre el aprendizaje han comenzado a considerar la importancia de las interacciones sociales entre las personas actuando en un mundo social. La teoría de la cognición situada representa una de las tendencias actuales más representativa y heredera de las teorías de la actividad sociocultural. Toma como punto de referencia los trabajos de Vygotsky (1978) y de autores como Leontiev (1978) y Luria (1987) y más recientemente, los trabajos de Rogoff (1993), Lave (1997), Bereiter (1997), Engeström y Cole (1997), Wenger (2001), por citar sólo algunos de los más conocidos en el ámbito educativo. Se considera que el aprendizaje es una actividad situada en un contexto que la dota de inteligibilidad, según la cual la descontextualización del aprendizaje es imposible, puesto que toda adquisición de conocimiento está contextualizada en algún tipo de actividad social.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están siendo insertadas en todas las áreas de la sociedad, provocando diferentes impactos. Una de las posibilidades emergentes derivadas de estas tecnologías instaladas en los centros educativos, es el uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) para apoyar la labor docente, extendiendo la clase más allá de las fronteras del aula.

***El aprendizaje del alumno***

Uno de los beneficios de la virtualidad, es que el alumno maneja sus propios tiempos de aprendizaje, es decir, en una clase tradicional, ya hay tiempos estipulados, para la comprensión, el análisis, y resolución de un caso determinado. El resultado deberá ser entregado en esa misma clase. En cambio, cuando el alumno se encuentra resolviendo un determinado problema, en una clase virtual, los tiempos los maneja el propio alumno. No se siente presionado, ya sea tanto por el docente como por sus propios compañeros. Hay quienes tienen más facilidades o habilidades de comprensión o de resolución. De esta manera los tiempos asincrónicos, se adaptan a las capacidades de cada alumno. Como lo expresa (Salinas, 2003; Sigalés, 2002).... *“las herramientas asincrónicas dan posibilidad de participar e intercambiar información desde cualquier sitio y en cualquier momento, permitiendo a cada participante trabajar a su propio ritmo y tomarse el tiempo necesario para leer, reflexionar, escribir y revisar antes de compartirlas cuestiones o información con*

*los otros"* . Los ritmos de aprendizaje los maneja el propio alumno.

El primer contacto del alumno en el aula es cuando se encuentra con la clase propiamente dicha, o sea, el contacto con el docente, el material bibliográfico, los foros de debate, los participantes, la interacción entre los mismos, y el campus virtual. En la primera etapa de familiarización con el campus virtual, es marcado en algunos casos el estado de ansiedad por acomodarse a esta modalidad de aprendizaje y de poder moverse con mayor comodidad. Por eso es fundamental sostener una tutoría con un fuerte acompañamiento en la etapa de familiarización con el entorno, trabajando especialmente con el encuadre de trabajo: pautas, formas de comunicación, tipo de actividades y evaluación, otros. Es necesario que el tutor plantee una forma de comunicación ágil y estable, que realice un sistema de seguimiento sobre los accesos y participación en las actividades y sobre todo resuelva dudas, inquietudes que se planteen en los primeros recorridos.

***Estrategias para el logro del aprendizaje autónomo***

-*Afectivo-motivacionales*: estas estrategias se orientan a que el estudiante sea consciente de su capacidad y estilos de aprendizaje, desarrolle auto confianza en sus capacidades y habilidades, logre una motivación intrínseca hacia la tarea o actividad de aprendizaje que debe realizar y sepa superar dificultades. Estas estrategias fortalecen en el estudiante su voluntad, el "querer aprender" (Alonso y López; 1999), y le ayudan a consolidar un modelo mental (ideas, creencias, convicciones) positivo sobre si mismo y su capacidad para aprender (Ontoria, A et.al; 2000). En la educación a distancia, si el alumno no está familiarizado con esta nueva forma de enseñanza y aprendizaje, estas estrategias son fundamentales para fortalecer la actitud hacia el aprendizaje autónomo.

-*Auto planificación*: el objetivo es lograr la formulación de un plan de estudio efectivo. Este plan permite al estudiante conocer aspectos relacionados con la tarea y las condiciones en que debe ser realizada. Estas estrategias se refieren a cómo enfrentar la lectura, análisis e interpretación de información, manejo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), habilidades de comunicación e interacción para un aprendizaje colaborativo (Del Mastro; 2003)

-*Autorregulación:* aplicación de estrategias seleccionadas para el estudio y el aprendizaje, revisión continua de sus avances, dificultades y éxitos en la tarea según la meta de aprendizaje; incluye la generación de alternativas de solución y previsión de consecuencias, la toma de decisión oportuna de acciones a realizar o condiciones que cambiar para lograr su propósito.

***Las interacciones y el trabajo en grupo***

Como situaciones beneficiosas y valiosas entre los alumnos para la construcción del

conocimiento Chiecher,- Donolo (2011) destacan: la confrontación de puntos de vista moderadamente divergentes entre los participantes, la explicación del propio punto de vista, puesto que obliga a reformular la propia representación con el fin de comunicarla a los demás y a reconsiderar y reanalizar lo que se pretende transmitir y la coordinación de roles, el control mutuo del trabajo y el ofrecimiento y recepción de ayuda. Como lo expresa Calzadilla (2002)" *la interacción de pares consiste en la integración de grupos con participantes de diferentes niveles de habilidad, que acometen las ejecuciones en forma organizada y conjunta, participando el docente como mediador y catalizador en las experiencias de aprendizaje del grupo".*

*Google Docs*, es una herramienta de gran utilidad para los *trabajos colaborativos,* ya que con este software se comparten documentos en línea, y se colabora en su edición, la misma contribuye al intercambio en la producción del conocimiento, es decir, si los integrantes se ponen de acuerdo en una hora determinada, se pueden ver unos a otros, como elaboran los documento en línea. Esta nueva forma de compartir conocimientos, permite aprender a "ver" en tiempo real, como nuestros pares elaboran el trabajo y así "aprendemos a aprender".

***Aprendizaje Colaborativo***

El trabajo colaborativo implica altos niveles de participación. Un aspecto vinculado con los tiempos del trabajo colaborativo es la dedicación y consecuentemente, la carga horaria implicada la colaboración entre pares. El tiempo resulta cualitativamente distinto en los procesos que se desarrollan en los entornos virtuales de aprendizaje: la dedicación, tanto para el docente como para el alumno, aumenta significativamente .En este caso, cuando se forman grupos de aprendizaje, surgen las siguientes cuestiones: ¿Quién es el líder del grupo? Hay un líder o hay que generar consenso? ¿Cómo actúa la motivación en los trabajos colaborativos? ¿Como se organizan? ¿Cómo se logra el consenso? ¿Quién oficia de alguna manera, de moderador del grupo en caso de conflicto? .Estos y otros interrogantes deberán planearse al momento de la formación de grupos de aprendizaje.

Según Díaz Barriga (1999)" *el aprendizaje colaborativo se caracteriza por la igualdad que debe tener cada individuo en el proceso de aprendizaje y la mutualidad, entendida como la conexión, profundidad y bidireccionalidad que alcance la experiencia, siendo ésta una variable en función del nivel de competitividad existente, la distribución de responsabilidades, la planificación conjunta y el intercambio de roles".*

Resulta importante tomar en cuenta que todo proceso grupal debe partir por la *aceptación* legítima de cada integrante, lograr niveles aceptables de comunicación y confianza, que permitan dar y recibir apoyo y resolver asertivamente los conflictos que de continuo se presentan en las relaciones humanas, para poder tomar decisiones conjuntas que favorezcan la consolidación como equipo.

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

El aprendizaje colaborativo ha demostrado eficiencia en la superación de actitudes negativas, incrementar la motivación y el autoconcepto; por otra parte las experiencias de interacción cooperativa permiten producir un aprendizaje vinculado al entorno social del individuo. Como experiencias positivas se pueden mencionar: cuando los alumnos comparten sus descubrimientos, se brindan apoyo para resolver problemas y trabajan en proyectos conjuntos. Por otra parte, esta tecnología interactiva permite desarrollar, extender y profundizar las habilidades interpersonales y penetra las barreras culturales a medida que estudiantes y docentes aprenden a comunicarse mediante las nuevas formas que propone este medio. Para que los grupos de aprendizaje colaborativos, sean provechosos, eficientes y eficaces, es necesario identificar, evaluar y aumentar los recursos *emocionales* y las *aptitudes sociales* de los integrantes de cada grupo y del grupo como tal.

***Análisis de casos y la resolución de problemas***

Las propuestas de enseñanza y aprendizaje basadas en el análisis de casos y en la resolución de problemas se caracterizan por intentar que los alumnos sean aprendices activos, enfrentándoles a situaciones fundadas en problemas del mundo real y responsabilizándoles de su propio aprendizaje.

Según Colls (2008), el CBL y el PBL pretenden que el alumno active procesos de pensamiento de orden superior, para lo cual plantean situaciones en que la estructura y el proceso de indagación y de búsqueda de posibles alternativas a los casos o problemas planteados están siempre abiertos. Desde esta perspectiva, ponen al alumno en situación de evocar, seleccionar y usar sus conocimientos previos, de desarrollar progresivamente procesos de aprendizaje autorregulados y conscientes, y de transferir y probar la funcionalidad del conocimiento. Tanto el CBL y el PBL son dos propuestas que responden a las nuevas exigencias educativas que plantea la sociedad del conocimiento, por un lado, por las competencias que contribuyen a desarrollar; por otro, porque subrayan que lo importante del aprendizaje es precisamente dotarlo de significado y funcionalidad y establecer puentes entre la vida real y la vida académica; y finalmente, porque destacan la importancia del papel de los otros, y de la mediación y la comunicación en el aprendizaje. Ambas propuestas apuntan a favorecer el desarrollo del pensamiento crítico y promover la motivación intrínseca y un enfoque profundo del aprendizaje.

***Aprendizajes multitareas***

Este tipo de aprendizaje virtual, se refiere a la incorporación de múltiples funcionalidades de comunicación (foros, chats, email interno, intercambio de archivos, voz) y contenidos cada vez más enriquecidos (vídeo, podcasting, simulación) El concepto

multitareas, no solo incorporado al aprendizaje virtual, sino también sumando a la vida cotidiana, ya sea, compartiendo trabajo, tareas en la casa, relaciones sociales, etc.

Dependiendo si vivimos solos o en familia, cuando estudiamos, las situaciones para encontrarse con el aprendizaje son diferentes. Podemos estar haciendo tareas en la casa, atendiendo a la familia, los niños, etc... En estas situaciones, estamos realizando varias tareas al mismo tiempo o sea, en simultáneo. Al estudiar virtualmente no solo estamos focalizados en eso, sino también cuando nos sentimos cansados, hacemos otra tarea y volvemos nuevamente, eso oxigena nuestro cerebro. El cerebro, se está redefiniendo, con las nuevas reglas de funcionamiento de las nuevas tecnologías, la hipertextualidad, la inmediatez y la simultaneidad.

La doctora Ladan Shams (neurocientifica), experta en integración multisensorial de la Universidad de California, afirma que el *multi-tasking (multitarea)* afecta el proceso de aprendizaje*: "algunas mejoras pueden ocurrir en procesos sensoriales cuando el estímulo es subliminal y el individuo está ocupado en otra tarea".*

En un experimento sometieron a un número de personas a escuchar una secuencia de sonidos al tiempo que veían una serie de formas en una pantalla .Los mismos, pudieron aprender las secuencias auditivas y las secuencias visuales, así como aprender a asociar las formas con los sonidos. Se pudo concluir que los tres tipos de aprendizaje ocurrieron simultáneamente sin que hubiese una reducción comparado a cuando se les presentó cada estímulo (auditivo o sonoro) individualmente.

***Elementos que intervienen en la Multitarea***

*Poder y Autoridad*: el alumno mismo es quien decide en que momento es conveniente realizar la tarea y cuando hacer una pausa. Cuando el alumno virtual, maneja los tiempos de estudio, tiene la *autoridad* y el *poder* sobre si mismo, de manejar y decidir sus "*tiempos mentales* ", es decir, al estar estudiando un determinado tiempo, y al sentir que su mente se satura o se bloquea, puede elegir, realizar otra actividad o tarea, para no cansarse. En el aula tradicional, el alumno debe prestar atención en todo el tiempo que dura su clase, y no todos tienen la misma capacidad receptiva. La duración de la atención del alumno en clase es de 20 minutos, luego de ese tiempo se dispersa.

***Gestión de los tiempos virtuales***

Tiempos para leer clases, analizar textos, redactar, seleccionar material, producir documentos, relacionarse entre pares, realizar trabajos colaborativos, conciliar posiciones en pos del resultado del trabajo colaborativo, enviar y recibir mails desde o hacia docentes, tutores, compañeros, etc.. Estos son entre tantos otros, los tiempos que hay que dedicar, en pos del aprendizaje. Los elementos para poder organizar y planificar los tiempos de

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

estudio son: el descanso, la desconexión, la variedad, el repaso, conocer momentos críticos y los ritmos de aprendizaje.

*El descanso:* hacer un descanso y seguir estudiando. Las actividades que se pueden realizar son: conversar con alguien, ejercicios de descanso mental, cambio de posturas corporales y ejercicios de respiraciones profundas.

*La desconexión:* incluir un plan de actividades. Reservar momentos para el ocio, y para desconectarse, para darle un descanso a la mente.

*La variedad:* hay que combinar el estudio de la teoría con la práctica, haciendo pausas, cada vez que se cambia de actividad.

*El repaso:* crear el hábito, de repasar para no perder el hilo de lo aprendido. El repaso permite estudiar con menor esfuerzo y mejora la concentración. Si se puede alcanzar las metas y objetivos propuestos de los tiempos de estudio, el estado anímico mejorará por la satisfacción de haber cumplido con los mismos.

*Momentos Críticos:* aprender a conocer los momentos críticos de la cursada, por ejemplo, en la entrega de trabajos colaborativos, éstos requieren de organización y negociación constante entre el grupo, y ello demanda mucho tiempo. Entregas de trabajos prácticos, lecturas, informes y producciones académicas. Por eso, conocerse a si mismo, con nuestras fortalezas y debilidades, nos permite interactuar correctamente con nuestros pares.

*Ritmos de aprendizaje*: compatibilizar los tiempos propios, con los tiempos del grupo. No todos tienen el mismo ritmo es decir, si el ritmo de unos es más veloz que el de los otros, entonces hay que tratar de compatibilizar. Este elemento se relaciona directamente con la *empatía.*

***Empatía virtual en trabajos colaborativos***

La *empatía*, como la llamó Howard Gardner (1983), en la teoría de las inteligencias múltiples, es: *"la capacidad cognitiva de percibir en un contexto común lo que otro individuo puede sentir*". También es un sentimiento de participación afectiva de una persona en la realidad que afecta a otra. Las personas con empatía son aquellas capaces de escuchar a los demás y entender sus problemas y motivaciones. La empatía describe la capacidad intelectiva de una persona de vivenciar la manera en que siente otra persona; posteriormente, eso puede llevar a una mejor comprensión de su comportamiento o de su forma de tomar decisiones. Hay tres tipos de empatía:

*la empatía cognitiva*, se trata simplemente de saber lo que puede sentir y pensar la otra persona: *¿crees que es mejor comenzar por leer x texto en vez de y?"*

*la empatía emocional*, cuando se logra sentir lo mismo que siente la otra persona, como si sus emociones fueran contagiosas: "*compartir la alegría de haber realizado un*

*tarea virtual con éxito, a través de emoticones, para festejar, la emoción compartida a través del chat."*

*la empatía compasiva,* si sentimos este tipo de empatía no nos limitamos solamente a comprender lo que siente la otra persona y sentirlo también, sino que además sentimos un deseo espontáneo de ayudarlos, si es necesario: *"no te preocupes, le hago las correcciones finales y colgaré la tarea en el aula, si no llegas a tiempo*".

La socialización dentro del aula virtual, genera nuevas relaciones sociales, que permite conocer colegas de otras ciudades, otros países. Esa posibilidad de conocer personas de otros lugares es motivación suficiente para valorar el tipo de socialización que se logra en los cursos virtuales.

La mentalidad abierta del alumno virtual esta relacionada con compartir experiencias de la vida cotidiana, trabajo y otras experiencias educativas. Es que además de conectarse desde el aprendizaje, se generan vínculos que van más allá de lo virtual. La empatía virtual, permite *"ponerse en el lugar del otro*". En este caso, es un valor social "tecnológico" utilizado frecuentemente entre los alumnos, y se manifiesta de manera, casi explicita, en los trabajos colaborativos en grupo. A través, de la escritura, ya sea, por comunicaciones por mail, chat u otros medios el alumno establece con sus pares, digamos un lazo con el "otro", ya que ese vínculo lo hace sentir mas cercano desde lo personal, imitando de alguna manera, el "cara a cara".

***Inteligencia Emocional***

La inteligencia emocional (IE) es el uso inteligente de las emociones: hacer que, intencionalmente, las emociones trabajen para nosotros, utilizándolas de manera que nos ayuden a guiar la conducta y los procesos de pensamiento, a fin de alcanzar el bienestar personal. Peter Salovey y John Mayer, de las universidades de New Hampshire y de Yale fueron de los primeros investigadores en utilizar el término "Inteligencia emocional" con el mismo sentido de uso actual, pero el concepto adquirió mayor notoriedad a partir de la publicación del libro "La inteligencia Emocional" escrito por Daniel Goleman, en 1995. El concepto de inteligencia emocional es quizás la gran revelación de la psicología del siglo XX, en cuanto a los nuevos elementos que aporta para la comprensión de la inteligencia humana. Estos nuevos conocimientos permiten una visión más realista y válida de los factores que conducen a la eficacia y adaptación personal, ayudando a tener una visión más equilibrada del papel que juegan la cognición y la emoción en la vida de las personas.

La inteligencia emocional se refiere a la capacidad de identificar, comprender y manejar las emociones en uno mismo y en los demás. La inteligencia emocional es la base de la competencia emocional, entendida como una capacidad adquirida que puede desarrollarse a través del modelamiento y la educación. Los pensamientos automáticos

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

son nuestra charla interna o auto diálogo con nosotros mismos, a nivel mental, expresados como pensamientos o imágenes y que se relacionan con estados emocionales intensos (como la ansiedad, la depresión, la ira o la euforia). A menudo forman «versiones» subjetivas de las cosas que nos ocurren que suelen ser bastantes erróneas, en el sentido de dar una falsa imagen o interpretación de las cosas y los hechos, por lo que se le dice que están basados en «distorsiones cognitivas». Las emociones juegan un papel muy importante en nuestros estudios y nuestro aprendizaje. Estados anímicos como la alegría, el entusiasmo o el coraje nos impulsan con la energía emocional adecuada para llevar adelante con eficiencia cualquier proceso de aprendizaje. Por el contrario, estados anímicos como la tristeza, el miedo o la cólera perturban, obstaculizan o incluso pueden llegar a invalidar el proceso de aprendizaje.

***Inteligencias Múltiples***

La Multimedia como estrategia didáctica puede estimular las destrezas y habilidades que desarrolla el alumno propiciando las implicancias educacionales de la teoría de las inteligencias múltiples; en este modelo, propuesto por Howard Gardner, en el que la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, sino como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes. Gardner define la inteligencia como la *"capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas*"; facilitando un marco en el que los alumnos pueden aprender a manejar sus dificultades.

Las características de los nuevos medios, particularmente de la multimedia y de las redes, facilitan la reorganización total del sistema educativo, redefiniendo la relación entre el alumno y el docente y el papel de ambos en el proceso educativo. En el contexto de la educación a distancia, la multimedia pasaría a formar parte de los recursos docentes con las que cuenta la modalidad a la hora de su planificación. La organización de procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, como un proceso de innovación pedagógica basado en la creación de las condiciones para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse tanto de las organizaciones como de los individuos, no es otra cosa que la creación de situaciones didácticas o contextos de aprendizaje, fruto de un conjunto de decisiones que corresponden a las estrategias didácticas.

***Inteligencia colectiva en entornos virtuales de aprendizaje***

> *"La inteligencia colectiva es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada y movilizada en tiempo real… La inteligencia colectiva solo comienza con la cultura y aumenta con ella. Ciertamente, pensamos con ideas, con idiomas, con tecnologías cognitivas recibidas de una comunidad… La inteligencia del conjunto ya no es el resultado mecánico de actos ciegos y*

*automáticos, pues aquí es el pensamiento de las personas lo que perpetúa, inventa y pone en movimiento el de la sociedad… Este proyecto convoca a un nuevo humanismo que incluye y ensancha el "conócete a ti mismo" en "aprendamos a conocernos para pensar juntos" y que generaliza el "pienso, luego existo" en "formamos una inteligencia colectiva, luego existimos como comunidad eminente". Se pasa del cogito cartesiano al cogitamus."* Pierre Lévy (2004: 20)

El trabajo de una construcción de inteligencia colectiva a partir de grupos de estudiantes también tiene sus satisfacciones en la medida que algunos –pocos- ven la utilidad de los mismos, y empiezan a ampliar sus espacios de reflexión, a expresar libremente su pensamiento y sus capacidades de lectura y escritura, y desarrollar sus habilidades para buscar, seleccionar, leer, procesar e intercambiar información, así como aprender y llevar a la práctica nuevo conocimiento que les permite a los alumnos ser mas autogestivos, autónomos y colaboradores. Llevar a la práctica el desarrollo de una inteligencia colectiva reflexiva, critica, constructiva y transformadora de los sujetos participantes y de sus entornos sociales y culturales requiere diseñar una estrategia de trabajo que permita el intercambio de información y conocimiento entre los sujetos involucrados.

## LA EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Cuando se llega a la instancia de evaluación, se plantean ciertas cuestiones, tanto desde lo institucional, lo pedagógico, lo didáctico, etc. Ya sea desde su funcionalidad, su objetividad, así como también las innovaciones necesarias para obtener altos niveles de calidad evaluativa. A continuación se detallan las cuestiones centrales.

### *Porque evaluar*

Según Brown–Glasner (2003), se evalúa por las siguientes razones: para generar una relación de feedback para que puedan aprender de sus errores, para clasificar o graduar su comprensión, para capacitar ,corregir errores y remediar deficiencias, para motivar y centrar la comprensión, para fortalecer el aprendizaje, para ayudar a aplicar principios abstractos a contextos prácticos, para descubrir el potencial de los estudiantes, para guiar la elección de opciones, para proporcionar feedback sobre la efectividad, para proporcionar estadísticas para agendas internas y externas .

Bautista-Borges-Fores (2006) plantean que se puede emplear la evaluación como un elemento motivador por el diálogo y el intercambio a los que puede dar lugar, y no únicamente como elemento calificador.

Por otro lado, la evaluación debe ser: *explícita y clara*, esto significa que el modo y los criterios de evaluación deben ser claros, públicos y conocidos, *válida*: mide lo que se ha marcado medir, *consistente*: se obtiene, de forma constante, información sobre el

cambio que se quiere medir, *flexible*: emplea métodos diversos para necesidades diversas, *justa*: los mismos criterios para todos los evaluados, *coherente*: no está disociada de la metodología del curso ni del medio que se ha empleado en la acción docente, *constructiva*: pensada para aportar elementos a la construcción que hace el estudiante de su conocimiento, *propia*: el docente debe facilitar al estudiante que éste se pueda autoevaluar, *formativa*: la evaluación forma parte del proceso de aprendizaje y se realiza durante el proceso de aprendizaje.

***Cuando evaluar***

La evaluación necesita ser progresiva, es decir, formativa, ya que si se deja todo para la evaluación final de un curso o una unidad, los estudiantes no tendrán tiempo de corregir sus problemas y evitar sus errores Brown-Glasner (2003).

Con frecuencia evaluamos cuando nos conviene más a nivel individual que cuando conviene al desarrollo integral del alumno. En algunas instituciones, incluso, ya es posible que los alumnos indiquen cuándo se sienten preparados para ser evaluados, de modo que no es necesario esperar a ocasiones predeterminadas. Si vamos a proporcionar sistemas de aprendizaje flexibles, entonces nuestras evaluaciones necesitan ser también más flexibles.

Según Garcia Aretio (2008), hay tres tipos de evaluaciones, en formatos no presenciales:

e*valuación inicial o diagnostica:* esto es, con los datos obtenidos se conocerán, las posibilidades, limitaciones y potencialidades de cada alumno, con el fin de personalizar la orientación o ayuda,

*evaluación del proceso o continua:* así la realimentación es constante y la evaluación es formativa y,

*evaluación final:* es la consecuencia lógica de la evaluación continua y sistemática que se fue realizando.

Como los EVEA siguen el modelo de la centralidad del alumno, éste es mas democrático y abierto, para contemplarlo en la instancia de la evaluación, se debería en una de las fases, dar a elección al alumno, tres instrumentos de evaluación.

***Objetivos educativos***

Establecer o definir los objetivos o propósitos educacionales es el primer paso en el proceso evaluativo. Uno debe saber qué evaluar antes de empezar a evaluar.

*"La evaluación debe contribuir a valorar el progreso cognitivo y de competencias en*

*ámbitos concretos, es decir, comprobar hasta qué punto los estudiantes están consiguiendo los objetivos marcados en la formación, y favoreciendo su aprendizaje."* Bautista-Borges-Fores, (2006).

Desde el punto de vista del alumno se debe plantear, antes de comenzar la asignatura, o curso, cuales son los objetivos si es solo, aprobar, superarse, entre otros. El alumno mismo sabe en que lugar se encuentra situado al momento de ser evaluado, es decir, si está en condiciones o no de aprobación.

***Que evaluar***

No se debe evaluar lo más habitual, los conocimientos, sino que en las diferentes fases del proceso evaluador se debe recoger información del *saber, saber hacer, saber comportarse y relacionarse con los diferentes seres humanos*.

De esta manera siguiendo la planificación establecida, valorar objetivos y contenidos referidos a los mismos que estarán de acuerdo a la calidad y cantidad según las características y nivel del curso**.**

Con un enfoque orientado a las competencias, la evaluación debe incluir: *conocimientos comprensión, aplicación, análisis, síntesis, valoración, destrezas, habilidades, procedimientos, actitudes, -valores, normas personales y sociales.*

**Evaluación e Innovación**

La innovación en las prácticas de evaluación como propuesta de trabajo constituye un tema de investigación por las implicancias que plantea. Si la introducción de una novedad se debe a la intención de producir un cambio manifiesto, nuestro análisis radica en estudiar lo que modifica su adopción y no solamente la estructura del objeto innovador. "*Tras la innovación hay una búsqueda de los docentes para lograr*

> *«distender», «aliviar» o «descomprimir» el momento de la evaluación. Se trata de generar una ruptura con la idea de control que asume la evaluación desde un enfoque clásico. La innovación aparece asociada, más que a la introducción de nuevas técnicas de evaluación, a la búsqueda de nuevos propósitos como, en este caso, la toma de conciencia del aprendizaje y de la enseñanza por parte de alumnos y docentes*." Litwin (2005).

**Valores y Cultura de los Alumnos**

> *"Los cambios en la evaluación involucran transformaciones de la cultura de las relaciones humanas implicadas en los procesos de valoración entre estudiantes, profesores y padres" Hargreaves, (1996*).

Litwin (2005) explica que los criterios de evaluación no están ocultos ni suponen un

misterio. Se destaca la interacción entre varias perspectivas, creencias y valores, y la evaluación trasciende los aspectos técnicos de medición para entrar en el ámbito de las relaciones y la comunicación entre las partes implicadas. El entorno virtual, es de interacción, dado que intervienen diferentes actores, y es eso mismo que le otorga una amplitud en cuanto a la claridad de las comunicaciones. Es que el mensaje escrito es la garantía de que no se distorsione, y que pueda ser defendido y cotejado todas las veces que sea necesario.

Lo que cambia en los EVA, es que los valores, la moral, se manifiestan y se expresan de otra manera. Los valores universales existen en cualquier manifestación humana. Como lo manifiesta Lévy, (1999) "los nuevos significados que genera la realidad de los entornos virtuales nos conduce a entender la virtualidad como un espacio creativo como algo que genera situaciones distintas que hasta ahora no existían. Lo que cambia en la virtualidad es sobre todo el potencial comunicativo, la interacción."

Molis (1993) menciona que: *"es necesario que la evaluación, permita reconocer la diversidad y la pluralidad de objetivos e intereses que interactúan en las instituciones universitarias, y que cada cual pueda ser evaluado en función de aquello que se propuso conseguir. "La evaluación de la calidad se convierte en una herramienta de transformación de las prácticas educativas universitarias.*

Uno de los valores fundamentales de la educación a distancia, por parte del alumno es la libertad y la responsabilidad .En el caso de que el alumno cumpla consigo mismo con estos dos valores, seguramente alcanzará y se superará a si mismo y hacia su grupo de trabajo. Pero si, en cambio, su falta de responsabilidad lo lleva a realizar prácticas fraudulentas, ya sea, por ejemplo, copiar producciones educativas textuales de internet, participar en foros superficialmente, copiarse entre compañeros, no entrar a las clases virtuales y después exigir ser aprobado, justificarse siempre por motives laborales o personales para realizar tareas., ese alumno, no podrá continuar con el normal funcionamiento de la cursada, porque el propio ritmo de la clase así lo requiere. Cabe preguntarse, si el docente evalúa de alguna manera, valores como: la cooperación, la empatía hacia los demás, la responsabilidad tanto individual como grupal, la auto superación, etc., ya que tanto en el trabajo individual como en el grupal, se ponen de manifiesto todo el tiempo éstos valores.

## Tipos de Evaluación

### *Evaluación formativa y sumativa*

La evaluación formativa es continua, la evaluación sumativa tiende a ser un punto final, numérico y que encierra juicios evaluativos. La *sumativa* se utiliza cuando se pretende averiguar el dominio conseguido por le alumno con le fin de asignar una

calificación de aptitud o inaptitud frente a determinadas competencias, conocimientos, y destrezas adquiridas. Esta evaluación se refiere al momento final de un curso o actividad. La formativa proporciona información con el fin de tomar decisiones conforme el alumno va siendo evaluado. En esta instancia, en el caso de existir defectos se los corrige, y así superar las dificultades. Interesa conocer que es lo que el alumno no sabe o no domina y lo que debería dominar. La evaluación sumativa es un punto de llegada, la formativa es un punto de partida, para asimilar nuevos aprendizajes o rectificar los aprendidos.

En el caso de la educación a distancia, las dos son importantes, pero la formativa, es donde se debe hacer especial hincapié, porque ofrece al alumno la capacidad de superarse.

***Evaluación cuantitativa-cualitativa***

La evaluación *cuantitativa* se basa en la observación, medición, cuantificación y control. Se da importancia a la objetividad, exactitud, mediante el uso de métodos de recogida y análisis de los datos. La evaluación *cualitativa* focaliza en el sujeto a evaluar y comprender sus características. Se utilizan métodos más informales de medición, considerando otras variables, por ejemplo, la situación del individuo. De ello se desprende una amplia riqueza informativa.

***Evaluación normativa-criterial-personalizada***

En los EVA, donde el alumno adulto pretende una capacitación, la más acorde es la criterial, ya que se evalúan criterios conductuales, especificados previamente de superación de objetivos y/o contenidos, es decir que adquirió las competencias previstas.

***Evaluación individual y evaluación del grupo***

La evaluación individual no es la única posible. Como lo explican Borges- Bautista-Forbes (2006)… *"la evaluación en grupo es una opción que es coherente con acciones de aprendizaje colaborativo, contribuye a la construcción del conocimiento de los estudiantes, ayuda a establecer lazos entre los estudiantes y constituye una aportación pedagógica transversal más allá de los contenidos específicos, en la preparación del estudiante para su vida laboral, en la que el trabajo en equipo será más una norma que una excepción."* La calificación de una actividad grupal recoge una calificación individual, como a todo el grupo. Se da el caso de la coevaluacion, entre los miembros del grupo. Las estrategias y actitudes que se presentan en los trabajos colaborativos son: la empatía, el trabajo solidario, la crítica respetuosa, y la resolución positiva de los conflictos.

En la evaluación grupal, hay que tener en cuenta, como se manifiestan y se manejan

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

los recursos emocionales y las aptitudes sociales de los integrantes de cada grupo y del grupo como tal. Las interacciones entre grupos también es muy interesante de evaluar ya que se conecta con las relaciones del estudiante con su vida laboral y de cómo maneja el trabajo en "grupo". De alguna manera, cada alumno, elabora sus propias estrategias personales y luego las une a las de su grupo de trabajo para lograr un objetivo en común.

***Autoevaluación-coevaluacion***

En esta instancia el propio alumno es donde valora el propio esfuerzo realizado, el tiempo dedicado, la satisfacción o insatisfacción, producida por el aprendizaje. *"La autoevaluación fomenta el desarrollo de estrategias metacognitivas (autorregulación y aprender a aprender). La coevaluación fomenta la responsabilidad del estudiante y la coherencia de sus acciones en el aprendizaje en colaboración que realice con sus compañeros."* Bautista-Borges-Forbes (2006)

***Encuesta de valoración de la evaluación***

Esta instancia es la que propongo como auto reconocimiento y autocrítica, por parte del alumno en cuanto a la superación de sus propios objetivos, más allá del curso o asignatura. El alumno fundamentará tanto la corrección de la evaluación del docente, como su propio rendimiento. Tanto en el caso de alcanzar los objetivos, como el de no haberlos alcanzado, establecer el porque de los mismos.

Como en los EVA, se evalúan los criterios conductuales, el propio alumno, sabe mejor que nadie, en que aspectos, tiene que superarse o corregirse. Ya sea en la cursada si no llegó a completar las lecturas del material didáctico, si no le dedico suficiente tiempo a consolidarse con su grupo, si la comunicación no ha sido fluida, por conflictos personales, etc. Realizar un acto de conciencia crítica y manifestar cuales fueron las dificultades, o la falta de tiempos para cumplir con los objetivos, es decir, *evaluarse a si mismo.*

Creo firmemente que este aporte es de extrema importancia, ya sea para el alumno como para la institución. Este formato de encuesta es solo un instrumento, se pueden evaluar otros. Lo interesante es que este tipo de encuesta, el alumno se exprese con total libertad, sin limitarse ante el docente. Lo propongo al final de las evaluaciones, sin condicionamientos respecto a la nota final del curso, pero sí de carácter obligatorio, para finalizar la cursada. Este tipo de evaluación esta íntimamente relacionada con la "evaluación como dialogo*".*

**Técnicas e Instrumentos**

Para poder evaluar el aprendizaje se requiere hacer uso de diferentes técnicas que permitan obtener información, *cuantitativa y cualitativa,* así como los instrumentos más representativos de ellas. La *técnica* es el procedimiento mediante el cual se llevará a cabo la evaluación del aprendizaje, mientras que el *instrumento* será el medio con el que el docente obtendrá la información al respecto.

Las técnicas son: *interrogatorio, resolución de problemas, solicitud de productos u de observación.* Y los instrumentos: cuestionario, entrevista, autoevaluación, pruebas objetivas, pruebas de ensayo o por temas, simuladores escritos, pruebas estandarizadas, proyectos, monografías, ensayos, reportes, cuadros de participación, exposición oral, demostraciones, listas de cotejo, registros anecdóticos y escalas de evaluación. Las actividades siempre se orientan a logar objetivos, en educación se prevé que los alumnos alcancen esas competencias al finalizar el curso.

En los EVA, se estima recoger información del alumno en cada una de las fases de aprendizaje. La evaluación bien diseñada debe ser utilizada para: clarificar, ajustar contenidos y objetivos, diagnosticar, mantener constantes los niveles académicos (calidad), seleccionar y adecuar los conocimientos a las necesidades sociales (actualizar), predecir resultados, propiciar la investigación e innovación, información al docente, y orientar al alumno.

**La Evaluación como Mejora**

La evaluación como mejora, pretende no solo mejora de los resultados sino de la racionalidad y de la justicia de las prácticas educativas. La mejora no se limita a los resultados finales, sino también a la mejora del programa. Santos Guerra (1994), plantea que la mejora puede consistir en diversos fenómenos referidos al programa, ya sea introducir innovaciones, en pos de la calidad; el *conocer el porque de la mejora*, ya es un beneficio que enriquece al programa; la participación de los destinatarios en la valoración del programa lleva consigo un factor educativo importante. Aumentar la participación de los destinatarios del programa en su desarrollo y valoración es, un modo de mejorarlo. En la evaluación la “comprensión”, permite descubrir la mejora de los programas.

*Programas y evaluación*, se retroalimentan, uno es el principio, otro el fin, pero el fin es a su vez el nuevo principio mejorado. La evaluación facilita el perfeccionamiento ya que, desde la independencia de las preguntas y de los juicios externos, se interroguen, dialoguen y entiendan lo que sucede con el programa. La mejora se hace posible no sólo en el programa evaluado sino en otros de carácter similar que ya estén realizándose o que se preparen en el futuro. La transferibilidad permite aprender diversos tipos de cuestiones sobre la naturaleza y riqueza educativa de determinadas estrategias de intervención. Este tipo de evaluación, se encuentra estrechamente ligada a la innovación.

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

**La Evaluación como Diálogo**

Se podría decir que la evaluación como dialogo, se basa en la concepción democrática de la acción social, a través de la apertura, la flexibilidad, la libertad y la actitud participativa que sustenta un diálogo de calidad que construye el conocimiento sobre la realidad educativa evaluada. En la misma, participan los destinatarios del programa dan opinión y emiten juicios sobre el valor. La finalidad de los evaluadores es dialogar y reflexionar con los evaluados a través de la negociación inicial, de las negociaciones posteriores, de las entrevistas exploratorias y de la discusión de informes y propiciar la interrogación sobre lo que ha de mejorarse a la luz de lo que se ha descubierto.

Los evaluadores no *juzgan* el programa, sino que facilitan a través de los datos recogidos, de la interpretación y valoración, que sean los propios participantes los que emitan un juicio de valor más fundamentado y significativo. Entonces, ¿cuál es el rol de los evaluadores?, se pueden mencionar, entre otros, hacer viable el dialogo con actitudes abiertas, sencillas, tolerantes y comprensivas, buscar las condiciones: tiempo, espacio, explicaciones, garantías, en donde el dialogo pueda desarrollarse, si aparecen los conflictos, convertir esa situación propicia para su análisis. El mismo, es una posibilidad para generar nuevos conocimientos.

**Retroalimentar la Evaluación**

La instancia de la "evaluación publica", que propongo, como la defensa de una tesis, en una institución pública o privada, donde el alumno elija. Allí, lo acompañará un cuerpo evaluador a la institución, para presentarlo ante las autoridades, ya que se plantea que ese trabajo pueda servir como innovador y superador en la ya tradicional evaluación. En otro orden, luego de presentada la tesis, se garantizará el trabajo del alumno, en una base de datos de la universidad, compartiendo los derechos autorales. El mismo cumple la función de ser material de consulta, ya sea de la misma universidad o hacia las instituciones que así lo requieran, preservando la autoría del trabajo. Así este bien social que se produjo en la universidad, se retroalimenta. Como lo plantea Jerome Bruner (1997), *"la importancia de hacer públicos los conocimientos en tanto obras colectivas que generan un espíritu de comunidad de aprendizaje".* En este sentido, generar ese espíritu nos hace sentir que somos parte de esa comunidad, genera un lazo de pertenencia, como expresa Wilson, "*la retroalimentación ayuda a cultivar una cultura de la valoración para la comprensión y la comunidad, en la cual se encuentra el estudiante también puede convertirse en fuente de retroalimentación.".*

Una instancia de retroalimentación en el aula virtual es la del trabajo de escalera, conocida como *"escalera de retroalimentación*". Es útil a la hora de compartir trabajos entre

pares. Consta de cuatro etapas: aclarar, valorar, expresar inquietudes y hacer sugerencias. *Aclarar* es importante, la aclaración, se hace a través de preguntas que permitan entender mejor o que se den a conocer ideas que no fueron expresadas. *Valorar,* para rescatar fortalezas y aspectos destacados, para contribuir a una retroalimentación constructiva que apoya la comprensión*. Expresar inquietudes,* en el caso de existir inquietudes, desacuerdos con las ideas, este es el momento propicio para realizar las preguntas*. Hacer sugerencias,* permite conectar en forma constructiva inquietudes, preocupaciones y preguntas de tal forma que el estudiante (o colega) puede utilizarlas como retroalimentación positiva.

Existen diferentes tipos de retroalimentación, la informal y la formal. Habrá que saber en que momento utilizar cada una de ellas. En algunos casos, si hay demasiada retroalimentación informal, a los estudiantes se les dificultará emitir juicios sobre su propio progreso; si hay demasiada retroalimentación formal, el estudiante se verá motivado sólo por agentes externos, tales como la calificación.

## SOCIEDAD, EDUCACION Y ENTORNOS VIRTUALES DEL APRENDIZAJE

### *Sociedad y Nuevos Paradigmas Tecnológicos Económicos*

El concepto de “Sociedad de la Información” remite a una sociedad surcada por la información. Desde luego, no se trata de la misma información que atraviesa a toda sociedad desde la historia misma de la especie humana: las “sociedades de la información” contemporáneas aluden a la omnipresencia de la información como recurso que interviene en el proceso de producción de todos los bienes y servicios, materiales e inmateriales, que realiza una sociedad.

En este sentido Castells (1995), plantea las siguientes cuestiones sobre la Sociedad de la Información:

*Revolución Tecnológica*: los descubrimientos científicos y la innovación tecnológica son parte integral y efecto consecuente de dicho cambio, son la base del proceso de producción, consumo y gestión.

*Información:* constituye tanto la materia prima como el producto. Los efectos de las innovaciones recaen más en los procesos más que sobre los productos, y el impacto está asociado con la transformación de los procesos.

*Nuevas Tecnologías*: se enfocan hacia el procesamiento de la información y el impacto se produce en las esferas socioculturales y en la base productiva de la sociedad. La información esta basada en la cultura. *“El papel predominante de las nuevas tecnologías de la información en el proceso de innovación, es establecer relaciones cada vez más cercanas entre la cultura de la sociedad, el conocimiento científico y el desarrollo de las fuerzas productivas” Castells (1995).*

Burbules y Callister (2000), proponen el concepto de “entorno” al referirse a las nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTICS). No solo son un conjunto de herramientas, sino que representan un espacio (o mejor dicho ciberespacio) en el cual se producen las interacciones humanas. Ejercen un rol “relacional” ya que no las utilizamos simplemente como técnicas o datos, sino que nos modifican cultural y psicológicamente.

En el estado actual de globalización los países periféricos absorben los costos de la desigualdad que se incrementa en el planeta. Mattelart (1998) afirma que la globalización expresa un lenguaje funcional al “pensamiento único” con el objeto de disimular los desórdenes del nuevo orden mundial. ¿Pensamiento único como atomizador de la cultura global?

***Industria Cultural***

Adorno (1967), expresa: *“en virtud de la ideología de la industria cultural, el conformismo sustituye a la autonomía y a la conciencia; jamás el orden que surge de esto es confrontado con lo que pretende ser, o con los intereses reales de los hombres.”*

El efecto de conjunto de la industria cultural es el de una anti-desmitificación, o sea, la dominación técnica progresiva se transforma en un engaño de masas, es decir en un medio de oprimir la conciencia. Impide la formación de individuos autónomos, independientes, capaces de juzgar y decidir conscientemente. El autor plantea una crítica a esta sociedad de la información, con una ideología de conformismo, anulando de alguna manera la conciencia, la cual es la que permite la autonomía de los individuos. Según Solís González (2001), la *información* tiene repercusiones directas en las actividades económicas, sociales, culturales y políticas. El conocimiento es poder y el país que mejor pueda dirigir la revolución de la información será más poderoso. Las nuevas tecnologías producen un impacto en la sociedad incluso desde la posibilidad de tener acceso a ellas. El impacto cultural se relaciona con el advenimiento de las NTIC. Existen diversos puntos de vista, e incluso se habla de la necesidad de una "segunda alfabetización" o "alfabetización informática" necesaria para dominar estos medios. Hay quienes plantean que, al tener acceso a la información, se irradiarán por el mundo las diferentes culturas. Otros expresan que, a la larga, se impondrá una sola cultura, la de los que dominan los medios de información y los utilizan para intervenir en otras culturas estableciendo costumbres que no son autóctonas. El uso exacerbado de las NTIC, produce un impacto psicológico en las personas y ha provocado la aparición de desajustes emocionales. Se plantea que provocan dependencia emocional, funcionan como una especie de "droga" y, por lo tanto, hablamos de "ciberadictos". Aparece un desorden mental relacionado con el empleo excesivo y patológico de Internet; ya que estas personas dedican muchas horas a la búsqueda de información y afectan sus relaciones familiares y laborales. En este

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

sentido, Giddens, reflexiona sobre el tema: *el individuo actual se está constituyendo en su intimidad, no en relación con un grupo cercano familiar, sino cada vez más en la relación directa de un diálogo interno con los medios de comunicación, donde "lo social" específico y particular, y sobre todo lo común con vecinos, conciudadanos y conacionales, es la no experiencia –o lo que Giddens (1991) denomina "el secuestro de la experiencia"– del consumo cultural mediático.* Un ser social mediatizado por la cultura consumista. En definitiva, un ser social alienado por la sociedad. Esta referencia hace mención al hecho que si un ser humano, que vive en esta época, no posee por lo menos un teléfono celular, o una computadora con conexión a internet, se encuentra aislado de esta cultura social tecnológica. Es socialmente discriminado.

***Aprendiendo en entornos virtuales***

Para comprender como cambian las formas de aprender y enseñar en esta nueva Sociedad de la Información, hay que remitirse a un contexto más amplio. Las computadoras, en este nuevo escenario social y cultural, muestran a mediano plazo, que ocupan un lugar central, en la vida diaria de las personas. Las NTIC comienzan a aportar todos los elementos de una verdadera revolución pedagógica en la que las relaciones entre docentes y alumnos y entre alumnos han de cambiar radicalmente.

Conceptos como: "colaboración" y "enseñanza asincrónica" comienzan a imponerse, más que por razones puramente pedagógicas, porque son el reflejo de las necesidades de la evolución de la sociedad. Los nuevos entornos del aprendizaje, requieren de cambios conceptuales y culturales, tales como: una comunidad interactiva de alumnos activos, considerar el aprendizaje a partir del tratamiento global de temas específicos, la visión que considera el rol del docente como alguien que acerca la información al alumno para que éste la procese (p.e. Brown, 1992).La tecnología está, al servicio de la pedagogía, con una pedagogía fundamentada conceptualmente, la cual provee la lógica y en la cual la tecnología provee el medio. Salomon-Almong (1998), plantean que *"el desarrollo del pensamiento psicológico y pedagógico, usualmente asociado con la "revolución cognitiva", fue inspirado por los desarrollos de la tecnología de la computación, mientras que las direcciones tomadas por la última fueron claramente inspiradas por nuestra comprensión y debates acerca del aprendizaje y el pensamiento. La educación debe desarrollar lógicas y necesidades psicológicas para proveer las herramientas conceptuales para estas nuevas producciones".*

***¿Qué son las NTICs?***

Según Marqués Graells (2000), las NTICs o TIC básicamente nos proporcionan ''información, herramientas para su proceso y canales de comunicación'', por lo que al

referirnos a ellas, debemos incluir en el concepto al ‘’conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los "mass media", las aplicaciones multimedia y la realidad virtual.´´ El autor sostiene que su presencia es incuestionable, ya que forman parte de la cultura tecnológica con la que debemos convivir. Las TIC evolucionan a la par de los avances científicos, en una marco de globalización económica, y cultural, contribuyendo a la transformación de nuestras estructuras e incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida, desde el acceso al mercado del trabajo, la manera de percibir la realidad y pensar, hasta la educación: Impacto que dificulta el accionar prescindiendo de ellas. Para la realización de las actividades humanas, se requiere cierta información previa, un proceso de datos, y algún tipo de comunicación. Por eso, se considera que los principales aportes de las TIC son: fácil acceso a todo tipo de información (sobre cualquier tema y en cualquier formato); instrumentos para todo tipo de procesos de datos (sistemas informáticos, periféricos, programas),canales de comunicación (inmediata, síncrona y asíncrona), almacenamiento de grandes cantidades de información (en soportes de fácil transporte),automatización de tareas (programación de actividades en los ordenadores: ‘’cerebro y corazón de las TIC’’), interactividad (‘’diálogo’’ con sistemas expertos específicos),homogeneización de los códigos (registro de la información mediante digitalización de todo tipo) e *internet,* el más poderoso y revolucionario, de todos los elementos que integran las TIC, ya que nos abre las puertas a una nueva era: la Era Internet (allí se ubica la actual Sociedad de la Información) donde podemos interactuar en tres mundos: el presencial, de naturaleza física, el intrapersonal, de la imaginación y el ciberespacio, de naturaleza virtual, sin distancias. El "tercer entorno", asi denominado por Echeverry en Marqués Graells (2000), como espacio de interacción social requiere nuevos conocimientos y destrezas que van más allá de ‘’aprender a buscar y trasmitir información’’, sino que es menester capacitar a las personas para que también puedan intervenir y desarrollarse en los nuevos escenarios virtuales. Saber “leer, escribir, calcular, tener conocimientos de ciencias e historia’’ sigue siendo necesario pero todo ello debe complementarse con las habilidades y destrezas necesarias para poder actuar en este nuevo espacio social telemático. Los profundos cambios producidos por las TIC generaron la necesidad de una nueva formación de base para los jóvenes y una formación continua a lo largo de la vida para los ciudadanos (Marqués Graells, 2010). En los planes de estudios ha debido incorporarse la ‘’alfabetización digital’’ básica así como diversos contenidos específicos relacionados con el uso de las TIC. Determinadas habilidades y competencias existentes (búsqueda y selección de información, análisis crítico y resolución de problemas, argumentación de las propias opiniones y la negociación de significados, capacidad de auto aprendizaje y adaptación al cambio, la actitud creativa e innovadora) adquirieron mayor relevancia entre nativos digitales (Prensky, en Aretio, 2007) o sujetos de la generación red (net), es decir,

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

individuos que han crecido con la red y evolucionan pegados a ella y entre los ‘’inmigrantes digitales’’, quienes siendo educadores no han nacido en la Era internet, pero usan las tecnologías, conviven y disfrutan con ellas.

La literatura corriente acerca de las TICS tiende a presentarlas como un ‘’gran factor igualador de oportunidades´´ de la población. (Tedesco, 2005: 10). Según el autor, Gvirtz ha sintetizado esta potencialidad democratizadora en … la oportunidad de acceder a materiales de alta calidad desde sitios remotos; de aprender independientemente de la localización física de los sujetos, de acceder a un aprendizaje interactivo y a propuestas de aprendizaje flexibles, de reducir la presencia física para acceder a situaciones de aprendizaje, de desarrollar servicios para el aprendizaje que permitan superar la situación de acceso limitado a la información que tienen principalmente los países pobres, de generar mejor información sobre los progresos, preferencias y capacidad de los aprendizajes, posibilidad de evaluar y certificar los aprendizajes on-line y la posibilidad de usar las Nuevas Tecnologías para incrementar la eficiencia, el mejoramiento del servicio y la reducción de costos. Pero, además de democratizadoras, las TICS también incrementarían los niveles educativos como consecuencia de los cambios en los procesos y estrategias didácticas – pedagógicas docentes; la promoción de experiencias de aprendizaje más creativas y diversas y el fomento de un aprendizaje independiente adaptado a las necesidades de los sujetos. Relata el autor: …estas promesas de las TICS en educación están lejos de ser realidad. No se trata de negar la potencialidad democratizadora o innovadora de las nuevas tecnologías sino de enfatizar que el ejercicio de esa potencialidad no depende de las tecnologías mismas sino de los *modelos sociales y pedagógicos* en los cuales se las utilice.

En líneas generales, en cuanto a la temática educativa los factores del cambio de paradigma son:

*Las relaciones docente-alumno,* el docente es un facilitador y el alumno es activo partícipe; se evoluciona hacia un modelo horizontal.

*La información-conocimiento*: el alumno debe aprender a adquirir información, evaluarla y transformarla en conocimiento. Se evalúan los procesos y se va a ir perdiendo importancia en la distinción de educación primaria, secundaria, universitaria, para dar lugar a la educación permanente.

*“El “nuevo docente” deberá dominar este nuevo ambiente de las NTIC, estar dispuesto psicológicamente para un cambio radical de papel, reforzando y actualizando su conocimiento de la disciplina.” Illera (2004).*

***Aula Global***

En este nuevo ámbito de producción, nos encontramos con el Aula Global, un espacio asincrónico, donde los alumnos intercambian no solo conocimientos, sino que

también lo producen. La globalización se manifiesta de manera directa en el aula, ya que conviven en la misma, diferentes alumnos de diferentes países, los une un nivel académico y los integra la red. Comparten también conductas sociales y valores, con el valor agregado de la cultura que trasciende fronteras. Este fenómeno es único en la historia de la humanidad, compartir estilos de aprendizajes de alumnos de diferentes lugares de la tierra, en un mismo tiempo, a kilómetros de distancia.

Por ejemplo, en un trabajo colaborativo en grupo, con integrantes de diferentes países, cual será el resultado? ¿Será el mismo si lo realizan entre colegas del mismo país? En este sentido se produce un entramado de culturas, valores sociales, costumbres, etc. Con respecto al tema explican Juarros- Schneider –Schwartzman (2002)

> ”*Es interesante señalar que es posible pensar en la forma en que la utilización de las TIC's impacta especialmente en los procesos de aprendizaje (la forma que los mismos adquieren), fundamentalmente en los procesos de construcción o adquisición de conocimientos. Estos procesos al dar cuenta de experiencias diferentes, determinan también el desarrollo de habilidades específicas. La estructuración de los intercambios y de dichas experiencias permite que las comunidades virtuales de aprendizaje se conviertan en ámbitos portadores de un nuevo paradigma.”*

Indudablemente este nuevo paradigma traerá nuevas formas de adquirir los conocimientos, a través de los intercambios y de las nuevas experiencias y formas de relacionarse socialmente en el aula.

***Las NTICs y la Educación Superior***

El Banco Mundial y la UNESCO reconocen que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son un instrumento para facilitar y ampliar las posibilidades de la educación y convertirla en el factor esencial para el desarrollo económico y social. Lamarra (2007) explica:

> *“Un aspecto central, en la definición de las políticas educativas y en la consecuente organización y gestión de la oferta en educación superior, es el rol que deben desempeñar la producción y utilización de la NTICs, la inserción y articulación con la sociedad del conocimiento y, muy especialmente, las nuevas modalidades de educación a distancia y de educación virtual.”*

Continuando el desarrollo interpretativo del autor, desde lo institucional, se produce una evolución que consta de las siguientes etapas: introducción de elementos de virtualidad en la universidad, presencial, diseño de entornos virtuales para cursos de extensión o educación continua, uso de esos entornos conjuntamente con otras instituciones, creación de una estructura de universidad virtual con gestión relativamente independiente a la universidad tradicional, creación de la universidad virtual como

organización virtual.

La modalidad virtual, se complementa con las presencial, es decir, se hace necesario reelaborar los modelos educativos, de manera de poder integrarlos, y que cada uno tenga autonomía propia. El proceso de virtualización, en la formación implica replantearse tanto los roles del alumno, los docentes, las instituciones educativas y las metodologías de enseñanza. Haciendo referencia al sistema de Educación Superior Molis (1993) reflexiona:

> … *"un sistema de educación superior moderno debe facilitar tanto la investigación científica, como la formación de profesores de nivel medio, la formación de médicos de alto nivel, o brindar cursos de corta duración para técnicos especializados, dar asistencia técnica a las empresas, así como la enseñanza de las artes, la producción del cuestionamiento crítico de la sociedad, a la vez que garantizar el trabajo independiente de sus profesores y alumnos".*

Ampliar y abrirse no solo en el ámbito educativo, sino interactuar con la sociedad, esta nueva sociedad de la información y de las comunicaciones.

## CONCLUSIONES

La teoría andragógica analiza el aprendizaje del alumno adulto. El mismo posee características diferenciadoras del alumno que no es adulto, entre ellas que es autodirigido y que posee experiencia. Al fomentar situaciones problematizadoras se genera la participación y la critica por parte del alumno, y así se va formando con la experiencia. El punto de coincidencia entre esta teoría y el alumno virtual, es que, el mismo, cuenta con altos niveles de motivación y autoexigencia.

Los factores psicológicos y los roles del alumno inciden de manera directa en su aprendizaje. Por un lado el rol de YO/ OTROS, las habilidades sociales - comunicativas, trabajar en grupo, empatizar, y por otro lado, el YO/ YO, las habilidades personales: auto motivación, autoconocimiento. Como ubicarse y situarse ante cada situación, que habilidades específicas utilizar en que momento y ante quienes. Es que nadie le enseña al alumno como y de que manera, actuar, y relacionarse con los demás, eso es pura experiencia, que se desarrolla y se adquiere con el tiempo.

El concepto de "·aprender a aprender", supone un cambio de actitud, donde el aprendizaje no de termina nunca sino que es continuo. Aprender a aprender de sus colegas, del entorno virtual, del intercambio. En este sentido el dialogo interno es continuo y las emociones juegan un papel importante.

La evaluación en EVA, va más allá de la tradicional. La incorporación de otras maneras de evaluar, ya sea: sumativa, dialogo, innovación, retroalimentación, amplia las posibilidades de evaluación, otorgando mas flexibilidad, y mas participación al alumno.

A través del recorrido conceptual de la evaluación, el planteo es el siguiente: ¿la calificación en los entornos virtuales de aprendizaje, es el único estimulo posible para

concretar objetivos?, ¿qué otros elementos intervienen?, ¿es posible que la realización personal a través de grupos de trabajo compartiendo valores de aceptación del otro, ofrecer ayuda y aprender entre todos, sea mas importante que la calificación en sí?

Adorno plantea una critica en a la sociedad de la información, con una ideología de conformismo, la cual significa que se anula la conciencia, que es la que permite la autonomía de los individuos. La industria cultural es la dominación técnica progresiva, y se transforma en un engaño de masas, es decir en un medio de oprimir la conciencia.

En este sentido el autor sostiene que las personas no se pueden ser individuos autónomos, independientes, capaces de juzgar y decidir conscientemente.

El ser social mediatizado por la cultura de la información, en donde el uso del discernimiento queda relegado solo en quienes se detienen a criticar, analizar esa información mas allá de los medios de comunicación. Ese conformismo tiene que ver con el consumir todo, sin preguntarse o plantearse el porque, como lo denomina Giddens, “el secuestro de la experiencia”.

Nuevos escenarios que no son para nada estáticos, sino que se encuentran en constante cambio y evolución, ya que la sociedad de la información ha producido quiebres en el paradigma existente.

El Aula Global se presenta como un concepto que incluye, entre otros , tanto los espacios asincrónicos, como la” globalización” misma, ya que los alumnos de diferentes países, los une un determinado nivel académico, los integra la red y comparten conductas sociales y valores propios de cada una de sus culturas.

Las NTICs, impactan en el proceso de aprendizaje, impulsan el desarrollo de habilidades específicas y son portadoras de un nuevo paradigma.

El nuevo rol del alumno tiene que ver con adquirir autonomía en el aprendizaje, de ser capaces de construir nuevos conocimientos. En cuanto a los trabajos colaborativos los roles van cambiando, allí la importancia de la elasticidad en comprender que cada momento de la cursada, se redefine un rol: negociador, motivador, integrador, mediador…

En cuanto al rol del docente, deberá contar con muy buenas habilidades comunicativas escritas como medio central para la comunicación eficiente. No solo el entorno virtual es un espacio generador de conocimientos, sino que es vital para la comunicación, que aunque muchas veces sea asincrónica, es el lugar de encuentro entre los individuos que comparten intereses y valores en común.

El concepto multitareas, aporta un nuevo significado a las funciones de comunicación, así como también, a la multiplicidad de acciones o tareas que se realizan al mismo tiempo en el aprendizaje.

La gestión de los tiempos es y será un elemento donde el alumno ejerce el poder y la autoridad sobre si mismo para la ejecutar y resolver sus propias actividades. Ya no cuenta con el docente que le indica cuales son los tiempos para cada tarea. El alumno ejerce un autoempoderamiento de su aprendizaje.

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

Finalmente la “empatía”, conecta al alumno desde lo emocional/virtual, con el otro, poniéndose en lugar “de”, ese intercambio de emociones, es un gran facilitador y motivador personal para lograr una relación estrecha entre sus pares.

Cabe reflexionar sobre las “nuevas capacidades” que adquirirán los alumnos, en los EVA. La educación virtual, replantea la manera tradicional de adquirir conocimientos. Este nuevo paradigma tiene que ver con aprender entre todos, de todos, cada ser, tiene un potencial para ser productivamente desarrollado. Esto es, ser autentico, para producir un nuevo conocimiento mejorado. Los trabajos colaborativos rompen con la idea tradicional del individualismo del conocimiento, donde el alumno no compartía sus conocimientos con sus pares. En estos nuevos entornos del aprendizaje, *“el todo es mas que la suma de las partes”.*

Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto, Universidad Nacional de Quilmes

**BIBLIOGRAFIA CONSULTADA**

ADORNO, T. (1967), “La industria cultural”, en Morin, Edgar y Theodor Adorno, *La industria cultural*, Galerna, Buenos Aires, p. 7-20.

BARBERA Y ROCHERA (2008) Psicología de la educación virtual *Capítulo VII. Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el diseño de materiales autosuficientes y el aprendizaje autodirigido.* Madrid.

BAUTISTA-BORGES-FORES, (2006) Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje .Narcea, Madrid, España.

BROWN, S. Y GLASNER, A. (editores) (2003) .Evaluar en la universidad Problemas y nuevos enfoques. Narcea, Madrid. España.

BURBULES, N, CALLISTER, T. (2000) Educación: Riesgos y promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información” Granica: España

CASTELLS, M. (1995) *La ciudad informacional: tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*, Alianza Editorial, Madrid. (Introducción y Capítulo 1)

COLLS y otros (2008) Psicología de la educación *virtual Capítulo IX. Los Entornos Virtuales De Aprendizaje Basados En El Análisis De Casos Y La Resolución De Problemas.* Madrid.

FERNÁNDEZ LAMARRA, N. (2007) Educación superior y calidad en América Latina y Argentina [los procesos de evaluación y acreditación] .Universidad Tres de Febrero, Argentina.

FLOOD, C. (2008) El adulto como sujeto de aprendizaje en entornos virtuales. FLACSO Argentina.

GARCIA ARETIO, (2008) “Evaluación en formatos no presenciales”. Editorial del BENED. UNED

JUARROS, F, SCHNEIDER, D Y SCHWARTZMAN, G. (2002) *“La producción social de conocimiento en la Universidad Virtual: las estrategias de aprendizaje en colaboración mediadas por tecnologías”,* en Flores, J. y Becerra, M. La educación

superior en entornos virtuales: el caso de la Universidad Virtual de Quilmes. Universidad Nacional de Quilmes.

LITWIN, E. (2005).Tecnologías educativas en tiempos de Internet**,** Buenos Aires, Amorrortu.

LITWIN, E. (1996): “Algunas reflexiones en torno a la enseñanza en la universidad” .En Revista Pensamiento Universitario. Oficina de Publicaciones del CBC. UBA. Año 4, N 4/5

MATTELART, A (1998), “La mundialización de la comunicación”, Paidós, Barcelona.

MOLIS, M. (1993) “Evaluación de la calidad universitaria: elementos para su discusión”. En: Revista del IICE, Año II, N 3 Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras de la UBA-Miño y Dávila Editor. PP. 25-38

RODRÍGUEZ ILLERA, J. (2004) El aprendizaje virtual Enseñar y aprender en la era digital. Madrid. Ed. Homo Sapiens. Cap. 1

SALOMON, G., Y ALMOG, T. (1998) “Psicología educativa y tecnología: una cuestión de relaciones recíprocas Teachers College Record, 100 (2), 222-41

SANTOS GUERRA (1994) La evaluación un proceso de diálogo, comprensión y mejora. En: Aportes para el trabajo Docente. Selección bibliográfica “Evaluación Educativa”

SCHNEIDER D., LÓPEZ S., CAMPI W. (s.f.) MATERIAL DIDACTICO MULTIMEDIA: *‘’La Formación en Entornos Virtuales’’*. PARA LA CARRERA DE POSGRADO DE ESPECIALIZACION EN DOCENCIA EN ENTORNOS VIRTUALES DE LA UNIVERSIDAD VIRTUAL DE QUILMES, BERNAL

TEDESCO, J. C. (2005). Las TICs y la desigualdad educativa en América Latina. *Tercer Seminario sobre Las Tecnologías de Información y la Comunicación y los desafíos del aprendizaje en al Sociedad del Conocimiento*. Santiago de Chile: CEDI/OCDE.

TESSIO, N. MATERIAL DIDÁCTICO MULTIMEDIA: *“Enseñanza y TIC*”. PARA LA CARRERA DE POSGRADO DE ESPECIALIZACON EN DOCENCIA EN ENTORNOS VIRTUALES DE LA UNIVERSIDAD VIRTUAL DE QUILMES,

BERNAL.

TESSIO, N. MATERIAL DIDACTICO MULTIMEDIA: *"Evaluación de los aprendizajes y de la Enseñanza".* PARA LA CARRERA DE POSGRADO DE ESPECIALIZACION EN DOCENCIA EN ENTORNOS VIRTUALES DE LA UNIVERSIDAD VIRTUAL DE QUILMES, BERNAL.

**Recursos Web**

ACUÑA, SIERRA MORENO (2005) –Manual del Estudiante Virtual Consejo Colombiano de Seguridad. Disponible en: http://tarantella.laseguridad.ws/campus/mod/resource/view.php?id=211 [acceso agosto 2012]

ANDERSEN, M. (2009) Technology Skills We Should Be Teaching in College Disponible en: http://busynessgirl.com/technology-skills-we-should-be-teaching-in-college/ [acceso agosto 2012]

ANDRADE (1996) Teoría Andragogica. Disponible en: http://andragogia-educadistancia.blogspot.com/2009/03/teoria-andragogica_04.html [acceso agosto 2012]

ARIAS (2009) El manejo del tiempo es importante. Disponible en: http://jdariasm.blogspot.com.ar/2009/04/todos-tenemos-en-mayor-o-menor-medida.html [acceso agosto 2012]

AVILES, J. "Los instrumentos de evaluación" Disponible en: http://www.slideshare.net/julioaviles/los-instrumentos-de-evaluacion acceso agosto 2012]

BRYNDUM, MONTES (2006) La Motivación en los Entornos Telemáticos. Disponible en: http://www.um.es/ead/red/13/bryndum.pdf [acceso agosto 2012]

CALZADILLA (2002) Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. Disponible en: http://www.rieoei.org/deloslectores/322Calzadilla.pdf [acceso agosto 2012]

CENTRO VIRTUAL CERVANTES (1997-2012) Autonomía en el aprendizaje. Disponible en:

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/autonomia.htm

CHIECHER, DONOLO (2011) Interacciones Entre Alumnos En Aulas Virtuales. Incidencia De Distintos Diseños Instructivos. Disponible en: http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/10.pdf [acceso agosto 2012]

DUART (2003) Educar en valores en entornos virtuales de aprendizaje: realidades y mitos. Disponible en: http://www.uoc.edu/dt/20173/index.html [acceso agosto 2012]

ILLERA (2001) Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Universidad de Barcelona. Disponible en: http://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/61669/88436 [acceso agosto 2012]

LAMAS ROJAS (2009) Aprendizaje situado: la dimensión social del conocimiento Academia Peruana de Psicología. Disponible en: http://www.academiaperuanadepsicologia.org/site/index.php?option=com_content&vie w=article&id=63&Itemid=71 [acceso agosto 2012]

MARQUÉZ, W. (2011)" Los límites del cerebro humano frente a las exigencias de la era digital" .Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/movil/noticias/2011/11/111118_ciencia_cerebro_infor ma cion_wbm.shtml [acceso agosto 2012]

MARQUÉS GRAELLS, P. (última revisión: 23/03/08). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. En TECNOLOGIA EDUCATIVA - WEB PERE MARQUÈS. Extraído agosto de 2012 desde: http://peremarques.pangea.org/tic.htm [acceso agosto 2012]

MONEREO (2004) La construcción virtual de la mente: implicaciones psicoeductivas. Disponible en: http://www.ub.edu/multimedia/iem/down/c9/Construction_of_the_mind_(SPA).pdf [acceso agosto 2012]

RAMÍREZ, (2009) Metanoia – Educación Virtual. Disponible en: http://www.metanoia-ev.org/modedu.php [acceso agosto 2012]

RAMIREZ, G. (2012) Los estilos de aprendizaje. Disponible en: http://www.profevirtual.com/index.php?option=com_content&task=view&id=20&Item i d=1#.UC7DzKllS9M aprendices visuales [acceso agosto 2012]

ROBLEDO, R .La multimedia, como estrategia didáctica, para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA).Disponible en: http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/Robledo_Hugo_Raul_Ponencia_III_Jorn adas_Virtuales_EAD--.pdf

RODRIGUEZ, J (s.f) Andragogia: ¿Disciplina necesaria para la formación de directivos? Disponible en: http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/rrhh/andragogia.htm [acceso agosto 2012]

SMITH, M. K. (1996; 1999) 'Andragogy', the encyclopaedia of informal education. Disponible en: http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/m%C3%B3dulos/andragogia/andragogy#.U C69Z6lIS9M [acceso agosto 2012]

URIBE INIESTA (2008), El estudiante de educación virtual: proyección o reflexión. Disponible en: http://udgvirtual.udg.mx/apertura/num9/pdfs/estudiante.pdf [acceso agosto 2012]

VILLAVICENCIO (2004) El aprendizaje autónomo en la educación a distancia. Disponible en: http://www.ateneonline.net/datos/55_03_Manrique_Lileya.pdf [acceso agosto 2012]

VIVAS, GALLEGO, GONZÁLEZ (2007) Educar las emociones. Disponible en: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/29662/4/libro_educar_emociones.pdf [acceso agosto 2012]

WILSON, D. “La Retroalimentación a través de la Pirámide”. Disponible en: http://www.udesa.edu.ar/files/img/escuela-de-educacion/retroalimentacion.pdf [acceso agosto 2012]