

# La acción tutorial en la educación virtual

*Edilberto Lasso Cárdenas, Pablo Munévar García, Alberto Rivera Piragauta*

*Grupo de Investigación UBUNTU. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. Colombia*

El proyecto de investigación realizado por el grupo de investigación UBUNTU de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, en un proceso de dos años y medio enfocó una apuesta académica de corte investigativo sobre la articulación de los modelos, enfoques y sistemas en la educación en la virtualidad. El grupo estuvo integrado por tutores de áreas de la educación, la tecnología, las matemáticas y la filosofía.

Para esta ocasión se socializa la concepción construida en torno a la vinculación entre tecnología y pedagogía. Seguidamente, se abordan otros apartes como son: la educación en la virtualidad, la acción tutorial en la educación virtual, la acción tutorial en entornos virtuales AVA y redes de aprendizaje y de los entornos virtuales de aprendizaje a los Entornos personales de aprendizaje: la resignificación de la acción tutorial

La investigación se comprende a partir de la necesidad de reflexionar, explicitar y caracterizar el trabajo al interior de los programas en la Escuela Ciencias de la Educación de la UNAD (Licenciatura en Filosofía, Especializaciones en el campo educativo). Esta es una apuesta al reto de pensarnos como UNAD, desde la perspectiva de afianzar y resignificar la importancia que tiene la acción tutorial en la virtualidad.

## **1. Tecnología y pedagogía**

Por lo general, las Universidades con la modalidad en educación virtual manifiestan enfáticamente la estrecha vinculación entre la pedagogía, la tecnología y el contexto (local o internacional). Al estudiante le presentan una particular propuesta, en la modalidad a distancia, en la que éste es el centro del proceso educativo. Para tan fin la mirada pedagógica favorece en el estudiante la capacidad para construir conocimiento, establecer redes de aprendizaje e interactuar con escenarios de las regiones de donde son oriundos como de otras experiencias sociales, culturales y educativas presentes en la aldea global. Sin embargo, consideramos que ahí persiste la tensión o la duda a la hora de preguntarnos ¿Cómo conciben las Universidades que le apuestan a la educación

en la virtualidad la relación entre pedagogía y tecnología? ¿Se concibe a la tecnología, como simple instrumento al servicio de la pedagogía?

Según Lasso (2013), a la hora de entender la tecnología, no reducida a instrumento, manifiesta que para “Córdoba (2007), advierte que la tecnología no es la simple idea de una criatura humana-máquina; ahora es concebida como un sistema de inteligencia distribuida como un sistema nervioso (p.281). Así lo ratificó también la psicología-cultural; Crook, y en palabras de Keruger, Karger y Barwick (1989) dijo que la tecnología no tiene que ver con “el pensamiento en aislamiento” sino con lo que Crook llamó, fundamento social de la cognición. Este autor mostró que la actividad cognitiva no está limitada a procesos mentales íntimos sino a fenómenos situados “más allá de la piel” (p.8). En igual sentido, agrega Lasso (2013), “el sociólogo Marshall McLuhan, el director del programa Mcluhan, Derrick de Kerckhove, el artista Stelarc, los neurólogos Richard Andersen y Steve Potter, el escritor de ciencia ficción David Brin y el médico investigador Greg Stock ratificaron, aunque desde sus particulares concepciones de cyborg, la integración del organismo con la máquina, la fusión de la tecnología con el cuerpo humano o los híbridos de carne y máquina, la tecnología como “extensión” del cuerpo y el cuerpo como “extensión” de la tecnología (el cuerpo ahí afuera). Igualmente, Córdoba (2007), al citar a McLuhan, revalidó que el hombre está empezando a llevar el cerebro fuera de su cráneo y sus nervios fuera de la piel (Pp.278-279). En esta misma dirección, Unigarro (2004) añadió que para McLuhan debía entenderse que la tecnología es una extensión del cuerpo. Agregó que la red de comunicaciones es la extensión del sistema nervioso, de nuestra red neuronal (Pp.44-45). Esta orientación rompió con una serie de dualismos (alma –cuerpo, tecnología - cuerpo) o teorías que se han inclinado por una u otra posición y en desmedro de su contraria” (p.9).

Por ello, la tecnología, articulada a la pedagogía, no se reduce, solamente, a un manejo instrumental de un recurso digital, sino a las distintas y nuevas formas de aprender y de comunicarse más allá de los muros de un aula. A eso lo llamamos pensamiento tecnológico. En ese sentido, si hablamos de instrumento los entendemos como prótesis cognitiva que propicia o motiva el diálogo, por parte del estudiante, con todas aquellas epistemologías que transitan no solamente en el campus universitarios sino en el ordenador.

En esa misma línea, los planteamientos de Siemens (2010), indicará que los distintos paradigmas que rigen la interacción en la red, son consecuentes con las directrices propias de la relación entre hombre - máquina. Es decir, teorías como el conectivismo, permiten fomentar o

animar el debate académico en torno al comportamiento del aprendiz en lo relacionado con las interacciones formativas mediadas por tecnologías.

Actualmente los escenarios de formación en lo virtual se encuentran sometidos a una evolución producida no sólo por la incorporación de herramientas y recursos de lo tecnológico, sino también producto de los nuevos roles que los actores en cuanto a lo pedagógico se están configurando en dichos espacios. Esto se ratifica en posturas como la de Bauman (2008), quien en su teoría de las identidades líquidas analiza la manera en la cual la información “fluye”, modificando formas de actuar y pensar cuando circula en el pensamiento y en los procesos neuronales, frente a las redes y la construcción de conocimiento de orden creativo. Es decir existen nuevas formas de “conocer el conocimiento” y por tanto nuevos roles que deben asumirse frente al tránsito de las sociedades del conocimiento a las sociedades del aprendizaje.

Lorenzo García Aretio (2007), indica que el modelo de educación soportado en la tecnología Internet tiene actualmente dos denominaciones: *e-learning* o sistema digital de enseñanza y aprendizaje que se está llevando a en un entorno virtual cerrado o en el ciberespacio y que son deslocalizados –cibercomunidades-a lo que Lévy llama inteligencia colectiva envolvente, no lineal (pp.98 - 127).

## **2. *La educación en la virtualidad***

En el desarrollo de la educación en la virtualidad, es importante destacar el rol del tutor en la dirección, diseño y funcionamiento de programas académicos. El tutor como uno de los protagonistas en el proceso de formación virtual, lleva a cabo actividades que hacen viable esta educación en distintos contextos. Así mismo, su formación se ve influenciada por fuerzas y mecanismos ideológicos derivados de una sociedad cada vez más impactada por las comunicaciones, lo cual exige un mayor liderazgo en la educación del estudiante. De ahí, que el tutor tenga que asumir su formación acorde con los requerimientos de la sociedad del conocimiento, para poder innovar propuestas pedagógicas, dado que el éxito y la efectividad de esta educación dependen de la planificación, la calidad de la programación y el compromisos con las rutas de aprendizaje que traza el estudiante, más que el uso de las tecnologías.

## **3. *La acción tutorial en educación virtual***

La acción tutorial se representa en la reflexión y el sentir universitario frente a la necesidad de asumir un cambio radical de los enfoques tradicionales utilizados en la docencia llamada “bancaria”, retórica e instrumental y que confunden la información con el conocimiento, la formación con la instrucción y la educación con la capacitación, el entrenamiento o la escolarización, con énfasis en la enseñanza, para asumir un paradigma centrado en el aprendizaje.

En la actualidad los escenarios de formación que se encuentran en la virtualidad, son acompañados de un gran conjunto de aplicaciones, recursos y metodologías. Muchos de ellos se estructuran soportados desde enfoques y perspectivas de acompañamiento, a partir de estrategias y metodologías. La acción tutorial como una de ellas, diríamos es el proceso más difundido y aplicado en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Cabero (2006) menciona que si actualmente el papel del profesor es importante, también lo es el que desempeña el estudiante, ya que, si él no modifica el papel tradicional de receptor pasivo en la formación y se convierte en un receptor activo y consciente de la misma, la acción educativa fracasará. Al mismo tiempo es importante que el estudiante esté automotivado para su proceso formativo.

Meyer (2002), tras revisar diferentes investigaciones, pone de manifiesto que los estudiantes en red deben poseer una serie de características distintivas, como son la motivación, la independencia y la autosuficiencia como estudiante, como variables que influyen en el aprendizaje obtenido por los estudiantes. Este autor nos indica que los estudiantes introvertidos son más exitosos en un contexto de enseñanza en línea; la autodirección y la autoeficacia son importantes para la satisfacción de los estudiantes en este tipo de enseñanza; la habilidad, la preferencia por un aprendizaje activo, condiciona el aprendizaje que los alumnos hacen en contextos hipermedia, y la autorregulación es una variable significativa. También señala que las actitudes influyen y no todos los estudiantes tienen actitudes significativas por este procedimiento, ya que algunos prefieren una formación cara a cara.

Retomando a Cabero (2006a), el estudiante que se forma en nuevos entornos de aprendizaje deberá dominar una serie de destrezas: conocer cuándo hay una necesidad de información, identificar esta necesidad, saber trabajar con diferentes fuentes y sistemas simbólicos, dominar la sobrecarga de información, evaluarla y discriminar su calidad, organizarla, tener habilidad para la

exposición de pensamientos, ser eficaz en el uso de la información para dirigir el problema, y saber comunicar la información encontrada a otros.

Lo anterior sitúa el nuevo papel que debe tomar la tutoría, que debe superar el concepto tradicional de la enseñanza, ya que el acompañamiento tutorial define un conjunto de estrategias encaminadas a potenciar de manera efectiva el aprendizaje del estudiante a través de diseño de actividades planificadas de asesoría académica, orientación metodológica, consejería, seguimiento, evaluación, retroalimentación, interactividades pedagógicas y mediaciones, institucionalmente el acompañamiento no puede agotarse en funciones casi exclusivas de asesoría académica, dejando de lado los otros procesos que son esenciales en la formación a distancia y en los sistemas de educación mediada.

El acompañamiento tutorial supone un escenario previo, de carácter estructural y necesario: el diseño pedagógico y la planificación didáctica de situaciones y actividades de aprendizaje previamente delimitadas como cartografías y rutas que faciliten el desarrollo efectivo del aprendizaje del estudiante, no sólo como elemento estructurante del contexto curricular general, sino en cada uno de los cursos académicos que integran la formación básica y electiva. Las condiciones para que se produzca el acompañamiento tutorial están (o deben estar) definidas estructuralmente, o en el peor de los casos sugerida, tanto en las políticas institucionales y los lineamientos curriculares como en la estructura misma del diseño del material didáctico de cada uno de los cursos académicos.

En este sentido, el acompañamiento tutorial o la acción tutorial (Munévar, 2012. p.36), es el resultado de un sistema previo de diseño pedagógico y planificación didáctica, y su desarrollo supone también procesos de preparación de situaciones, actividades y eventos que faciliten la puesta en circulación de los procesos y resultados del aprendizaje potenciado y activado.

Para Moreno y Sola (2005) “Las nuevas exigencias universitarias implican una modificación en la función docente, que pasa de tener una función centrada en torno a la enseñanza, a reconsiderar el aspecto del aprendizaje. El alumno pasa de ser un elemento pasivo a ejercer un papel preponderante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que conduce a una enseñanza participativa, activa, para convertirse en el gran protagonista del proceso”.

Para la Consejería de Educación y Ciencia de Andalucía (2001) la acción tutorial se sitúa en el modelo centrado en las ayudas al estudiante, que es necesario proporcionar al alumnado para optimizar su proceso de desarrollo, propicia una visión del hecho educativo particularmente atenta a su función formativa y social, desde la perspectiva de que debe favorecer no sólo el desarrollo máximo de las potencialidades de cada alumno y alumna, sino también ayudarle a descubrir los distintos papeles a los que tendría posibilidad de acceder en la sociedad. Además dicho estudio destaca el desarrollo integral y personalizado de cada uno de los alumnos y alumnas también implica una respuesta educativa atenta a la diversidad presente en todo grupo humano. Esta atención a la diversidad difícilmente se podrá llevar a cabo si no se profundiza en las capacidades reales de cada alumno y alumna, en las formas de verse a sí mismo y a los demás, en sus actitudes, sus intereses... Toda la interacción que supone este acercarse y profundizar en el alumno como persona, identificando las cualidades, ha de hacerse en el contexto escolar y sólo a partir de éste es posible diseñar la respuesta.

La acción tutorial, debe ser considerada como actividad integrada en el currículo y no como algo particular o puesto a disposición de algunos profesores o profesoras, buscando la calidad de la formación.

En este sentido, Zabalza (2000) apunta los siguientes principios en relación con el sentido prospectivo de la enseñanza: convertir el aprender y, sobre todo, el aprender a lo largo de la vida, en contenido y propósito de la propia enseñanza y de la aportación formativa del profesorado; Pensar en las disciplinas, no sólo desde su propia lógica y contenido, sino también desde la perspectiva de los estudiantes que van a estudiarla y; Mejorar los conocimientos que los profesores poseen sobre el aprendizaje y sobre cómo aprenden los estudiantes.

*“Una docencia de calidad implica necesariamente una redefinición del trabajo del profesor, de su formación y desarrollo profesional, un cambio en su tradicional rol de transmisor de conocimientos al nuevo rol de profesional que crea y organiza ambientes de aprendizaje complejos, implicando a los alumnos en su propio proceso de aprendizaje a través de las estrategias y actividades adecuadas” (Herrera et al., 2006).*

Herrera Torres (2008) considera la acción tutorial como una respuesta educativa a las necesidades de los alumnos tanto a nivel individual como grupal. La finalidad de la orientación y acción tutorial, al igual que la enseñanza, es contribuir al pleno desarrollo de los alumnos, de tal

forma que el alumnado aprenda a aprender, aprenda a hacer y aprenda a ser. Por tanto, la tutoría es un derecho de los alumnos que va a proporcionar calidad a la enseñanza y va a contribuir a su educación, a su asesoramiento y formación, y a su desarrollo. Se concibe, pues, como una labor continua, sistemática, interdisciplinar, integral, comprensiva y que conduce a la auto-orientación.

Si el papel del tutor es importante, es el del alumno ya que, si él no modifica el papel tradicional de receptor pasivo en la formación y se convierte en un receptor activo y consciente de la misma, la acción educativa fracasará. Al mismo tiempo es importante que el estudiante esté automotivado para el estudio.

TABLA 1. Características de la formación presencial y en red (Cabero *et al.*, 2005)

Formación basada en la red	Formación presencial tradicional
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite que los estudiantes vayan a su propio ritmo de aprendizaje</li> <li>- Es una formación basada en el concepto de <i>formación en el momento en que se necesita (just-in-time training)</i></li> <li>- Permite la combinación de diferentes materiales (auditivos, visuales y audiovisuales)</li> <li>- Con una sola aplicación puede atenderse a un mayor número de estudiantes</li> <li>- El conocimiento es un proceso activo de construcción</li> <li>- Tiende a reducir el tiempo de formación de las personas</li> <li>- Tiende a ser interactiva, tanto entre los participantes en el proceso (profesor y estudiantes) como con los contenidos</li> <li>- Tiende a realizarse de forma individual, sin que ello signifique la renuncia a la realización de propuestas colaborativas</li> <li>- Puede utilizarse en el lugar de trabajo y en el tiempo disponible por parte del estudiante</li> <li>- Es flexible</li> <li>- Tenemos poca experiencia en su uso</li> <li>- No siempre disponemos de los recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parte de una base de conocimiento, y el estudiante debe ajustarse a ella</li> <li>- Los profesores determinan cuándo y cómo los estudiantes recibirán los materiales formativos</li> <li>- Parte de la base de que el sujeto recibe pasivamente el conocimiento para generar actitudes innovadoras, críticas e investigadoras</li> <li>- Tiende a apoyarse en materiales impresos y en el profesor como fuente de presentación y estructuración de la información</li> <li>- Tiende a un modelo lineal de comunicación</li> <li>- La comunicación se desarrolla básicamente entre el profesor y el estudiante</li> <li>- La enseñanza se desarrolla de forma preferentemente grupal</li> <li>- Puede prepararse para desarrollarse en un tiempo y en un lugar</li> <li>- Se desarrolla en un tiempo fijo y en aulas específicas</li> <li>- Tiende a la rigidez temporal</li> <li>- Tenemos mucha experiencia en su utilización</li> <li>- Disponemos de muchos recursos estructurales y organizativos para su puesta en funcionamiento</li> </ul>

Tabla 1: Diferencias entre la formación en red y la tradicional. Fuente: Cabero (2005)

La formación basada en la red se refiere a una modalidad formativa a distancia que se apoya en la red, y que facilita la comunicación entre el profesor y los alumnos según determinadas herramientas sincrónicas y asincrónicas de la comunicación (Cabero *et al.*, 2004).

Como se observa en la tabla 1, Cabero (2005) explicita claramente la importancia de resignificar y valorar la acción tutorial, centrando los procesos de formación en el aprendizaje que es un proceso propio del estudiante, donde la labor fundamental del tutor es el diseño y la planeación de actividades significativas de aprendizaje que sean producto de la interacción con el estudiante a partir del uso y apropiación de recursos educativos.

Martha Bonilla Estévez y otros (2011) señala que el tutor se capacita en reflexionar sobre el manejo técnico, que los estudiantes, hacen de la red virtual desde una mirada colaborativa (la formación técnica). En igual sentido, el tutor se forma en la didáctica que también se ocupa alrededor de las actividades que se realizan (su aplicación y diseño). También, el tutor trata el contexto social, entendido como reconocimiento del otro. Finalmente, el tutor trata las interacciones (chat que se aborda lo técnico, lo didáctico y lo social) en el trabajo colaborativo de estudiantes y docentes (Pp.57-73).

Los equipos de profesores, cualificados, por lo demás, son agentes activos a la hora de pensar, reflexionar y escribir sobre su oficio. Se percibe además la constante formación permanente en la que participan ya sea en la capacitación, en los grupos de investigación y en el diseño y elaboración de materiales, guías y textos para sus estudiantes.

#### ***4. La acción tutorial en entornos virtuales (AVA)***

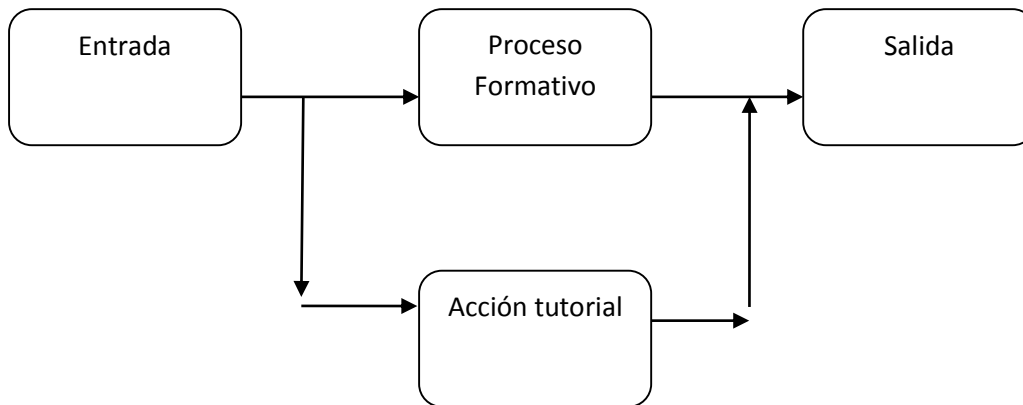
La acción docente en los escenarios que usan, de forma intensiva, las tecnologías de la información y de la comunicación, no es tarea de una persona, sino que es, esencialmente, tarea de la institución. La organización educativa debe decidir y definir los programas formativos, sus objetivos, su estructura, los materiales que desarrollarán y el sistema de evaluación. La misión de las TIC y de los recursos tecnológicos virtuales no es reducir o eliminar el papel del docente, sino, por el contrario, amplificar y “empoderar” la “presencia docente”.

Clements (2003), define un ambiente de aprendizaje virtual (Virtual Learning Environmet) como un conjunto de herramientas diseñadas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos mediante la inclusión de las computadoras y el Internet en el proceso de aprendizaje. Los principales componentes de un paquete de VLE incluyen el mapeo curricular (plan de estudios de que pueden ser monitoreados, asignados y evaluados), seguimiento de los estudiantes, apoyo en línea para profesores y alumnos, la comunicación electrónica (e-mail, foros de discusión, chat, publicación en Web), y enlaces de Internet a los recursos fuera de currículo.

Para Abarca Fernández (2009) el ambiente virtual es la sede de la Institución en el ciberespacio, donde estudiantes, docentes/tutores, personal administrativo, de gestión y de dirección interactúan entre sí. Se crea de esta manera, una “verdadera comunidad de personas”, que acceden, incluso, a “relaciones más cercanas” que las que pueden lograrse en un sistema presencial.



La acción tutorial es esa variable que compensa, equilibra, nivela o realimenta las funciones de un sistema formativo para la educación en la virtualidad (Fig. 1).



*Fig 1.* Diagrama de un sistema de tutoría virtual. *Fuente:* Munévar. 2012

Para González Bernal (2006), los Ambientes Virtuales de Aprendizaje son constituidos por plataformas virtuales estructuradas a través de links, con posibilidades de foros virtuales, chat, calendarios actividades, tareas y evaluaciones. Ellas advierten cambios sobre la aparición de un nuevo sujeto y una nueva cultura digital que exige al tutor, el desarrollo de habilidades y competencias para hacer posible una comunicación interactiva entre personas geográficamente dispersas, traspasando los límites temporales.

Para Herrera Sánchez (2010), un Ambiente Virtual de Aprendizaje puede definirse como un contexto integrado, integral y holístico para la gestión de aprendizaje, compuesto por conjunto de entornos de interacción e interactividad sincrónica y asincrónica y un sistema de gestión de aprendizaje correspondiente con el modelo pedagógico y el modelo curricular, que permite a los actores educativos aumentar el uso flexible de los materiales didácticos, emplear diferentes metodologías y estrategias pedagógicas; optimizar los recursos educativos (entre los cuales se encuentra también el tiempo de estudio) y mejorar los resultados el trabajo académico individual y colaborativo de los estudiantes.

La UNESCO (1998) en su informe Global de Educación señala que el entorno virtual de aprendizaje es una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y trabajo en las instituciones educativas en todo el mundo. Un entorno virtual de aprendizaje se define como un programa informático interactivo de carácter educativo que integra

la comunicación, que significa que está asociado con las nuevas tecnologías. Mientras que las tecnologías están en desarrollo, las nuevas formas de trabajo y la interacción entre los usuarios se crean. El uso educativo de estas nuevas formas se refleja en proyectos de vanguardia que crean entornos de aprendizaje innovadores y nuevas experiencias de aprendizaje. Estas redes o redes electrónicas, compuesto por personas con comunes intereses, abren posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje donde las personas involucradas se identifican en termino de propios y comunes objetivos que motivan su participación.

Ambiente Virtual de Aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje (López et al, 2002).

Entre las características principales del espacio virtual, es posible destacar las siguientes:

- a. Aportan flexibilidad e interactividad.
- b. Promueven la vinculación a una comunidad virtual de estudiantes. Son el medio por el cual se envían las dudas, propuestas y las solicitudes de orientación a los docentes/tutores. Es el lugar donde los estudiantes reciben las sugerencias docentes, y es allí donde se participa en la vida escolar o universitaria mediante los foros, los tableros de anuncios, el seguimiento de las actividades propuestas, etc.
- c. Permiten acceder a materiales de estudio y a fondos de recursos, así como al enlace de materiales entre sí y con información o documentación ubicada en Internet.

Según Barberà y Badia, (2005) las características más relevantes que han puesto en evidencia los estudios con relación al proceso de aprendizaje en las "aulas virtuales" son:

1. Una organización menos definida del espacio y del tiempo educativo.
2. Un uso más amplio e intensivo de las TIC.
3. Una planificación y organización del aprendizaje más guiada en sus aspectos globales.
4. Unos contenidos de aprendizaje apoyados con mayor base tecnológica.
5. Una forma telemática de llevar a cabo la interacción social.
6. Un desarrollo de las actividades de aprendizaje más centrado en el alumnado

Los estudios frente a la formación en los ambientes virtuales, como los liderados por Tomoko Hamada (2003) concluyen que la tecnología nos está forzando a examinar los papeles que

juegan las universidades en la creación y propagación de la sabiduría humana. Es decir se configuran nuevas formas de enseñar y aprender, modelos de formación y el uso al máximo de recursos educativos con el fin de acceder a la sabiduría y el conocimiento que se propaga por las redes de información.

Al respecto Fernández (2006) menciona lo siguiente:

“Los entornos virtuales pretenden crear un aula donde ésta no está disponible, o bien ampliar las potencialidades del aula real. Los entornos virtuales de aprendizaje son eso, virtuales: reproducen el modelo de enseñanza/aprendizaje que tiene el profesor. Si su modelo es transmisor en el aula, en su virtualidad electrónica también lo será”. (p. 3).

La educación en la virtualidad exige del docente y del estudiante la capacidad de interpretar, a partir de los recursos técnicos, esto significa que no es un modelo que facilite la improvisación. Siguiendo a Cabero, Salinas (2007) «la Didáctica desarrolla, a partir de un análisis de variables y de sus relaciones en el acto didáctico, modelos a partir de la Teoría» Esto implicaría la variabilidad en el modelo puesto que a cuantas teorías existan le corresponderían distintos modelos.

## **5. AVA y redes de aprendizaje**

AVA en primer lugar, deberá responder al proceso Enseñanza y Aprendizaje desarrollados por un estudiante o aprendiz y tutor del aprendizaje, esto implica entonces, que tanto estudiante como docente han de mantener una actitud de apertura a la dinámica de una didáctica desde lo técnico-educativo.

Una comunidad virtual se conecta en redes de aprendizaje para intercambiar distintos conocimientos en la Web a través de cualquiera de las redes sociales es una comunidad de aprendizaje. De Kerckhove afirmará que se justifica el emerger de un nuevo tipo de entender la realidad virtual, tantas veces estudiada en campos similares a este. Asistimos a muchas inteligencias conectadas a la Red y en la que se entrecruzan intenciones, epistemologías e informaciones. Los parámetros son abiertos, el campo es vasto, el horizonte siempre invisible en su distancia y los contenidos variados. Ahora bien, una teoría que fundamente este tipo de inteligencia será el origen de un posible Modelo conectivista. Capacho definirá el Modelo cibernético para evaluar AVA pero es más una definición mecánica tipo software que evalúa los distintos protagonistas del aprendizaje.

Siemens citando a Discroll (2000, p14-17) dirá que este autor explora algunas de las complejidades para definir aprendizaje. Su debate se centra en:

- Fuentes válidas de conocimiento – ¿Adquirimos conocimiento a través de experiencias? ¿Es innato (presente en el nacimiento)? ¿Lo adquirimos a través del pensamiento y el razonamiento?
- Contenido del conocimiento – Es el conocimiento realmente cognoscible? Puede ser cognoscible a través de la experiencia humana?
- La consideración final se enfoca en tres tradiciones epistemológicas en relación con el aprendizaje: Objetivismo, Pragmatismo, e Interpretativismo.
- El objetivismo (similar al conductismo) establece que la realidad es externa y es objetiva, y el conocimiento es adquirido a través de experiencias.
- El pragmatismo (similar al cognitivismo) establece que la realidad es interpretada, y el conocimiento es negociado a través de la experiencia y el pensamiento.
- El interpretativismo (similar al constructivismo) establece que la realidad es interna, y el conocimiento es construido.

Todas estas teorías de aprendizaje mantienen la noción que el conocimiento es un objetivo (o un estado) que es alcanzable (si no es ya innato) a través del razonamiento o de la experiencia. El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo (construidos sobre las tradiciones epistemológicas) intentan evidenciar cómo es que una persona aprende.

Capacho en su libro titulado: *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC* en el tercer apartado del primer capítulo: «Teorías del aprendizaje y su relación con las TIC», analiza los modelos de formación virtuales, apoyados por las teorías de aprendizaje (del condicionamiento, de la Gestalt, de la psicología genético-cognitiva, de la psicología dialéctica) que permiten la creación de propuestas teóricas formativas dando como resultado diversos tipos de aprendizaje, dentro de los cuales se encuentran el aprendizaje constructivista, el cooperativo/colaborativo, la teoría de la flexibilidad cognitiva, el aprendizaje situado y el aprendizaje experiencial.

El punto de quiebre es perentorio en la medida en que las teorías tienen sus raíces aun buscando los nutrientes de la educación tradicional, cuando la savia hoy sabe distinto. Es claro también que la terminología que acompaña esta argumentación sobre la o las teorías debe asumir etimologías diferentes. Desde que se definió el planeta como *Aldea Global* (Mc Luhan) las coordenadas son diferentes y el imperio de la Red fomenta la emergencia de otros espacios para enseñar y aprender.

## ***6. De los entornos virtuales de aprendizaje a los Entornos personales de aprendizaje: La resignificación de la acción tutorial***

Un Entorno virtual de Aprendizaje permite distribuir materiales educativos en formato digital (textos, imágenes, audio, simulaciones, juegos, etc.), realizar discusiones en línea, integrar contenidos relevantes de la red o para posibilitar la participación de expertos o profesionales externos en los debates o charlas. En un EVE/A se combinan herramientas: para la comunicación síncrona y asíncrona; para la gestión de los materiales de aprendizaje; para la gestión de las personas participantes, incluidos sistemas de seguimiento y evaluación del progreso de los estudiantes. Desde el punto de vista didáctico, un EVE/A ofrece soporte tecnológico a profesores y estudiantes para optimizar distintas fases del proceso de enseñanza/aprendizaje: planificación, implementación, desarrollo y evaluación del currículum. Un EVA trata de aprovechar, en beneficio de la educación, el espacio que la informática y las telecomunicaciones hacen posible (Duart y Sangrà, 2007).

Es decir, un Ambiente Virtual de Aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica, donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración de aprendizaje (López et al, 2002).

En conclusión, el tránsito de los AVA, a los PLE pasando por los EVA, supone una nueva forma de asumir la acción tutorial ya que los aspectos didácticos, los propios de las teorías del aprendizaje, los aspectos didácticos y por supuesto de diseño de estos escenarios, buscan resignificar el papel de la formación. Esto es importante para la educación en la virtualidad, ya que mientras el Ambiente Virtual de Aprendizaje se caracterizaba por el conjunto de recursos, actividades, metodologías y estrategias de evaluación, los Entornos Virtuales de Aprendizaje se fundamentan en una postura ecológica del aprendizaje que está por encima de los mismos AVA, son escenarios de construcción de conocimiento en el cual está definido no por un ambiente solamente por uno sino por varios entornos. El carácter ecológico se da por la diversidad de entornos los cuales potencian la acción tutorial, acudiendo a lo didáctico en pro de ser un entorno tecnológicamente enriquecido para aprender, que contiene y sustenta elementos integrados que median la actividad como un sistema íntegro de actuación para el aprendizaje, es decir, como un sistema complejo de acción tutorial, no sólo como operaciones específicas, sino con un contundente efecto mediacional de un sistema de acción tutorial en la construcción del conocimiento. “Como en el aprendizaje, es mayor cuando: el sistema de actuación es más complejo y cuando se usa de manera exclusiva” (Suárez Guerrero, 2009. p. 3).

Ahora, la nueva idea de un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE) reconoce que el aprendizaje es continuo y busca brindar herramientas de apoyo al aprendizaje mismo. También reconoce el papel del individuo en la organización de su propio aprendizaje, es decir en la educación en la virtualidad la acción tutorial en estos entornos no recae en la figura exclusiva del tutor. Un PLE se basan en la idea de que el aprendizaje se lleva a cabo en diferentes contextos y situaciones y no será proporcionado por un proveedor de aprendizaje (tutor), sino por el aprendiz que diseña sus propias formas de aprender.

Desde la acción tutorial, los Entornos Personales de Aprendizaje no son una simple aplicación, sino más bien un nuevo enfoque para la apropiación de las nuevas tecnologías para el aprendizaje. La construcción de entornos personales del aprendizaje no es técnica, sino más bien una forma de que se legitima desde lo filosófico, ético y pedagógico hacia una real educación en la virtualidad.

### **Preguntas para discutir**

¿Cómo interrelaciona la universidad la tecnología, la pedagogía y lo social?

¿En qué radica la diferencia, para un estudiante y tutor, entre consolidar pensamiento tecnológico y el uso de tecnologías?

¿De qué manera un estudiante que ha transcurrido entre 10 o más años en la educación presencial logra adaptarse a la educación en la virtualidad?

¿En qué sentido las motivaciones que alega un estudiante para ingresar a una modalidad de educación a distancia se contraponen o no responden a esa nueva forma de aprender?

¿Qué responsabilidad de compete a la universidad, con educación virtual, limitar la comprensión de su modalidad al empleo de herramientas tecnológicas?

## Bibliografía

- Abarca Fernández, R (2009). *Propuesta para evaluar aprendizajes virtuales*. UCSM. Lima. Disponible en <http://www.ucsm.edu.pe/rabarcaf/PropEvalAprVirt.pdf>. Consultado en Noviembre de 2011
- Bates, A. W. (2001). *Aspectos culturales y éticos en la educación internacional a distancia*, conferencia en el programa de doctorado interdisciplinario e internacional sobre la sociedad de la información y el conocimiento, Universidad Oberta de Cataluña, Barcelona. UOC. Disponible en <http://www.uoc.es/web/esp/art/uoc/bates1201/bates1201.html>. Consultado en Mayo de 2010.
- Bates, A. W (2001). *Cómo Gestionar el Cambio Tecnológico, estrategias para los responsables de centros universitarios*. Disponible en: [http://www.uoc.es/web/esp/art/uoc/bates1101/bates1101\\_imp.html](http://www.uoc.es/web/esp/art/uoc/bates1101/bates1101_imp.html). Consultado en Septiembre de 2008
- Bauman, Z (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona. Gedisa. 2008
- Cabero, J (2006). Bases pedagógicas del *e-learning*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* Vol. 3, n.º 1. UOC. Disponible en <http://www.uoc.edu/rusc/3/1/dt/esp/cabero.pdf>. Consultado en Abril de 2011.
- Cabero, J. & Loscertales, F (1998). *¿Cómo nos ven los demás? La imagen del profesor y la enseñanza en los medios de comunicación*, Sevilla, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Cabero, J (2004). *La función tutorial en la teleformación*. En: F. MARTÍNEZ; M. P. PRENDES (coords.). *Nuevas tecnologías y educación*. Madrid: Pearson Educación. Pág. 129-143.
- De Kerckhove, D., (1999) *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Gedisa.

- Duart, J. M. & Sangrà, A. (Comp.) (2007). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa.
- Lasso, E (2013). *Epistemologías emergentes y narrativas esparcidas en la tecnología*. Ponencia. XIII Jornadas y I Congreso Internacional del Maestro Investigador. Pontificia Universidad Bolivariana. Medellín, Colombia.
- López A, Ledesma, R & Escalera, S (2002). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Ponencia publicada en el Simposio Virtual SOMECE, Instituto Politécnico Nacional, México. Disponible en: <http://www.informaticaeeducativa.com/virtual2002/mesas/index.html>. Consultado en Enero de 2012.
- Meyer. K. (2002). *Quality in distance education*. Focus on On-line learning, Jossey-Bass, Hoboken.
- Moreno, O. A & Sola, M. T. (2005). *La acción tutorial en el contexto del espacio europeo de educación superior*. En Revista Educación y Educadores, año/vol. 8. Universidad de La Sabana. Bogotá. pp. 123-143.
- Munévar, P, Lasso, E & Rivera, J (2013). *Nuevas comprensiones de los roles del tutor y el estudiante en la educación en la virtualidad*. En memorias XIV Encuentro Virtual Educa. Medellín. Colombia.
- Siemens, G (2005). *Conectivismo: Una teoría de la enseñanza para la era digital*, En International Journal of Instructional Technology and Distance Learning .
- Siemens, G (2010). *Conociendo el conocimiento*, Traducción: Lola Torres, David Vidal, Emilio Quintana y Victoria Castrillejo. Ed Nodos Ele. Madrid