



PVI | Proyecto
Virtualización
Institucional
UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE CHILE

VIRTUALIZACIÓN DE LA DOCENCIA





Introducción

La formación virtual ha estado ganando espacio en la Educación Superior, la necesidad de incorporar las tecnologías digitales es cada vez más necesario para transformar la docencia, centrando el aprendizaje en el estudiante. El tránsito de lo presencial a lo virtual se ha evidenciado de forma acelerada a partir de la reciente crisis global provocada por el confinamiento forzoso a causa del coronavirus COVID-19.

Este documento tiene como finalidad entregar aspectos

teóricos vinculados a la docencia virtual, para tener una base compartida respecto a los Entornos Virtuales de Aprendizaje y cómo facilitan una docencia que promueva aprendizajes de calidad en los estudiantes.



¿Qué es la Virtualización y cómo se concibe en la USACH?

La virtualización de la docencia es la creación de un entorno virtual diseñado para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por una plataforma, diferenciándose de un repositorio de información o una página web. Además, este entorno acoge las instancias formativas síncronas y asíncronas y deberá responder a los lineamientos del Modelo Educativo Institucional, respetando los derechos y deberes tanto de los/as docentes y el estudiantado.

La docencia virtual abarca las modalidades: virtual

(e-learning), semipresencial (b-learning), y complemento de la clase presencial, que tendrán por objetivo potenciar, enriquecer, facilitar y diversificar las metodologías de enseñanza aprendizaje de las diversas disciplinas que componen los planes y programas de la Universidad, representando un aporte a sus objetivos misionales de creación, preservación, difusión y divulgación de conocimiento, así como su relación e interacción con la sociedad.

La virtualización de la docencia se desarrolla en una plataforma virtual, se complementa con herramientas de videoconferencia, recursos digitales en la Web, software y recursos adquiridos, adaptados o desarrollados por la Universidad, que fomenten la dinámica propia del proceso formativo y sus contenidos a través de actividades que enriquezcan la docencia, respetando la normativa vigente y coherente con los valores institucionales.





Entorno Virtual de Aprendizaje

Un EVA en algunos casos denominado también entornos virtual de enseñanza/aprendizaje (EVE/A), es la creación de materiales informáticos de enseñanza-aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por el computador, diseñado para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente online (e-learning), presencial o de una naturaleza mixta (b-learning) que combine ambas modalidades en diversas proporciones.

Podemos identificar siete elementos básicos para tener en cuenta al hablar de diseño de entornos virtuales para la formación.

a) Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio diseñado con finalidades formativas, debe diferenciarse de un espacio web o un repositorio bien estructurado, pues este no garantiza aprendizaje.

b) Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio social se requiere que haya una interacción social incluyendo comunicación sincrónica, asincrónica y la posibilidad de compartir espacios, etc.

c) El espacio social está representado explícitamente la percepción de telepresencia, de estar en un espacio virtual de aprendizaje, se debe dar la posibilidad de relacionarse con otras estudiantes.

d) Los estudiantes no sólo son activos sino también actores, construyen el espacio virtual.

e) No están restringidos a la enseñanza a distancia, también pueden enriquecer la enseñanza presencial o modelos mixtos.

f) Integran diferentes tecnologías y también enfoques pedagógicos múltiples.

g) Los entornos virtuales no excluyen los materiales físicos, se puede complementar material en red, con la lectura de libros, artículos, utilización de películas, vistas a entornos físicos, etc.



No son EVA

A pesar de las bondades de los EVA, es necesario afirmar que la adopción de un EVE/A no garantiza la innovación ni la mejora de la calidad de la enseñanza. Podemos encontrar entornos virtuales que responden a modelos conductistas en lugar de constructivistas o conectivistas. Además, se utilizan las tecnologías y plataformas para afianzar el modelo tradicional, con el fin de homologar el aula tradicional, centrando en ambos casos el proceso educativo en la enseñanza, el profesor y los contenidos. Todo lo nombrado anteriormente no es un EVA. A continuación, le compartimos algunos ejemplos:

- **Repositorio en plataforma virtual (Moodle, Canvas, Classroom, etc) o nube (Drive, one drive, Dropbox, etc)**
- **Canales de Youtube personales o de la unidad.**
- **Grupos o listas por Mail.**
- **Página Web.**
- **Blog.**
- **Grupos o Página en Facebook.**
- **Grupos de Whatapps.**

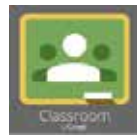
Los EVA, son, ante todo, espacios que dan vida a expresiones de la docencia en los ámbitos: social, docente y contenidos. De esta forma dan espacio a las interacciones sociales y pedagógicas, al trabajo docente y de los participantes.



Plataforma o LMS

Las plataformas virtuales o Learning Management System (LMS) permiten que los (as) estudiantes puedan visualizar en línea recursos didácticos (videos, artículos, animaciones, etc.) y desarrollar actividades (foros, cuestionarios, glosarios, tareas, etc.), de manera sincrónica o asincrónica, a partir de las herramientas que ofrece la plataforma.

Ejemplos de plataforma o LMS son: Moodle, Canvas, Edmodo, entre otras.



Sin embargo, el uso de una plataforma no significa que se cuente con un EVA de apoyo a la docencia. La plataforma o LMS es la herramienta tecnológica para diseñar un EVA.



Modalidad Sincrónica y Asincrónica

Los EVA contemplan dos modalidades, las cuales son procesos que están relacionados con el tipo de interacción entre el tutor y sus estudiantes.

La modalidad asincrónica se entiende como aquella interacción que se establece entre el docente y estudiantes de manera diferida en el tiempo (cuando no existe coincidencia temporal). Para este trabajo, se puede utilizar la plataforma virtual, en el caso de la USACH Moodle o Canvas para el desarrollo de la docencia en el EVA. El docente dispondrá en la plataforma de clases/actividades, en las cuales se articula el uso de recursos educativos como: cápsulas de contenidos, documentos, páginas web, entre otros,

con herramientas de la plataforma como: foros, cuestionarios, tareas, entre otros, [ayuda de MOODLE](#), [ayuda CANVAS](#).

La modalidad sincrónica se comprende como la interacción entre el docente y los estudiantes en tiempo real a través de herramientas de videoconferencias como: Zoom, Meet, Teams, etc. En esta modalidad además de exponer contenidos es importante facilitar interacciones de los estudiantes y el docente, generar discusiones, trabajo grupales y entrega de retroalimentación inmediata. Es pertinente para dinamizar las clases usar herramientas web que faciliten la interacción como Kahoot, Mentimeter, Jamboard, entre otros. LINK a las [ayuda Herramientas Web](#).





Diseño Instruccional

En el caso de la USACH para la docencia virtual, el diseño instruccional (DI) es un trabajo conjunto entre el/la profesional del área virtual -diseñador instruccional- que acompaña al docente -quien es el/la experto/a en contenido- en la creación de un EVA. Las funciones de el o la diseñador/a instruccional considera:

- Apoyar la labor docente en el proceso de virtualización considerando los aspectos técnicos del manejo de la plataforma.
- Facilitar una maqueta en la plataforma para que el docente pueda virtualizar, de acuerdo con el nivel que el o la docente utilizará.
- Apoyar la labor docente en el proceso de virtualización considerando los aspectos pedagógicos para su organización en actividades o clases.
- Capacitar a los y las docentes dentro del marco del Proyecto de Virtualización Institucional, considerando los diferentes niveles de virtualización.
- Retroalimentar al docente respecto a la virtualización de sus asignaturas.
- Proponer herramientas para dinamizar la docencia.

