



Jorge Avendaño Mejía

javendano@utn.ac.cr

 <https://orcid.org/0000-0001-7643-580X>

Artículo

La migración exitosa hacia una educación basada en encuentros remotos

Successful migration to remote encounter-based education

Resumen

La profesión de la docencia promueve una permanente actualización no solamente en el campo profesional en que se desenvuelven profesores y estudiantes, sino en todas las condiciones del entorno en que se desarrolle la transferencia de conocimiento, sea cual sea el medio utilizado.

Esta crisis sanitaria mundial ha roto todos los paradigmas, la creatividad y la innovación se han tenido que hacer presentes, como habilidades necesarias para lograr un éxito de una forma progresiva, que garantice el conocimiento adquirido por los estudiantes, para lograr un avance en sus carreras.

Todas estas experiencias, que día con día se viven en los intercambios remotos, permiten definir algunas características que pueden potencializar el proceso de aceptación, apreciación y mejoría constante en los modelos utilizados, los cuales incluyen cambios en la cultura de enseñanza/aprendizaje de todos los involucrados y, sobre todo, el uso de recursos tecnológicos.

Palabras claves: aprendizaje activo, diseño basado en actividades, aula invertida, evaluación auténtica, método de casos.

Abstract

The teaching profession promotes permanent updating not only in the professional field in

which teachers and students work, but also in all the conditions of the environment in which the transfer of knowledge takes place, whatever the means used.

This global health crisis has broken all paradigms, creativity and innovation have had to be present, as necessary skills to achieve success in a progressive way, which guarantees the knowledge acquired by students, to achieve an advance in their careers.

All these experiences, which are lived day by day in remote exchanges, allow us to define some characteristics that can potentiate the process of acceptance, appreciation and constant improvement in the models used, which include changes in the teaching/learning culture of all those involved and, above all, the use of technological resources.

Keywords: active learning, Design thinking, Flipped classroom, Authentic assessment, Case method.

Introducción

Se ha experimentado un cambio, el cual motiva a salir de una zona de confort en el campo de la docencia tradicional, este incluye tanto a los docentes y estudiantes, como a los integrantes del núcleo familiar de todos los participantes.

No solamente ha sido necesario el desarrollo de un material apropiado para impartir una clase

de forma virtual, sino que esta situación inédita involucra un cambio cultural en el ámbito de intercambio social y académico. Las casas se han convertido en espacios laborales y educativos, donde muchas veces las condiciones económicas de los integrantes no son apropiadas para la recepción de un intercambio remoto, o incluso deben compartir entre varios miembros los recursos tecnológicos existentes para lograr cumplir los objetivos de aprendizaje, cada uno en su nivel.

Adicionalmente, si se toma en cuenta que la suspensión de las clases presenciales ha provocado el desplazamiento de la población estudiantil a sus casas de habitación, muchas de estas en zonas rurales remotas donde la disponibilidad de la señal de Internet es limitada. Además, si se valora el tema de los recursos socioeconómicos y tecnológicos, son frecuentes los casos en los que el estudiantado depende, exclusivamente, de un teléfono inteligente, ya que en sus casas no disponen de computadoras.

La suma de todos estos factores obliga a que todas las partes trabajen la mente de forma productiva, para crear soluciones alternativas en donde el beneficio se pueda compartir. Por tales motivos, la flexibilidad del profesorado para aceptar los medios disponibles del estudiantado y el diseño de instrumentos de evaluación efectivos son parte de los cambios necesarios para lograr un grado de éxito aceptable en el proceso formativo.

Alternativas creativas que pueden mejorar el desempeño

Las habilidades y destrezas que presenta la población estudiantil son diferentes, por tal motivo, el profesorado debe desarrollar diversas experiencias de aprendizaje y actividades de evaluación en los diferentes espacios formativos. Para ello, se presenta una serie de estrategias que pueden ayudar a lograr este objetivo.

El Dr. Ken Bain, presidente de "Best Teachers Institute", en una publicación del año 2004 re-

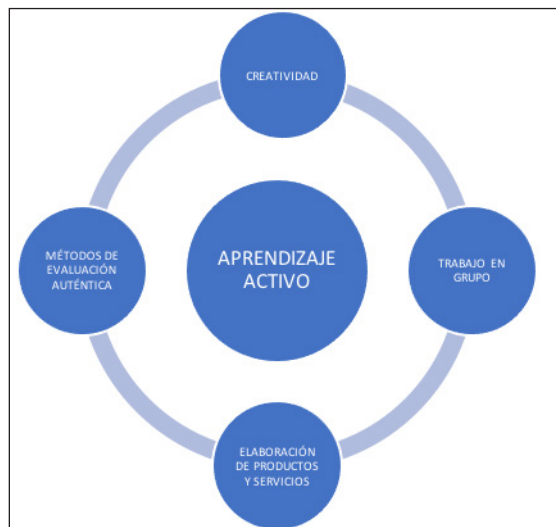
sume los principios que se podrían considerar básicos para lograr una interacción exitosa con los estudiantes, de los cuales se presenta el siguiente resumen:

- La importancia de captar la atención de los estudiantes y mantenerla.
- La presentación adecuada del docente logra ganarse la confianza de los estudiantes, para luego indicarles las reglas de conducta.
- El empoderar a los estudiantes para buscar su compromiso con el curso.
- El lograr que los estudiantes inviertan tiempo de estudio fuera de las aulas o intercambios remotos.
- El valor de la disciplina siempre debe estar presente en el pensamiento.
- El compromiso que de todo conocimiento adquirido debe quedar una evidencia.

Cuando se interiorizan estos principios y se valora la relevancia de implantar cada uno en el espacio formativo, es cuando se debe desarrollar la creatividad docente, para preparar una buena clase inaugural en el curso, donde el profesorado se presente de una forma integral, su infancia, su formación primaria y secundaria, sus gustos y preferencias y, con ello, se rompe ese hielo que implica un temor por parte de los estudiantes ante una persona desconocida.

Al analizar los modelos de **Aprendizaje Activo** (ver figura 1), desarrollados por las mejores universidades en el mundo, resulta interesante la implementación de grupos de trabajo, aun cuando no existen los paradigmas sobre amistades previas, ubicación geográfica y otros factores que influyen en la presencialidad. Ante esto, esperar que el estudiantado proponga ideas y elabore productos o servicios que incluyan el conocimiento teórico y una gran dosis de creatividad, esto tiene una gran vinculación con la guía y motivación del profesorado.

Figura 1. Elementos del Aprendizaje Activo



Fuente: elaboración propia, 2020.

Además, es importante mencionar métodos de transmisión en el **Aula Invertida**, (ver figura 2) en este modelo hay un cambio importante en la orientación del material de la clase, que debería ser visto por el estudiantado, previo a la sesión, para que en el momento del encuentro virtual se logre aprovechar el tiempo con una participación activa de todos y se consoliden los conocimientos revisados.

De acuerdo con Bergmann y Sams (2012), la decisión de operar la estrategia didáctica del aula invertida, dentro de la práctica educativa, aporta una serie de ventajas para el pro-

fesorado y su estudiantado que, en términos generales, redundan en cambios favorables de tipo académico y de índole personal. Todo lo cual representa un cambio de paradigma en la interpretación del proceso de instrucción y el establecimiento de metas y resultados de aprendizaje.

Un concepto adicional de mucha significancia en este proceso de encuentros remotos o educación virtual es el de **La Evaluación Auténtica**, (ver figura 3), que toma sentido en un ambiente en que los instrumentos de evaluación tradicionales se complican, porque no existe una comprobación teórica cuando no se tiene la presencialidad y, por ello, se deben buscar alternativas innovadoras, donde se propongan soluciones a las situaciones planteadas y con ello desarrollar la creatividad para fortalecer el espíritu emprendedor. Además, se pueden incluir a otros integrantes de su núcleo familiar, quienes, posiblemente, deban compartir mucho tiempo de sus clases remotas también.

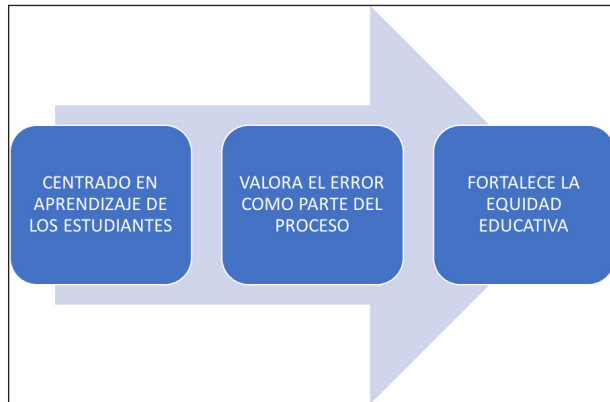
En esta línea, Monereo (2014) propone una evaluación auténtica que permite que el estudiantado se enfrente a problemas reales y así proceder con la búsqueda de una solución, en donde pone en práctica todo lo que han aprendido. También, este autor expresa lo siguiente: "Dime cómo evalúas y te diré cómo aprenden tus alumnos" (párr. 1). Por eso, la transformación en las evaluaciones requiere tener claro qué es lo que queremos evaluar. Por ello, el profesor debe visualizar cuáles situa

Figura 2. Estrategia del Aula Invertida



Fuente: elaboración propia, 2020.

Figura 3. Proceso de Evaluación Auténtica

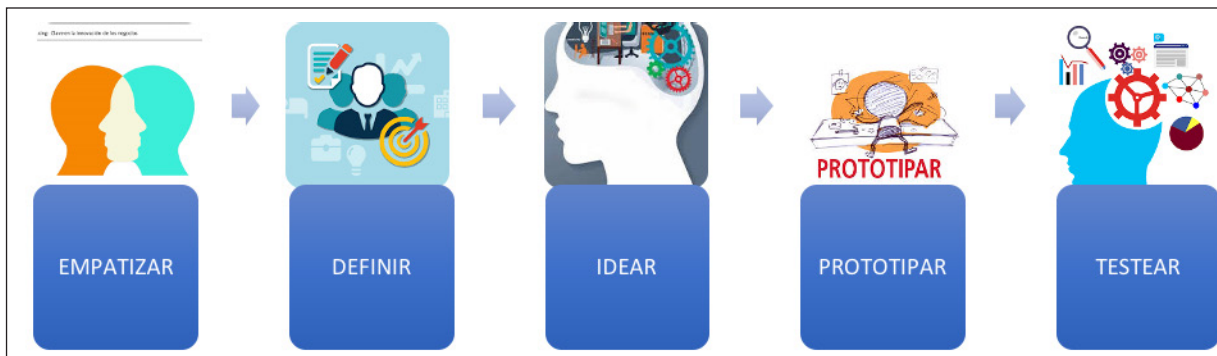


Fuente: elaboración propia, 2020.

ciones auténticas deberán ser capaces de resolver los alumnos al final del curso.

Un concepto que también se menciona con frecuencia en la actualidad es el denominado **Pensamiento basado en el Diseño** o su traducción en inglés **Design Thinking** (ver figura 4). Este se define como una metodología de diseño que incide en la sensibilidad que pueda tener el diseñador con las necesidades de sus clientes, para proponer soluciones tecnológicamente factibles a sus problemas (Brown y Wyatt, 2010).

Según este modelo, la generación de ideas por parte del estudiantado, debe ser el énfasis de todos los cursos, para buscar la forma de introducir los contenidos temáticos de los programas, mediante prototipos que permitan



Fuente: elaboración propia con base en el diseño establecido por el paradigma del Design Thinking, 2020.

motivar a todas las partes involucradas que lo que se anota es posible conseguirlo.

Una alternativa adicional se deriva de la utilización del **Método de Casos**, para el cual Estrada, Alonso y Alfaro (2015) señalan lo siguiente:

La enseñanza de este método siempre tiene diferencias y diversos puntos de vista y requiere cumplir con algunas condiciones relacionadas con la forma y el estilo necesarios para su eficaz desarrollo en el aula. El método es adecuado para la enseñanza universitaria porque no está basado sólo en la intervención o conocimientos del docente sino fundamentalmente en la participación activa del estudiante, quien identifica, analiza, sistematiza, evalúa, propone y decide cómo resolver las situaciones o problemas planteados en el caso. (Párr. 3)

Este método utilizado en muchas universidades del mundo conlleva una etapa de planificación adecuada en tres momentos distintos:

- El primer momento se da **antes** de plantear el caso, cuando se debe contar con la orientación adecuada por parte del profesorado, la experiencia que comparte con sus estudiantes en el establecimiento del problema por resolver, con la utilización de estrategias que determinan las posibles causas y plantean las soluciones alternativas.
- El segundo momento es el proceso **durante** la solución, por medio del proceso colaborativo se plantean las consultas, se abre la participación de los estudiantes y con

una administración del tiempo eficiente se llega a buenas conclusiones generadas por todos.

- El último momento es el **después**, donde se sintetizan los resultados, se promueve la reflexión del estudiantado y se consensúa la solución más pertinente.

Herramientas Tecnológicas

La tecnología avanza mucho más rápido de lo que se cree y es, por ello, que se debe aprovechar todos los recursos existentes. Dentro de las muchas plataformas informáticas que existen se mencionan a menudo el Google Meet, Microsoft Teams, Zoom y Big Blue Bottom, todas válidas para poder lograr el intercambio virtual, sin embargo, requieren de una buena señal de Internet, una computadora que maneje el *software* y el conocimiento básico por parte del estudiantado, especialmente, si se solicita el desarrollo de trabajos que deben compartir con el profesor y demás compañeros.

Para el profesorado, es un reto dominar una plataforma tecnológica para diseñar los materiales audiovisuales, tener el escenario adecuado en sus casas de habitación y buscar transmitir el conocimiento con base en las formas idóneas de evaluación para buscar el desarrollo óptimo de estos.

Según lo anterior, un aspecto positivo del ambiente remoto de formación consta de poder desarrollar los objetivos de aprendizaje, sin importar la ubicación geográfica del estudiantado, sin necesidad de desplazarse y sin limitante en infraestructura para las clases, lo que hace que solamente debamos adaptarnos a una nueva realidad.

Otro recurso muy útil es la apertura de una lista de contactos en la plataforma de WhatsApp, que en los tiempos actuales posibilita la interacción inmediata para las personas que dispongan de un teléfono inteligente y una buena señal de Internet. A pesar de ser muy básico, este medio permite intercambiar avisos, material de estudio, fotografías de material manual y los audios de apoyo cuando se requiere explicar alguna duda puntual.

8. Conclusiones

Por todo esto, es que la educación mediante encuentros remotos ha crecido de forma exponencial debido a esta pandemia, pero, para ello, debe converger una estrategia creativa por parte del profesorado, una voluntad y compromiso por parte del estudiantado y una plataforma tecnológica acorde que responda a las necesidades de las dos partes.

El entorno actual requiere de un gran componente de aptitud por parte de todos, pero sobre todo de actitud, porque combina aspectos didácticos y técnicos que, con base en las horas de experiencia en el desarrollo de los temas y encuentros remotos, van cambiando la cultura en la educación.

Tal y como señala la autora Morales (2020):

El adaptarse al mundo virtual es un esfuerzo indispensable, por tanto, debemos trabajar para que todas las personas tengamos conexión a internet durante todo el tiempo y podamos navegar sin límites. La conexión a internet es fundamental, sobre todo porque solo así es posible garantizar el acceso a la educación en situaciones como la que estamos viviendo. Esperemos que esta emergencia nacional por el COVID-19 acabe pronto y podamos volver a nuestras aulas. (parr.5)

Así mismo, es importante reconocer que el mejoramiento de todos los recursos se dará con el tiempo y que incluso todo el camino recorrido debe servir para visualizar dichos cambios. Lo anterior, con miras a dominar esta nueva estrategia didáctica y generar una formación educativa alineada con los acelerados cambios de esta época.

Bibliografía

- Bain, K. (2004). *¿Qué significa ser un gran docente?* [versión PDF]. The Chronicle Review.
- Bergmann, J. & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.

- Espejo, R. y Sarmiento, R. (2017). *Orientaciones para el diseño y rediseño de programas en formación con enfoque de competencias*. Universidad central de Chile.
- Estrada-Cuzcano, A. & Alfaro-Mendives, K. (2015). *El método de casos como alternativa pedagógica para la enseñanza de la bibliotecología y las ciencias de la información*. *Investigación bibliotecológica*, 29(65), pp. 195-212. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2015000100009&lng=es&tlng=es.
- Del Roble, M. (2014). *Estrategias Para Promover El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo En El Alumno de Matemáticas I Del Nivel Medio Superior*. <http://eprints.uanl.mx/4289/1/1080253803.pdf>
- Medina, J. (2016). *La docencia universitaria mediante el enfoque del Aula Invertida*. [Versión PDF]. Octaedro ICE-UB.
- Monereo, C. (2014). *Dime cómo evalúas y te diré cómo aprenden tus alumnos*. [Blog]<http://blog.tiching.com/carles-monereo-dime-como-evaluas-y-te-dire-como-aprenden-tus-alumnos/>
- Morales, M. (2020). *Los desafíos de la educación virtual con la llegada del COVID-19 a Costa Rica*. <https://www.guanacastealaaltura.com/index.php/la-provincia/item/3821-los-desafios-de-la-educacion-virtual-con-la-llegada-del-covid-19-a-costa-rica>
- Moro, V. (2014). *La evaluación del aprendizaje por competencias mediante el método de proyectos: un caso práctico*. Universidad del País Vasco.
- Prégent, R., Bernard, H. y Kozanitis, A. (2009). *Enseigner á l'université dans une Approche-programme*. Presses Internationales Polytechnique. Evaluación de competencias en situaciones reales. [Versión PDF].Cap.5.
- Triana, S. (2015). *Estrategia de aprendizaje autónomo*. <https://youtu.be/csfrLVpk7Xc>