

LA AUTOPREPARACIÓN DEL DOCENTE UNIVERSITARIO PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI

Autores:

MsC. Daniel Austin Zaldívar Almarales

Email: Daniel.zaldivar@formacion.edu.ec

Lcda. Evelyn de la Llana Pérez

Email: evelyn.delallana1@formación.edu.ec

Ing. Lesly Johanna Benites Pincay

Email: lesly.benitez@formación.edu.ec

Institución: Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional
Administrativa y Comercial

RESUMEN

El presente artículo aborda la necesidad de la autopreparación de los docentes de hoy en mejorar las competencias digitales, desde la perspectiva de un análisis previo según manifiestan algunos autores e investigadores teniendo en cuenta que los cambios tecnológicos son constantes y los ambientes educativos también.

La misma sociedad, implicada en el uso cotidiano de medios tecnológicos ha cambiado la forma de la enseñanza y de los métodos, nos impone retos que debemos de asumir y el mercado nos oferta un sin número de herramientas para realizar un trabajo de educación y formación de una manera más competente y tecnológica en la que los docentes pueden obtener y transmitir mucha más información que hace solo unos 20 años atrás.

La tecnología requiere de un uso responsable y razonable y en la docencia a cualquier nivel, debemos tenerlo presente. El cambio de paradigmas en las generaciones actuales, cambia las motivaciones y los intereses y las formas de relacionarse entre las personas y el aula tradicional tiene muchos desafíos, al igual que el discurso en clases, entre ellos la motivación. He aquí donde el docente debe recurrir a las

herramientas digitales que estén a su alcance, y usar toda su curiosidad e imaginación para poder transmitir un conocimiento que cause motivación y esto ocurre principalmente, gracias a la autopreparación.

INTRODUCCIÓN

La sociedad del presente siglo avanza muy rápido, el ritmo marcado por la globalización y la interconexión de los países debidos a los avances y el progreso constante de las tecnologías de la información y la comunicación, han hecho sentir al mundo más pequeño y menos distante, donde las personas de disimiles sociedades interactúan a varios niveles en los ambientes virtuales creados en las diferentes redes sociales, plataformas comerciales, financieras, bancarias y la educación no ha estado exenta de esto, todo lo contrario, hoy se diría que la educación, independientemente de su nivel, también ha visto como se ha internacionalizado y traspasado de las fronteras nacionales intercambiando modelos pedagógicos y metodologías de enseñanza que pueden ser aplicados en diferentes países.

Las generaciones en la sociedad también han cambiado: su forma de enfocar e interactuar con el mundo, de percibir las realidades de la vida, los deseos aspiracionales de la generación milenials y no milenials han cambiado muchos paradigmas, entre ellos los educacionales y los ambientes de enseñanza que obligan prácticamente a los docentes de hoy a buscar nuevas formas de comunicación hacia su alumnado y otras vías de enfoques pedagógicos que generen la motivación suficiente para mantener una retención en el interés de lo que se estudia y de lo que el docente transmite.

La tecnología informacional nos rodea y tiene una influencia muy grande en la vida cotidiana de las personas, incluso en las decisiones que se toman para tomar pasos en el futuro de los que necesitan formarse profesionalmente y aquí es donde viene el reto: el aula tradicional, donde los alumnos asisten todos los días, y encuentran a su profesor en frente a una pizarra tiene demasiados competidores y muchos escenarios distintos, incluso el profesor clásico, tiene muchos competidores, esto obliga y genera la necesidad del profesorado, sobre todo el de educación superior a adquirir y mejorar sus competencias tecnológicas, sobre todo porque los cambios están ocurriendo demasiado rápidos y constantes.

Ya se habla de una nueva y necesaria alfabetización porque la tecnología llega de repente, cambia, se modifica y nadie nos explica cómo funciona, como en el caso de los teléfonos inteligentes, si en los albores del siglo XXI, con saber trabajar en Office y usar Windows era más que suficiente, hoy, apenas 18 años después, es insuficiente.

DESARROLLO

Cuando se habla de las competencias educativas que deben poseer los docentes, nos damos cuenta de cuanto han cambiado en su evolución, y es debido a los cambios generacionales, sociales, ambientales, tecnológicos y es aquí donde la preparación no depende solo de los docentes, los gobiernos en los distintos países deben crear la base legal y las condiciones con la visión de una mejora en los entornos de la educación en todos los niveles de sus propias fronteras en aras de mejorar el desarrollo social y económico de cada país.

Si el mundo está globalizado, la educación también lo está y ejerce una enorme presión en la competitividad de las personas que aspiran a insertarse en un mundo laboral cada vez más competitivo, a fin de cuentas, los profesores formamos, instruimos y educamos personas para que puedan garantizarse un espacio laboral en ese universo tan complejo de las relaciones laborales y como en ocasiones les decimos a los estudiantes, puede que tu trabajo, no esté en tu país, o lo puedas desarrollar en otros gracias a las tecnologías de la información.

Las diferentes corrientes como el constructivismo, donde la idea es transmitir las herramientas para que cada estudiante llegue por sí mismo a la solución de un problema determinado a través de un proceso dinámico e interactivo escuela – profesor - alumno, también se encuentran ante obstáculos emanados de esos cambios tecnológicos, sociales y económicos y es que los factores emotivos, emocionales y motivacionales puedan cambiar el proceso de comprensión de lo que se quiere transmitir, ya que la visión del profesor en el proceso de enseñanza puede no coincidir o diferir con las expectativas y motivaciones o aspiraciones del estudiante, un profesor ante sus alumnos representa muchas cosas, sobre todo capacidad para comunicar, motivar, transmitir, desarrollar y solucionar problemas.

Lo mismo está ocurriendo en las demás corrientes y métodos debido a evolución de la sociedad a nivel global y los cambios de paradigmas y aspiraciones sociales, reorientando las teorías sobre cuáles serían los enfoques más idóneos para estos ambientes tan cambiantes.

Desde los años 70 del pasado siglo XX se habla de los modelos curriculares basados en competencias como vía de evaluar objetivamente el aprendizaje mediante el saber, saber hacer y saber ser.

Las competencias buscan movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situación, la cual debe resolverse mediante un proceso mental, y así determinar cuál sería la opción más efectiva para resolverse.

Los desarrollos de competencias nos ayudan a dar un sentido más práctico al aprendizaje que brindamos en clases y ayuda a motivar al estudiante a descubrir por

sí mismo, como llegar a una solución a través de estrategias ya sean colaborativas o de forma individual.

Sucede que estamos en el siglo XXI y hoy las exigencias son mayores, sobre todo, para esos jóvenes y no tan jóvenes que necesitan abrirse camino en un mundo laboral, ya sea de forma autónoma como emprendedor, o como empleado y es aquí donde el profesor universitario tiene sus retos inmediatos.

Las Tics en la Educación Superior.

Si tomamos en cuenta que (Zabalsa, 2007) en su libro “Competencias docentes del profesorado universitario: calidad y desarrollo” nos busca transmitir las 10 competencias que a su juicio deben poseer los docentes en los momentos actuales.

1. Planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje
2. Seleccionar y preparar los contenidos disciplinares
3. Ofrecer información y explicaciones comprensibles y bien organizada
4. Manejo de las nuevas tecnologías
5. Diseñar la metodología y organizar las actividades
6. Comunicarse-relacionarse con los alumnos.
7. Tutorizar
8. Evaluar
9. Reflexionar e investigar sobre la enseñanza
10. Identificarse con la institución y trabajar en equipo.

Nos percatamos que los entornos de enseñanza con la aparición de las tecnologías han cambiado y evolucionado hacia los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje) o plataformas de enseñanza a distancia y los docentes de hoy tienen una competencia profesional no vista antes.

Dentro de las competencias previstas por Zabalsa, nos percatamos de la 4ta competencia, que es el manejo de las nuevas tecnologías, pero ¿qué comprendemos por manejo de nuevas tecnologías?, en la introducción comentábamos que hoy saber operar una PC con Windows o Linux, no es suficiente, ni siquiera los programas ofimáticos son suficientes y se está hablando de una necesaria alfabetización tecnológica que debe empezar con los docentes si queremos que nuestras sociedades futuras estén preparadas para el desarrollo de nuestros países.

Las instituciones de educación superior en el mundo desarrollan cada vez más los modelos de enseñanza mixto, o completamente virtual para garantizar su existencia ante los cambios.

Por lo general los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, conocidos como AVA, EVA o VLE en inglés, han modificado ese entorno tradicional del aula y la interacción del

profesor cambia completamente. Actualmente existe una gran diversidad de sistemas de gestión de aprendizaje, también conocidos como LMS (Sistemas de Administración de Enseñanza, unos basados en software libre, otros propietarios, que, si bien es importantes diferenciarlos, lo importante es saber interactuar con las herramientas que en su mayoría poseen de forma similar tales como:

- Herramientas de comunicación.
- Herramientas de administración
- Herramientas de calificaciones
- Herramientas de gestión de contenidos
- Herramientas de comunicación y colaboración (foros, salas de chat, entornos colaborativos.
- Herramientas de seguimiento y evaluación
- Herramientas de administración y asignación de permisos
- Analítica de Aprendizaje.

Desde ese punto de vista (Onrubia, 2008) manifiesta lo siguiente:

“El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de (re)construcción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativa. Ni toda actividad que el alumno realiza cuando aprende conlleva actividad mental constructiva, ni toda actividad mental constructiva es igualmente deseable ni óptima para un aprendizaje de calidad.”

Sobre esto (Molina Tatiana Valencia, Serna-Collazo Andreas, Solanlly , Ochoa-Angrino, Adriana María Caicedo-Tamayo, Jairo Andrés Montes-González, José David Chávez-Vescance, 2016) apoyados por la UNESCO en su investigación lo valoran de la siguiente manera.

“Las competencias en el diseño de escenarios educativos apoyados en TIC se refieren a las habilidades de planificación y organización de elementos que permitan la construcción de Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica

Las competencias relacionadas con la implementación en escenarios educativos de experiencias de aprendizaje apoyadas en TIC dan cuenta de las habilidades que permiten poner en marcha el diseño y planificación de un escenario educativo, y que se ven reflejadas en las prácticas educativas de un docente.

Finalmente, las competencias de evaluación de la efectividad de los escenarios educativos apoyados en TIC se relacionan con las habilidades que le permiten al docente valorar la efectividad para favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes al incorporar las TIC a sus prácticas educativas.”

Al mismo tiempo este estudio está precedido de las competencias propuestas por la UNESCO en su momento y que ha servido para el proyecto Escuela 2.0, identificar al menos 33 competencias que los docentes de hoy debemos desarrollar muchas veces con la autopreparación y la iniciativa individual de cada cual, de cara al nuevo escenario educativo, que ya no solo debemos enfocarlo hacia la educación basadas en redes de contactos como están ahora, ya los escenarios educativos en Realidad Virtual y Realidad Aumentada están tocando a las puertas y nuestros estudiantes ya no necesariamente usan solo la computadora, los teléfonos inteligentes y tabletas forman parte de la indumentaria cotidiana y llevan el aula y la información al mismo tiempo que sus deberes.

Teniendo en cuenta lo que comenta (Ardell, 2008) competencia digital es una combinación de: conocimientos, destrezas, actitudes, orientados a la práctica y adecuados al contexto y hace hincapié en:

- La alfabetización informacional basada en gestionar la información, resolver los problemas, colaborar y crear.
- Comprender como funciona la tecnología y los medios de los que disponemos.
- Conocer y usar los lenguajes específicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro) crear, expresar, multimedia, crear información, simular y representar datos
- Habilidades cognitivas en la resolución de problemas
- Análisis crítico de la información, el impacto que puede causar con actitud crítica y reflexiva.

Si relacionamos las 33 competencias y habilidades específicas identificadas dentro de ámbito cognitivo que cada docente debe preocuparse por implementar, mejorar o adquirir se pueden encontrar las siguientes, pueden ser más o menos, digamos es una aproximación que realiza (Proyecto Escuela 2.0 Una educación para todos, 2015)

1. Identificar el tipo de información a utilizar y el medio donde lo va a recrear como audio y video audio digital.
2. Utilizar marcadores sociales para compartir los recursos con/entre los estudiantes y sus familiares en lo posible.
3. Usar blogs y wikis, ya sean propias o colaborativas, para generar plataformas de aprendizaje en línea dirigidas a sus estudiantes.

4. Aprovechar las imágenes digitales para su uso en el aula.
5. Usar contenidos audiovisuales y vídeos para involucrar a los estudiantes.
6. Utilizar infografías para estimular visualmente a los estudiantes.
7. Utilizar las redes sociales para conectarse con colegas y crecer profesionalmente.
8. Crear y entregar presentaciones y sesiones de capacitación en diferentes formatos.
9. Compilar un e-portafolio para su autodesarrollo.
10. Tener un conocimiento sobre seguridad online.
11. Ser capaz de detectar el plagio en los trabajos de sus estudiantes.
12. Crear videos con capturas de pantalla y vídeo-tutoriales.
13. Recopilar contenido Web apto para el aprendizaje en el aula.
14. Usar y proporcionar a los estudiantes las herramientas de gestión de tareas necesarias para organizar su trabajo y planificar su aprendizaje de forma óptima.
15. Conocer el software de votación: se puede utilizar, por ejemplo, para crear una encuesta en tiempo real en la clase.
16. Entender las cuestiones relacionadas con derechos de autor y uso honesto de los materiales.
17. Aprovechar los juegos de ordenador, simuladores y videoconsola con fines pedagógicos.
18. Utilizar herramientas digitales para crear cuestionarios de evaluación.
19. Uso de herramientas de colaboración para la construcción y edición de textos.
20. Encontrar y evaluar el contenido web.
21. Usar dispositivos móviles y explotarlos como herramientas educativas.
22. Identificar ambientes y recursos didácticos online seguros para los estudiantes.
23. Utilizar las herramientas digitales para gestionar el tiempo adecuadamente.
24. Conocer el uso de Youtube y otras plataformas de video y sus potencialidades dentro del aula.
25. Usar herramientas de anotación y compartir ese contenido con sus alumnas y alumnos.
26. Compartir las páginas web y las fuentes de los recursos que ha expuesto en clase.
27. Usar organizadores gráficos, online e imprimibles.
28. Usar notas adhesivas (post-it) en línea para captar ideas interesantes.
29. Usar herramientas para crear y compartir tutoriales con la grabación fílmica de capturas de pantalla.

30. Aprovechar las herramientas de trabajo online en grupo/en equipo que utilizan mensajería.
31. Buscar eficazmente en internet empleando el mínimo tiempo posible (uso de herramientas).
32. Llevar a cabo un trabajo de investigación utilizando herramientas digitales
33. Usar herramientas para compartir archivos y documentos con los estudiantes

El psicólogo de negocios Dimitrios Tsivrikos, del University College de Londres (UCL), manifiesta que actualmente nos enfrentamos a “La “generación muda”, fenómeno por el que vemos que la gente joven prefiere enviar mensajes de texto y usar las redes sociales para comunicarse, en lugar de llamar por teléfono o tener una conversación con otra persona” y esto es un fenómeno que experimentamos la mayoría de los docentes.

Si se analiza la investigación de (Gardner Howard, Davis Katie, 2017) en la que afirman que la generación actual de jóvenes está profundamente (por no decir totalmente) inmersa en los medios digitales y los describen como AP dependientes, no sería nada mal enfocar la competencia educativa del profesor en un ser AP competente.

Experiencias en un Instituto Tecnológico Superior.

Los profesores **que formamos** parte del Instituto Superior Tecnológico de Formación en Guayaquil, Ecuador, disponemos de un Sistema de Gestión Académica, en la que se gestionan los horarios, la planificación de actividades, calificación, tutorías entre otras, y al mismo tiempo de la G Suite de Google para centros educativos, una solución muy interesante, de apoyo a la educación, aunque quizás existan entornos mucho más profesionales, con mejor experiencia de usuario y una analítica de aprendizaje mucho más específica, esta propuesta de Google implica mucho más de lo que realmente a simple vista ofrece. Esta suite de herramientas garantiza en primera instancia una identidad con el correo institucional, que el estudiante se sienta identificado con la institución que lo forma y pueda estar comunicarse e interactuar con el profesor y los contenidos que son diseñados para ellos. Al usar los grupos de Google, cada profesor puede crear los grupos de estudiantes de cada materia y personalizar el tipo de información que se les hace llegar y organizar foros de debates, correos y videollamadas a través de Hangout u otras herramientas de videoconferencias, para tutorías personalizadas o grupales. La gestión de los documentos en línea permite compartirlos en Drive o en el aula virtual y ver en cada momento que estudiante está haciendo uso de ellos y el resultado de ejercicios de aplicación cuando se aplican a través de los formularios, que son herramientas que también les sirven a los estudiantes para sus investigaciones y puedan evaluar la información que procesan de forma muy rápida. La utilización de Blogger para crear

blogs de enseñanza o para que los alumnos creen sus primeros productos digitales con la integración de otras herramientas como Analytics, Adwords, Trends, en dependencia de la carrera del estudiante. El uso compartido de mapas y la interactividad de Google Earth para trasladarnos a cualquier parte del mundo. La herramienta Classroom permite crear nuestros primeros entornos virtuales enfocados hacia una enseñanza mixta y así agilizar las evaluaciones y análisis de resultados en tiempo real. No obstante, a esas bondades, creemos que la parte más interesante está en las aplicaciones de G suite Marketplace, en la que podemos obtener aplicaciones tecnológicas para casi cualquier materia, ya sea simular un ambiente de negocios, la contabilidad, marketing, comercio exterior, ya que está dotada de herramientas profesionales que se aplican en la empresa, para la productividad, la educación y de esta forma el profesor se va involucrando en otros procesos del conocimiento que es capaz de transmitir y crear nuevas experiencia y con esto mejorar el proceso de atención, interés, deseo y acción de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Educar y formar profesionales hoy en día es un gran reto para la comunidad de docentes, los cambios tecnológicos suceden de forma vertiginosa y la sociedad global en la que vivimos requiere de profesionales cada vez más competentes. Los profesores formamos personas para el mañana, que requieren de nuevas destrezas y habilidades casi más necesarias que las teóricas, y eso conlleva que los docentes asimilen la necesidad de la autopreparación ya que no siempre encontramos la vía más adecuada de superación, aquella que nos prepara en las herramientas tecnológicas y exige de un mayor intercambio interdisciplinario con profesionales de otras ramas, de los cuales nutrir nuestro conocimiento para un mejoramiento en la docencia y en los procesos de enseñanza aprendizaje. El docente del presente siglo debe ser un explorador constante del mundo que le rodea, nuestros resultados dependen de ello.

BIBLIOGRAFÍA

- Ardell, J. (2008). Universidad Jaume I. Obtenido de http://www3.uji.es/~jpuig/Jordi_Adell%20.pdf
- Coll, C., & Moreneo, C. (2008). La psicología en la educación virtual. Madrid: Ediciones Morata.
- Garder Howard, Davis Katie. (2017). LA GENERACION APP: COMO LOS JOVENES GESTIONAN SU IDENTIDAD, SU PRIVACIDAD E IMAGINACION EN EL MUNDO DIGITAL. PAIDOS IBERICA. Obtenido de

<https://www.casadellibro.com/libro-la-generacion-app-como-los-jovenes-gestionan-su-identidad-su-pr-ivacidad-e-imaginacion-en-el-mundo-digital/9788449329852/2244098>

Molina Tatiana Valencia, Serna-Collazo Andreas, Solanlly , Ochoa-Angrino, Adriana María Caicedo-Tamayo, Jairo Andrés Montes-González, José David Chávez-Vescance. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente. Cali: Pontificia Universidad Javeriana.

Onrubia, J. (2008). Universidad de Murcia. Obtenido de http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf

Proyecto Escuela 2.0 Una educación para todos. (2015). Proyecto Escuela 2.0 Una educación para todos. Obtenido de ESPACIO PARA DOCENTES TIC
ACTIVOS DEL PROGRAMA ESCUELA 2.0:
http://www.escuela20.com/competencias-skills-habilidades/articulos-y-actualidad/las-33-competencias-digitales-que-todo-profesora-del-siglo-xxi-debiera-tener_2486_42_3979_0_1_in.html

Zabalsa, M. A. (2007). Competencias docentes del profesorado universitario: calidad y desarrollo. Madrid: Narcea Ediciones.