

PERCEPCIONES DOCENTES DE LAS DIDÁCTICAS EN EL ENTORNO VIRTUAL

TEACHING PERCEPTIONS OF THE DIDACTIS IN THE VIRTUAL ENVIRONMENT

Jenny Patricia Ortiz Quevedo¹

Ruth Johanna Nuñez Uribe²

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo comprender las percepciones de los docentes frente a las didácticas en el entorno virtual. A través de fuentes mixtas: vivas y documentales, mediante el empleo de técnicas de revisión documental, diseño y aplicación de instrumentos (encuestas), se evaluó la percepción de los docentes acerca de las técnicas didácticas que se utilizan en el entorno virtual, las competencias digitales en relación a uso de las herramientas instrumentales, la dinamización de la gestión y comunicación, y el tipo de contenido digital que se utiliza en la actualidad. De esta manera, el análisis de los resultados expresó que la percepción de los docentes acerca del manejo del entorno virtual se realiza en una medida de apoyo a la clase presencial, ya que no se denota la importancia de estas estrategias virtuales y se valoran las técnicas didácticas pasivas más que las activas; frente a las competencias se determinó que se está en proceso de formación para los mismos docentes en cuanto al acceso a herramientas virtuales, así como también reconocen la comunicación en la virtualidad como eje fundamental al ser fluida en la interacción docente–estudiante, posibilitando el fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se concluye que la percepción de los docentes frente a los entornos virtuales y el proceso de enseñanza-aprendizaje, evidencia la importancia que debe existir en la fundamentación de la praxis, apuntando a construir procesos formativos más dinámicos y colaborativos.

Palabras claves: Didácticas, competencias digitales, enseñanza aprendizaje, virtualidad, interacción, comunicación, dinámicas.

Fecha de recepción: Noviembre de 2018 / Fecha de aceptación en forma revisada: Mayo de 2019

¹ Psicóloga. Especialista en Pedagogía y docencia universitaria. Maestría en Educación. Docente Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. jpatriciaortiz@unicolmayor.edu.co. <https://orcid.org/0000-0001-9804-8579>

² Ruth Johanna Nuñez Uribe, Psicóloga. Especialista en psicología clínica. Magíster en psicología y neuroeducación. Fundación Universitaria San Alfonso. psicologia@usanalfonso.edu.co. <https://orcid.org/0000-0002-8426-5123>

Abstract

The present paper aims to understand teachers' perceptions of didactics in the virtual environment takes on importance. Through mixed sources: live and documentary through the use of document review techniques, design and application of instruments (surveys), the teachers' perception of the didactic techniques used in the virtual environment was evaluated, the skills digital in relation to the use of instrumental tools, streamlining management and communication, and the type of digital content currently used. In this way, the analysis of the results expressed that the teachers' perception about the management of the virtual environment is carried out in a measure of support for the classroom, since the importance of these virtual strategies is not denoted and the techniques are valued passive didactics rather than active ones; faced with the competences, it was determined that the teachers themselves are in the process of training in terms of access to virtual tools, as well as recognizing communication in virtuality as a fundamental axis as it is fluid in teacher-student interaction, enabling the strengthening of the teaching-learning processes. Therefore, it is concluded that the teachers' perception of virtual environments and the teaching-learning process shows the importance that must exist in the foundation of praxis, aiming to build more dynamic and collaborative training processes.

Keywords: Didactics, digital skills, teaching learning, virtuality, interaction, communication, dynamics.

Introducción

En el marco de los procesos de enseñanza-aprendizaje es necesario adquirir estrategias que le permitan al docente recrear unas prácticas docentes acordes a las necesidades y expectativas del contexto, por tanto, éstas serán entonces una praxis social, que no pierde su significado en la virtualidad, por el contrario, lo ratifican, es así como (Bravo & Ortiz, 2016) afirman, que las didácticas no son solo estrategias, hacen parte de un proceso que conducen el camino para que los procesos de E-A sean realmente significativos.

En la actualidad, la innovación tecnológica es una prioridad en cada escenario educativo, a partir de actividades acordes con la edad y los intereses de los estudiantes, se pueden generar expectativas en ellos para despertar curiosidad y esperar que a la postre se inquieten por aprender y que de manera autónoma puedan ser partícipes activos de la educación on-line, donde es requerimiento generar nuevos modelos en contraposición con las técnicas y modelos tradicionales, ahora bien, una apuesta consecuente a las nuevas realidades, pueden ser las didácticas activas que deben alcanzar los escenarios virtuales, es importante destacar que el contexto actual ha dotado de nuevas herramientas que amplían y diversifican los entornos en los que se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, es fundamental acercar al estudiante alternativas que le permitan ser actor activo dentro del proceso de aprendizaje, innovando con base en los avances y en los diferentes

estudios realizados que han permitido demarcar formas y técnicas más efectivas, como lo son los puntos de crítica, reflexión, y el uso de las nuevas tecnologías.

Por las implicaciones que tiene para el desarrollo de cada individuo, la valoración e inclusión que tiene el empleo de didácticas, es preciso resaltar, como lo indica (De Zubiría, 2006) que las instituciones pueden replantearse el triángulo del estudiante-el saber y el docente que tiene calidad y que sea significativo en la formación integral, con base en los diferentes autores expuestos, se concluye que, las didácticas permiten una participación activa del estudiante y, a su vez permiten potencializar sus capacidades, teniendo en cuenta las diferentes habilidades y los entornos contextuales, fortaleciendo procesos autónomos y participativos.

(Santiago, Romero & Goenechea, 2018), mencionan que la educación debe transformar a los estudiantes siendo pensadores críticos y reflexivos, existiendo un paso de las concepciones teóricas a la verdadera praxis, es decir, debe existir un proceso formativo y no un simplismo memorístico que conduce a la repetición. Por lo tanto, se concluye que, según los autores en cualquier proceso formativo se debe requerir el desarrollo de los procesos creativos en el aula virtual y en el desarrollo de las estrategias y técnicas que se apropian de estos nuevos escenarios.

Lo anterior conlleva a la importancia de este artículo en el sentido de recrear la percepción de los docentes hacia las didácticas en el marco de la educación virtual, ya no vista solo como un factor de apoyo a la clase presencial, por el contrario, como eje fundamental de proceso formativo.

Enseñanza-Aprendizaje en entornos virtuales

Una de las connotaciones más importantes que guarda el proceso de enseñanza-aprendizaje inmerso en la era digital, es precisamente la posibilidad que tiene el estudiante de construir de manera más autónoma el conocimiento. A pesar de la renuencia que han mostrado algunos sectores educativos frente a su inclusión dentro de este nivel, las demandas del contexto actual han evidenciado la necesidad de darle protagonismo al uso de las nuevas tecnologías, otorgándoles no sólo la importancia de su uso en sí, sino más bien su adecuado uso (Vidal, 2004).

Así mismo, el modelo tradicional había formado al docente como la figura que se encargaba de impartir los conocimientos en el aula y dentro de este modelo el estudiante era visto únicamente como el agente receptor encargado de procesar y aprender la información. Por tanto, con la aparición de nuevas herramientas y medios que coadyuvan dentro de dicho proceso, este modelo de EA se ha visto modificado de manera amplia.). En la educación se planteó el aprendizaje invisible como una metateoría y un protoparadigma que contribuye a una evolución en la educación actual, con la integración de diferentes ideas y perspectivas donde se involucren avances tecnológicos que transformen la educación (Palacios, J., Palacio, H., y González, R., 2018).

No obstante, como lo señala Pacheco (2010), citado por (Díaz, 2017) “El uso generalizado de las TIC en los procesos de aprendizaje se constituye en una “condición necesaria pero no suficiente”” (p.10). Esto pone en evidencia la necesidad de hallar las maneras de potencializar el uso de los medios digitales, mediante herramientas empleadas con uso óptimo, referente a la capacitación que deben tener los docentes para su empleo, ya que este dentro del nuevo modelo de

EA adquiere un rol de agente dinamizador, guía y conductor. (Cortés, Páez, Quintana, Montero, Recio y Palacios, 2017) afirman que: “utilizando plataformas tecnológicas como ILDE (Integrated Learning Design Environments) como apoyo a la evaluación educativa por competencias se llevó a cabo en entornos de aprendizaje heterogéneos y distribuidos” (p. 80). Hay que mencionar además que, este proceso mediado por las TICS dentro de un entorno digital, plantea no sólo el desarrollo de capacidades para búsqueda, control y manejo de información, sino que, además establece procesos de comunicación variados, en las que no necesariamente existe una interacción de manera personal (Vidal, 2004). Tal es el caso de algunos sistemas educativos que actualmente emplean el uso de aulas virtuales, lo cual fomenta en el estudiante la organización de tiempo, una mayor reflexividad y fortalece sus procesos de comunicación tanto verbal como escrita; y a su vez posibilita que el educador implemente diferentes estrategias para acompañar, supervisar y potencializar el proceso de aprendizaje.

Didáctica y competencias digitales

(Cabero, Llorente, Puentes, Marín & Cruz, 2011), señalan que, el desarrollo de las competencias digitales en la Universidad, es fundamental en el mundo contemporáneo ya que de nada sirve tener un estudiante milenio cuando no se generan las condiciones para el desarrollo de sus habilidades, no solo referidas a las habilidades digitales sino aquellas de tipo cognitivos, socioemocional y operativas en sí mismas; es necesario generar apuestas que unan los saberes propios de las asignaturas con las nuevas tendencias tecnológicas. (Cristancho, Cancino, Palacios y Manjarrez, 2019) afirman: “El incremento de la oferta de servicios educativos y la intensidad competitiva ha llevado a las Instituciones adoptar el Mercadeo Educativo, en donde la marca y el posicionamiento son determinantes en los procesos de elección” (p. 12). Asimismo, (Gutiérrez, Cabero & Estrada, 2017), apoyan esta apuesta, donde se mencionan la importancia del aprendizaje de las habilidades digitales a partir de los medios didácticos que fortalezcan los saberes adquiridos desde el ser y la aplicación en el hacer, ya que las aulas virtuales no se deslindan de estos desarrollos, por el contrario, se afianzan.

Teniendo en cuenta lo anterior, y tomando como referente a (Silva, 2017) se entiende que, un modelo pedagógico debe obedecer a las necesidades específicas de la institución, requiere de la unión de los factores internos y externos del contexto académico, administrativo, financiero, social entre otros, no es una formula general, es una apuesta específica como lo afirma Silva, que necesita un modelo pedagógico propio a las nuevas apuestas virtuales.

En concordancia con lo expuesto, esta visión integradora dota de más elementos al estudiante en su constante proceso de construcción, sin embargo, como lo afirman (León, Cedeño & García, 2018), en muchas oportunidades esto no ocurre, sino que la universidad y sus docentes, establecen una distancia entre docente y el grupo-clase. “Es el estudiante quien debe ajustarse o no al modelo didáctico o educativo instaurado y, poco cuentan sus conocimientos previos, en un contexto donde se afirma, que el constructivismo es el paradigma que define el quehacer de los docentes”(p. 424).

Por tanto, es necesario la reflexión en torno al modelo y las directrices didáctico-pedagógicas que se instauran en el ambiente virtual.

De igual manera, dentro de un estudio realizado con relación a las prácticas docentes se encontró que los profesores hacen poco uso de aplicaciones más actuales, se remiten al uso de las más frecuentes, como por ejemplo el correo electrónico, chats o incluso áreas virtuales de aprendizaje como es el caso del *Moodle*, sin darle a este último el potencial suficiente, dada sus leves competencias frente al uso o la suficiente importancia como herramienta pedagógica (Rodríguez, 2016). Esto conlleva a la resaltar la necesidad de traer la virtualidad al escenario de las nuevas prácticas pedagógicas.

En relación con los factores anteriormente mencionados que pueden contribuir a potencializar el proceso de aprendizaje, se encuentran los contenidos digitales los cuales están dados de forma, visual, auditiva, audio visual, escrita, es decir se apartan de lo estrictamente físico, y conllevan diversos canales de transmisión de la información. En efecto, el proceso del aprendizaje en entornos académicos digitales según (Rovira, 2016), es un proceso que se aparta de la jerarquización, es más flexible, allí se encuentra la construcción de un conocimiento de manera colectiva, lo que requiere una labor de emprendimiento y un equipo amplio que pueda integrar los diversos medios, entre ellos los tradicionales.

Asimismo, (Escobar & Sánchez, 2018), afirman que debe existir una coherencia entre la evaluación y los demás procesos que se da en el aula a fin que realmente se genere un aprendizaje significativo, lo que permea también el contexto virtual, por tanto, es menester reconocer la importancia de la creatividad, pertinencia eficacia y eficiencia de las prácticas docentes en el aula.

Además, actualmente en la educación los contenidos digitales hacen más cercano y participativo el proceso de enseñanza - aprendizaje, por supuesto esto ha demandado el diseño de nuevas herramientas, como la creación de nuevas plataformas digitales que permitan el desarrollo y manejo de los contenidos; este el caso del *Moodle* que, dentro de un estudio evidencia la importancia de la capacitación informática en los docentes en aras de fortalecer las competencias digitales con las que el estudiante logra una mayor competitividad en el contexto actual (Rodríguez, 2016), es decir, se resalta la importancia de la formación de quien enseña en favor de mejorar los procesos de quien aprende, adaptándose a las nuevas dinámicas, con el fin de dar respuestas a demandas actuales.

Cebrián 2016 citado por (Real, Pulido, Riquelme & Rangel, 2016) afirman: “Un recurso digital es una herramienta que tiene la posibilidad de representar un mensaje bajo diferentes códigos (textos, audio, audiovisual, video, animación etc.) a fin de generar aprendizaje de forma estructurada e interactiva” (p. 17). De allí la importancia de la comprensión sobre las habilidades y competencias que requieren los nuevos entornos.

No obstante, existe una discusión sobre la brecha que existe en cuanto a tiempos de uso de los contenidos digitales, hasta el punto de ser mencionada por parte de algunos teóricos una ‘psicopatologización’, la cual sería ocasionada por la notable disminución de interacciones personales y por ende se ven modificadas las relaciones y transmisión de emociones; en otras

palabras la alternancia de realidades entre física y virtual tendría un efecto sobre el ámbito de lo cognitivo-social (Monasterio, 2018).

Por tanto (Suárez & Orgaz, 2019), en su artículo en torno a las competencias digitales de modalidad virtual de la Universidad Tecnológica de Santiago, mencionan la importancia de las competencias digitales en la modalidad virtual Universitaria, asociando el perfil profesional, lo que conlleva a la reflexión que se es relevante el desarrollo de las competencias digitales no solo en el marco de la praxis educativa sino en el contexto laboral.

Por consiguiente, es imprescindible el desarrollo y fortalecimiento de habilidades digitales, enfocadas a integrar los medios de una manera responsable e idónea, que por tanto contribuya al bienestar en lugar de propiciar un detrimento ocasionado por el mal uso o el uso desmedido de contenido, medios y herramientas que están dados para generar un avance en la humanidad y no para su estancamiento.

Reestructuración de didácticas en el ambiente virtual

La virtualidad en sí misma propicia un ambiente flexible, lo que hace prioritario facilitar la docencia y el e-Learning mediante las interacciones en las técnicas utilizadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, el uso de los Learning Management Sistemas (LMS), hacen necesario priorizar las prácticas pedagógicas en el marco de la virtualidad, supone entonces un reto para las Instituciones de Educación Superior (IES), accionar las estrategias apropiadas para que el aprendizaje virtual realmente sea funcional y significativo.

En concordancia con lo anterior, (Macie & Kurtz, 2018), mencionan el dilema del verdadero aprendizaje y apropiación de los docentes en el marco de las acciones virtuales y el desempeño que tendrán estos en las nuevas habilidades digitales. Además, afirman que el sistema debe propiciar el reconocimiento y comprensión de los saberes a través del uso de nuevas plataformas virtuales.

Por otra parte, los aspectos fundamentales de la E-A en la actualidad, son representados por el desarrollo de las habilidades digitales, como lo afirma (Galitskih, Zalutskaya, Nikonova, Sosnovskaya & Yurieva, 2018), las experiencias en el desarrollo de las tecnologías de la información (TIC), deben ser escenarios dialógicos, negarse al rompimiento del vínculo con la esencia del ser, al contrario, el desarrollo de habilidades propias del ser, es parte esencial de conservar el equilibrio en el marco del proceso formativo. Donde las TIC, por su parte, son un medio tecnológico de comunicación y orientación del saber, útil para emplear en espacios académicos teóricos. (Valero, Palacios y González, 2019).

En consecuencia, se evidencia la importancia que ha adquirido el fomento de una reestructuración en el sistema educativo respecto a las didácticas empleadas en el proceso de aprendizaje, es decir, de las técnicas y métodos empleados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que no pueden ceñirse de manera rigurosa e inflexible a lo que está dispuesto tradicionalmente.

Esto no quiere decir que se relegue el papel del educador o que pierda relevancia, más bien se trata de una adaptación constante a la demanda del contexto actual, para este caso, lo que admite estar inmersos en un entorno digital; entendido este como el conjunto de circunstancias y factores relacionados con la aparición de herramientas tecnológicas, contenidos y recursos digitales, así como con las diversas formas comunicacionales, por tanto se imponen nuevas formas de construcción y reproducción del conocimiento.

En la actualidad las actividades que se desarrollan en los entornos virtuales según algunos autores como (Cabero, 2006), son mencionados como e-actividades, estas se encuentran en el marco de la didáctica específicamente apoyadas en el uso de las TIC, se contemplan herramientas de la Web 2.0 como: base de datos, glosario, wiki, coevaluación, foros, tareas, etc.az

Sin embargo, las herramientas mencionadas anteriormente, en sí mismas, no forman la didáctica, a pesar de que la omnipresencia de entornos digitales abarca una condensación de la información circulante, los medios tecnológicos por los cuales se tiene acceso a la información no tienen alcance por parte de toda la población, además muchos pueden carecer de las competencias necesarias para el manejo y uso de estos.

Es por esto que el desarrollo de habilidades digitales es fundamentalmente necesario, entendiendo que estas se refieren a las capacidades con que se debe contar para el adecuado uso y manejo de herramientas digitales (Van Deursen, Van Dijk, & Peters, 2017). Teniendo como base lo anteriormente mencionado, sería factible lograr un aprendizaje más profundo, ya que, al contar con los elementos y capacitación pertinentes, sería más factible potencializar el uso de las herramientas y medios actuales dentro del proceso de EA.

Asimismo, se debe procurar que las habilidades que se fomentan dentro de ambientes virtuales, a su vez, permitan fortalecer las capacidades básicas de escritura, lecto-escritura, de comprensión, comunicación; así como también, potencializar los procesos organizativos que contribuyen a mejorar el trabajo autónomo, trabajo en equipo a través del uso de herramientas web, ya que éstas estimulan diferentes mecanismos de comunicación y demandan del estudiante una adecuada organización del tiempo (Orozco & García, 2017).

Dado que el fortalecimiento de las habilidades digitales apunta a integrar al proceso de aprendizaje las TIC, se ha hecho preciso el diseño de nuevas estrategias didácticas innovadoras para el aprendizaje, las cuales deben estar enmarcadas y adaptadas al entorno actual; por ejemplo, *Clic travel* es una propuesta estratégica de EA encaminada a generar una transformación a través de la integración de herramientas tecnológicas con el fin de fortalecer capacidades cognitivas. De esta manera señala a su vez una preocupación por la falta de adaptación de los sistemas educativos a nuevos procesos de aprendizaje que tengan en cuenta las dinámicas actuales. Aquí se logra demostrar por ejemplo que, mediante el uso de video-juegos se genera un estímulo cerebral de placer, fomentando una mayor participación y por ende un aprendizaje más significativo, permitiendo construir también una descentralización del modelo tradicional de EA (Wilchez & Ortiz, 2013). Por otro lado, es necesario recalcar en la brecha digital que existe dentro de los diferentes sectores de la población, la cual constituye un fenómeno que puede observarse desde

diferentes dimensiones, y que en sí representa la ausencia de políticas de cobertura las cuales tendrían que tener un mayor alcance, teniendo en cuenta que los procesos que giran en torno al conocimiento se encuentran inminentemente mediados por los nuevos entornos y herramientas tecnológicas (Antino, 2017). En concordancia con lo anterior, la (UNESCO, 2016) citado por (Real, Pulido, Riquelme, & Rangel, 2016) afirma:

Una sociedad del conocimiento no debe limitarse a la libre circulación de la información, más bien debe ser objeto de intercambio y confrontación crítica de una evaluación y reflexión con capacidad de identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos para el desarrollo humano. (p. 15).

De ahí que, el fortalecimiento de las habilidades a través del diseño y la implementación de nuevas didácticas, propicia no sólo un proceso de aprendizaje óptimo, sino que, además, este en conjunto constituye una construcción de conocimiento de mayor alcance.

Por último, es necesario hacer énfasis como lo señalan (Bris, Veleros & García, 2015) cuando indica que las didácticas deben estar encaminadas al desarrollo de habilidades digitales así como a la implementación de estrategias que conduzcan a una mejora en el proceso del aprendizaje, que al ser los docentes de igual manera parte fundamental dentro de este proceso, se debe garantizar que se encuentren formados y con disposición de adaptarse a nuevas metodologías que integren entornos un poco más complejos dentro del contexto actual. Lo anterior, en aras de generar en los estudiantes, procesos más autónomos, críticos y reflexivos.

Metodología

Se realizó una investigación utilizando un diseño de fuente mixta, por lo cual se tomaron fuentes vivas y documentales; adicionalmente se realizó recolección de información utilizando técnicas de revisión documental, diseño y aplicación de instrumentos (encuestas).

El estudio realizado fue de tipo descriptivo transversal, dado que se obtuvo información del evento actual en un único momento del tiempo. La Población del estudio se conformó por docentes de la Fundación Universitaria San Alfonso adscritos al Programa de Psicología en el periodo académico 2018- 1; a partir de la cual se tomó la muestra de estudio que correspondió al 50% de la misma y las unidades fueron seleccionadas de manera aleatoria.

Los instrumentos de recolección de información diseñados y aplicados en la fase de trabajo de campo evaluaron la percepción de los docentes acerca de las técnicas didácticas que se utilizan en el entorno virtual, las competencias digitales en relación a uso de las herramientas instrumentales, la dinamización de la gestión y comunicación, y el tipo de contenido digital, esto consolidado a partir de un instrumento de conformado con escala tipo Likert.

Resultados

Para analizar la fiabilidad y validez estadísticas del instrumento se utilizó el SPSS 25.0 a través de la consistencia interna de los ítems. Su fiabilidad fue > 80 según el coeficiente alfa de Cronbach. El análisis de los resultados, expresa que la percepción de los docentes acerca del manejo del entorno virtual se realiza en una medida de apoyo a la clase presencial, más que a asignar un valor al aula virtual, al indagar en docentes que tenían clases virtuales se puede apreciar que la didáctica propiamente dicha va perdiendo el valor ya que no se denota la importancia de estas estrategias en la virtualidad, en última instancia parece que el papel de las didácticas es orientado a la modalidad presencial. En este sentido, la didáctica que se lleva es transferir las metodologías presenciales al campo virtual, también, se denota que en el aula virtual se le da mayor importancia al trabajo cooperativo de manera tradicional a se valoran las técnicas didácticas pasivas más que las activas ya que se considera poco posible de realizar debido a la no presencialidad, lo que estipulan los resultados de este criterio se relaciona con una dificultad de proyectar las técnicas de enseñanza y aprendizaje al espacio virtual, asimismo, se enuncia que no se reconocen diversidad en la educación remota lo que implica una gran dificultad pero también una oportunidad para crear nuevas estrategias que se implementen de manera activa en estos escenarios, en el marco de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se reconocen diversas plataformas, programas, recursos virtuales, no obstante, en las respuesta se estipulan mayormente plataformas pero no se hace alusión a la dinamización propia de la didáctica.

Esta investigación plantea la percepción que tiene los educadores del sistema de enseñanza aplicando el discernimiento definido desde las tecnologías educativas o virtuales, esto sugiere que para los proceso de enseñanza y aprendizaje no deben existir barreras que controlen la diferentes maneras de llegar a los educandos, lo que permitirá ir en pro del conocimiento, aunque las necesidades educativas son variadas los entornos virtuales se convierten en herramienta permisivas a los sistemas educativos de este siglo y sirven de escenarios de innovación y globalización, rompiendo barreras sociales, culturales y porque no decir también lingüísticas que accederán a una flexibilidad y movilidad virtual de estudiantes desde georreferenciaciones distintas.

Es de aclarar que los profesores expresan que las didácticas son entendidas como formas de generar o desarrollar un tema a profundidad desde lo cognoscitivo, social y afectivo, pero al abordar en la educación remota, surgen dudas de cómo llevarla a cabo de manera concreta, se enuncia por ejemplo la metodología de aprendizaje basado en problemas, asimismo, estudio de casos, técnicas experienciales, es decir, hay reconocimiento del concepto, en razón a lo anterior, es preciso clarificar el traslado desde lo teórico a la practica en el escenario específico de la virtualidad, es importante la motivación de los docentes por su formación, atención el interés por aprender y desarrollar nuevas praxis en el contexto actual.

En relación al desarrollo de competencias digitales estas se presentan en el progreso de habilidades básicas instrumentales, lo que permite visibilizar que se está en proceso de formación para los mismos docentes en cuanto al acceso a herramientas virtuales, siendo una oportunidad

que maestros de cualquier edad ingresen a las dinámicas de la virtualidad y al desarrollo de las habilidades propias a este entorno.

Además en el establecimiento de los resultados las competencias se ven ligadas no solo al saber tecnológico esto permite que poco a poco se vaya acercando a los objetivos relacionados al aprendizaje y la participación, también apuntan a este proceso el reconocimiento de quien esta tras el proceso tecnológico y es el Ser, un ser que se visibiliza desde el uso de las tecnologías para fines relacionados a mejorar su bienestar, porque gracias a esos procesos de aprendizaje en entornos virtuales puede contar con beneficios de acompañamiento desde casa o desde lugares alternos a sus otros quehaceres y propendiendo por un proceso de actividades que redunden en su beneficio personal y porque no decirlo familiar. Es importante, recalcar que en los resultados se refleja el interés de los docentes en no deslindar el proceso de enseñanza y aprendizaje del componente afectivo del estudiante, debido a la connotación del interés y la motivación por los aprendizajes y aquellas construcciones conjuntas que se consideran relevantes trasladarlas de un espacio presencial a un entorno con características virtuales sea este sincrónico o asincrónico.

Por otra parte, referente a la gestión del conocimiento, los docentes expresan la facilidad y rapidez con que el conocimiento se propaga a través de las redes y que este a su vez es de mayor interés a los estudiantes, lo que ha permitido un fortalecimiento de la autonomía de los educandos, haciendo claridad en relación a la forma y comprensión señalando que esta se encuentra influenciada por las condiciones de cada educando. Hace parte de esta gestión del conocimiento contar con el equipamiento de recursos tecnológicos dentro de un campus virtual lo cual sugiere adicionalmente el proceso de capacitación y actualización a los docentes para fortalecer las prácticas de gestión académica en la institución. Es síntesis, la gestión del conocimiento no es un eje cercano únicamente a la diada estudiante-docente, se encuentra enmarcado en el interés de las instituciones y la sociedad misma, el Gobierno, en fin no es un solo actor, se moviliza a través de redes que conforman saberes que para el caso deben contener un valor social.

En cuanto a los diferentes diseños didácticos los resultados apuntan a que se debe conocer por parte de los docentes y estudiantes lenguajes comunes con dominós de información digital lo cual permitirá saberes específicos que coadyuvaran en los objetivos del cumplimiento curricular además permitirá contar con materiales de apoyo en multimedia que favorecerán el saber y el desarrollo de los contenidos programáticos.

Asimismo, la percepción de la comunicación es para la mayor parte de los docentes eje fundamental de la apuesta en modalidad remota, ya que esta fuera de ser lejana a los intereses es cercana al contribuir con los procesos formativos. Manifestando también la probabilidad de que se fortalezcan los procesos de Enseñanza y aprendizaje dada la habituación de los estudiantes en las redes sociales y el acercamiento de la cibercultura, el lenguaje entonces tomara diversas formas, entre ellos se menciona verbal y escrito y relacionaban el chat, blog, foros virtuales como estrategias comunicativas validas y con un componente afectivo cuya dinamización depende de la practica pedagógica.

En razón a lo anterior, es necesario articular los procesos de manera sincrónica y asincrónica, sin embargo, lo que consideran preciso es hacer un llamado de atención en cuanto a la efectividad y la necesidad de fortalecer la comunicación escrita, la cual es posible incentivarla desde los campus virtuales, se hace mención que ni siquiera los llamados nativos digitales, se deslindan de la formación integral y el desarrollo cognoscitivo, asimismo, los resultados arrojaron que los docentes perciben que en la educación remota se fortalecen también habilidades sociales, instrumentales, cognitivas que dependerán de la dinámica pedagógica del escenario virtual, asimismo, afirman que los espacios sincrónico aumentan estas relaciones y que en el aspectos asincrónico se debe tener claridad en el manejo de la dinamización de la plataforma, aspecto fundamental resaltar en el proceso formativo. También, la educación remota se convierte en un escenario que desarrolla habilidades significativas en busca de incentivar la curiosidad intelectual siendo estimulantes para el aprendizaje, además de un proceso colaborativo que permita viabilizar un trabajo concreto, de objetivos comunes y que enmarque una dinámica propia del grupo en el que el docente al igual que en la presencialidad debe propiciar trabajos conjuntos.

Por último, se espera que con esta investigación se tomen los contenidos digitales como instrumentos importantes en el marco de las actividades de enseñanza y aprendizaje, a partir de esta concepciones no se espera sustituir la presencialidad con entornos virtuales sino que estos son complementarios en actuaciones profesoriales y curriculares, además de convertirse en una forma de contribuir a didácticas eficientes y consistentes para procesar los contenido de las asignaturas; de tal manera que a partir de este proceso investigativo se generen estrategias que fortalezcan las dinámicas propias al entorno académico y al desarrollo de un ser social y afectivo.

Conclusiones

El entorno virtual marca nuevas pautas dentro del proceso de E-A, la inclusión de nuevas herramientas tecnológicas y de redes de comunicación masivas, han supuesto profundos cambios no sólo en las formas de interacción con las personas y el entorno, sino, además, en las maneras en las que se aprende y se construye el conocimiento. Por tanto, como lo señalan (Gutiérrez et al., 2017), la importancia radica en el aprendizaje de habilidades digitales en aras de lograr un aprendizaje significativo.

Con relación entre lo anteriormente expuesto y los resultados arrojados se puede evidenciar que, la percepción de los docentes hacia los entornos virtuales tiende a ser menos didáctica activamente, dando mayor fiabilidad a las didácticas pasivas, siendo esto lo que ha marcado un

reto para el proceso de E-A en la actualidad, dado que como lo indica (De Zubiría, 2006) las instituciones deben replantearse el triángulo compuesto por docentes-saber-estudiantes, permitiendo que las didácticas empleadas doten de un papel más autónomo al educando y por tanto se puedan potencializar sus capacidades teniendo en cuenta las diferentes habilidades y los entornos contextuales.

En cuanto a las competencias digitales se encontró que éstas son percibidas desde el desarrollo de habilidades básicas instrumentales lo cual muestra que, pese a que los docentes tienen

un conocimiento básico, existe la necesidad de una formación continua y actualizada que permita brindarle la importancia a los entornos virtuales como herramienta pedagógica tal como lo señala (Rodríguez, 2016).

Finalmente, la percepción de los docentes frente a los entornos virtuales y el proceso de EA, evidencia la importancia que debe existir no sólo en las concepciones teóricas sino más bien la fundamentación de la praxis, la cual debe apuntar a construir procesos formativos que incluyan al educando no sólo como un receptor, sino que le doten de un papel responsable y autónomo, asumiendo como docente un rol más dinamizador y colaborador. En concordancia con (Santiago et al., 2018) quienes indican que esto requiere del desarrollo de procesos creativos, estrategias y técnicas que fomenten una mayor reflexividad y crítica en consonancia con los contextos actuales.

Referencias bibliográficas

- Antino, M. (2017). La medición y el mapeado de las habilidades digitales. *Panorama social*(25), 153-176. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6371394>
- Alzamora Taborda, E. (2016). Impacto de las prácticas de auditoría en la disminución de fraude en las organizaciones. *Enfoque Disciplinario*, 1(1), 35-40. Recuperado a partir de <http://enfoquedisciplinario.org/revista/index.php/enfoque/article/view/7>
- Bravo, D., & Ortiz Quevedo, J. P. (2016). Percepciones de las Prácticas Docentes en la Escuela de Comunicaciones del Ejército. *Experiencia Docente*, 3(2), 60-66. Obtenido de <http://experienciadocente.ecci.edu.co/index.php/experienciadoc/article/view/48/35>
- Bris, M. M., Veleros Valverde, M. d., & García Hernández, M. (2015). Diseño de secuencias didácticas Blended Learning para el desarrollo de estrategias de aprendizaje y habilidades digitales en la reinserción a la universidad. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 10(1), 98-111. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6202838>
- Cabero Almenara, J., Llorente Cedujo, M. C., Puentes Puente, A., Marín Díaz, V., & Cruz Pichardo, I. (2011). *La competencia digital del profesorado: un estudio en la Pontificia Universidad Madre y Maestra*. Sevilla: Grupo de Investigación Didáctica. Universidad de Sevilla.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3(1). doi:<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v3i1.265>
- Castro Alfaro, A. F. (2018). Bienestar como fuente de actuación organizacional. *Enfoque Disciplinario*, 3(1), 1-18. Recuperado a partir de <http://enfoquedisciplinario.org/revista/index.php/enfoque/article/view/10>
- De Zubiría Samper, J. (2006). *Los Modelos Pedagógicos: Hacia una Pedagogía Dialogante*. Bogotá: Magisterio.
- Cortés, J. A., Páez, J. A., Quintana, S., Montero, M. M., Recio, R., Palacios, J. J. (2017). Percepción de estudiantes y docentes del uso de plataformas tecnológicas en el aprendizaje

- por competencias. *Revista Luciérnaga - Comunicación*, 9(17), 80-86. Recuperado de <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/1196>
- Cristancho, G. J.; Cancino, Y. A.; Palacios, J. J. y Manjarrez, C. I. (2019). Brand positioning as a factor in the choice of the candidate for higher education. *Revista Espacios*. Volumen 40 (Número 40), página 12. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404112.html>
- Díaz Pinzón, J. E. (2017). Edmodo como herramienta virtual de aprendizaje. *INNOVA Research Journal*, 2(10), 9-16. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6183849>
- Escobar Cabello, M., & Sánchez Soto, I. (2018). Percepción de los estudiantes de kinesiología sobre el uso de metodologías activas en la universidad. *Revista espacios*, 39(17), 3. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a18v39n17/a18v39n17p03.pdf>
- Galitskih, E., Zalutskaya, S., Nikonova, N., Sosnovskaya, I., & Yurieva, O. (2018). Humanistic technologies in education: the dialogue-building experience. *Revista Espacios*, 39(40), 24. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a18v39n40/a18v39n40p24.pdf>
- Gutiérrez Castillo, J. J., Cabero Almenara, J., & Estrada Vidal, L. I. (2017). Diseño y validación de un instrumento de evaluación de la competencia digital del estudiante universitario. *Revista Espacios*, 38(10), 16. Obtenido de https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/54725/Dise%C3%B1o_y_validacion_de_un_instrumento_de_evaluacion_de_la_competencia_digital_del_estudiante.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández Royett, J. (2016). Conducta de los contadores públicos que vulneran el código de ética profesional. *Enfoque Disciplinario*, 1(1), 41-53. Recuperado a partir de <http://enfoquedisciplinario.org/revista/index.php/enfoque/article/view/8>
- Leó García, M., Cedeño Sempértegui, M. L., & García Hinojosa, K. (2018). Didáctica de la Educación Superior experiencia de capacitación en Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE, Guayaquil. *Revista UNIANDES Episteme*, 5(4), 421-433. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6756287>
- Soto Lozada, J. (2016). Factor de competitividad financiera y contable de las organizaciones en Cartagena. *Enfoque Disciplinario*, 1(1), 1-13. Recuperado a partir de <http://enfoquedisciplinario.org/revista/index.php/enfoque/article/view/4>
- Macie, A. F., & Kurtz, D. J. (2018). Do Dilema das TIC no Processo Ensino Aprendizagem à uma Perspectiva Didática Sustentável. *Revista Espacios*, 39(30), 2. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a18v39n30/18393002.html>
- Monasterio Astobiza, A. (2018). Internet y cognición social. *Revista de humanidades*(33), 115 - 130. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6266682>
- Orozco Santa María, M. M., & García Ramírez, D. T. (2017). Autopercepción de habilidades de aprendizaje en ambientes virtuales. *Revista CPU-e (Revista de Investigación*

- Educativa*)(25), 144-167. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6073984>
- Palacios, J., Palacio, H., y González, R. (2018). Educación versus tecnología y su convergencia hacia la IA. *Revista vínculos*, 15(2), 186-194. <https://doi.org/10.14483/2322939X.14114>
- Real García, J. J., Pulido Varela, J. A., Riquelme Muñoz, V., & Rangel Torres, M. A. (2016). Tecnologías Digitales en entornos colaborativos de aprendizaje. *Debates & Prácticas en Educación*(3 (2) 4, 1), 14-36. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6965213>
- Rodríguez, H. (2016). Desarrollo de habilidades digitales docentes para implementar ambientes virtuales de aprendizaje en la docencia universitaria. *Revista Sophia*, 12(2), 261-270. doi:<https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.2i.561>
- Rodríguez, H. (2016). Desarrollo de Habilidades Digitales Docentes para Implementar Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la Docencia Universitaria. *Revista Sophia*, 12(2), 261-270. doi:<https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.2i.561>
- Rovira, A. (2016). El aprendizaje en entornos académicos digitales. *Anuario ThinkEPI*, 10(1), 73-74. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6019879>
- Santiago del Pino, M., Romero Oliva, M. F., & Goenechea Permisán, C. (2018). De los medios a las aulas. Actitudes de los futuros profesores de secundaria hacia la libertad de expresión y la participación en entornos digitales . *Revista Espacios* , 40(2), 2. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/a19v40n02p02.pdf>
- Salas de Gómez, N. M. (2018). Desarrollo social de la nueva PDVSA: una mirada desde la perspectiva cualitativa - Primera Parte. *Enfoque Disciplinario*, 3(1), 18-47. Recuperado a partir de <http://enfoquedisciplinario.org/revista/index.php/enfoque/article/view/11>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades A virtual pedagogical model centered on E-activities. *Revista de Educación a Distancia*, 53(10). doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>
- Suárez Guerrero, C., & Orgaz Agüera, F. (2019). Perfil digital y expectativas profesionales sobre tecnología en estudiantes universitarios. *Revista espacios*, 40(21), 29. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n21/19402129.html>
- Valero R.E., Palacios J.J. y González, R. (2019). Tecnologías de la Información y la Comunicación y los Objetos Virtuales de Aprendizaje: un apoyo a la presencialidad. *Revista vínculos*, 16(1), 82-91. <https://doi.org/10.14483/2322939X.15537>
- Van Deursen, A. J., Van Dijk, J. A., & Peters, O. (2017). Habilidades digitales relacionadas con el medio y el contenido: la importancia del nivel educativo. *Panorama social*(25), 137-152. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6371393>
- Vidal Puga, M. P. (2004). Uso y evaluación de la plataforma de enseñanza-aprendizaje virtual "Blackboard". *Pixel-Bit Revista de medios y educación*(24), 89-100. Recuperado el <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=975013>

Wilchez Cuellar, A., & Ortiz Mora, P. (2013). Click travel: una mediación educativa, basada en juegos digitales -(dgb) para el desarrollo de las habilidades cognitivas. En Ludoliteracy, creación colectiva y aprendizajes, *II Congreso Internacional Educación Mediática & Competencia Digital* (págs. 751 - 769). Barcelona: Editores: Anàlisi, Aularia, Revista Comunicar. Obtenido de <http://www.holista.es/spip/IMG/pdf/Educacion-mediatica-competencia-digital.pdf>