

Algunas tendencias tecno-pedagógicas en la educación virtual universitaria

Gustavo Sebastián Torre

En Argentina, los últimos 13 años se caracterizaron por un crecimiento constante de la oferta de educación virtual universitaria. Esto se evidencia en que actualmente 85% de las universidades argentinas imparten algún programa de enseñanza virtual, cuando en el año 1999 solo existían pocas instituciones que ofrecían tal modalidad educativa (entre ellas la Universidad Virtual de Quilmes, la Universidad de Buenos Aires y la Universidad Católica de Salta).

Los motivos que impulsaron ese desarrollo son muchos y variados, y entre ellos podemos destacar:

- La difusión de las TIC, en especial Internet, en todos los estamentos de la sociedad.
- La necesidad de actualización profesional permanente impulsada por ambientes laborales cada vez más exigentes y globalizados.
- El requerimiento de programas flexibles y de calidad por parte de sectores de la sociedad que hoy tienen un mayor acceso a la educación universitaria.
- La demanda de programas educativos semipresenciales o completamente virtuales por parte de los propios estudiantes universitarios, quienes han adquirido mayores habilidades digitales.
- La acreditación de los planes de estudios de carreras universitarias a distancia por parte del Ministerio de Educación Argentino mediante la resolución ministerial 1717/04.

Ante un escenario así no podemos negar que las TIC son, en gran parte, las responsables de la innovación originada en el sector universitario y, en un horizonte temporal no muy lejano, las siguientes tendencias tecno-pedagógicas resultarán significativas en las prácticas educativas actuales:

- a) Los materiales de estudio desde hace tiempo están migrando del formato de papel al digital. En los inicios de la educación virtual, el modelo

de producción de contenidos educativos digitales estaba caracterizado por el uso de texto, hipervínculos e imágenes estáticas. Sin embargo, actualmente ya se ve en gran medida la evolución que han tenido los estudiantes respecto a su nivel de alfabetización digital, la cual los lleva a consumir cada vez más contenidos visuales e interactivos. Dicha situación conlleva inevitablemente una mayor exigencia al momento de producir materiales educativos atractivos y efectivos. En la actualidad, los libros impresos en papel están dando lugar a nuevos materiales didácticos digitales, enriquecidos con animaciones, videos, galerías de imágenes, audios y objetos tridimensionales.

- b) Existe un crecimiento de las aplicaciones educativas para teléfonos inteligentes y tabletas. Las aplicaciones móviles (comúnmente llamadas *apps*) son pequeñas piezas de software que funcionan en todos los dispositivos móviles. Su éxito radica en que realizan muy bien una o varias tareas estrechamente relacionadas, son fáciles de instalar y se distribuyen en forma gratuita o por muy poco dinero. Las instituciones universitarias comenzaron a entender su potencial educativo y las están incorporando en su oferta de servicios al estudiante. Encontramos *apps* que permiten recibir novedades publicadas en el campus virtual, consultar notas, leer clases, ver participaciones en foros, y hasta orientarse para llegar a las sedes de evaluación que la universidad tiene en otras ciudades.
- c) Otros dispositivos móviles que están ganando terreno en el sistema universitario son las tabletas táctiles. La venta de estos dispositivos en todo el mundo va al alza y continuará haciéndolo, ya que cada vez se lanzan al mercado modelos más avanzados. Las tabletas acapararon la atención de la industria editorial, permitiendo renovar las publicaciones impresas tradicionales y desarrollar nuevas herramientas de publicación —del estilo iBooks Author de Apple— que permiten a cualquier usuario crear y distribuir contenidos interactivos multimedia. Además de las funciones mencionadas, también actúan como lectores de libros y publicaciones digitales, anotadores digitales para tomar notas de texto y voz, y videoteléfonos de dos vías en tiempo real. No es difícil imaginar los usos educativos que pueden tener estos dispositivos para estudiantes, profesores e instituciones universitarias.
- d) Los entornos virtuales de aprendizaje tienden a ser entornos de colaboración. Debido a que los actuales ambientes laborales otorgan una gran importancia a las habilidades de colaboración y trabajo en equipo,

el sistema universitario ha comenzado a considerar esos aspectos en los métodos de enseñanza. Para facilitar el proceso, varias herramientas colaborativas se integran de forma transparente a los entornos virtuales de aprendizaje, y permiten a los estudiantes adquirir mayores destrezas digitales para trabajar en equipos virtuales. Las herramientas colaborativas se utilizan para la comunicación grupal (el Skype y el Google Talk), el intercambio de archivos (Dropbox, Google Drive, Box) y la producción conjunta de documentos (Wikis y Google Docs).

- e) Han comenzado a generalizarse las transmisiones en vivo de actividades académicas. El creciente ancho de banda disponible, sumado a la mejora de los sistemas de compresión de video por Internet, facilita la transmisión en línea de todo tipo de actividades académicas que se realizan en el ámbito de las instituciones educativas. Congresos, seminarios, jornadas, talleres y clases de profesores se reproducen por Internet, permitiendo que los estudiantes virtuales participen de manera activa, mirando y haciendo consultas vía chat, sin necesidad de asistir físicamente a la universidad.

Si bien estas claras tendencias tecno-pedagógicas tienen el potencial de facilitar el acceso al conocimiento y, con ello, de conducir a mejoras importantes en la enseñanza universitaria, el ritmo de su introducción y utilización dependerá en gran medida de las decisiones políticas que tomen los gestores de las instituciones académicas.

Gustavo Sebastián Torre

Director de la Licenciatura en Administración (modalidad virtual)

Universidad Nacional de Quilmes

Bernal, Argentina