

ARTÍCULO ORIGINAL

Buenas prácticas en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje

Good Practices in the Teaching-Learning Virtual Environments

Andrés García Martínez,¹ Rey Segundo Guerrero Proenza,¹ Jesús María Granados Romero²

Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior (CEPES), Universidad de La Habana, Cuba.

Departamento de Educación, Universidad de Almería, Andalucía, España.

RESUMEN

En la actualidad, las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) han impactado en todas las esferas de la vida y en particular en la educación, donde es frecuente encontrar propuestas de formación en entornos mediados por estas innovaciones. Así, se presentan cursos y estrategias de formación totalmente en línea (e-learning, de modalidad mixta, es decir, parte presencial y parte a distancia mediada por las TIC (b-learning, y, más recientemente, las de aprendizaje móvil y aprendizaje ubicuo (m-learning y u-learning, respectivamente por sus siglas en inglés). Para el desarrollo de estas propuestas formativas se cuenta con numerosas herramientas, con las que los docentes han diseñado sus cursos y elaborado las estrategias y buenas prácticas para lograr los objetivos formativos. En el trabajo se identifican algunas de las buenas prácticas que se utilizan en los entornos virtuales de formación.

PALABRAS CLAVE: actividad de aprendizaje, innovación educativa, tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

ABSTRACT

At the present, ICTs have influenced all spheres of life, education in particular, where it is frequent to find training proposals in environments mediated by these innovations. Thus, there are fully online courses and formation strategies (e-learning), of mixed modality, that is, part being present, and part distant learning through ICTs (b-learning), and most recently, mobile learning and ubiquitous learning (m-learning and u-learning, respectively). There are numerous tools for the development of these training proposals. Professor have used them to design courses and elaborate good practices strategies to fulfill the training goals. The present work identifies some of the good practices used in training virtual environments.

KEYWORDS: learning activity, educational innovation, communication and information technologies (ICTs).

Introducción

El concepto de buenas prácticas no es exclusivo del campo educativo y en general es considerado como un patrón de actividad, consensuado y empíricamente legitimado, que sirve de referente para cumplir un determinado objetivo.¹ Así, se identifican buenas prácticas cuando se hace bien lo planificado, a sabiendas de que no es perfecto, pero que funciona bien en un contexto dado, ya que no existen buenas prácticas universales.

En el contexto educativo, una buena práctica² precisa que su planteamiento se aborde desde lo interdisciplinar, multicultural e internacional y que además tome en cuenta tres procesos:

- Justificar el sentido que tiene hablar de buenas prácticas y marcar las diferencias respecto a otras propuestas.
- Fundamentar aquellas actuaciones que, por sus cualidades, puedan categorizarse como buenas prácticas.
- Representar y visibilizar esas prácticas, de manera que puedan ser conocidas y transferidas a otras situaciones.

Las buenas prácticas docentes también son entendidas como las intervenciones educativas que facilitan el desarrollo de actividades de aprendizaje en las que se logren con eficiencia los objetivos formativos previstos y también otros aprendizajes de alto valor educativo.³ Entre los indicadores de buenas prácticas destacan la significación que tengan las actividades de aprendizaje para los estudiantes y su implicación en estas, el tratamiento de la diversidad de los estudiantes, el trabajo colaborativo y la interacción y uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

En la actualidad, el tema de las buenas prácticas en la educación universitaria está íntimamente ligado a las TIC, toda vez que estas, con su aporte en fuentes de información, canales de comunicación e instrumentos para el procesamiento de datos, contribuyen a facilitar los procesos educativos y constituyen un contexto idóneo para la generación, evaluación y certificación

de buenas prácticas en la educación y en particular en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje (EVEA).

En este trabajo se definen los EVEA como los espacios de interacción sociocultural, generados, mediados y potenciados por las TIC, donde los sujetos en formación socializan y se apropian de nuevos conocimientos, habilidades, actitudes, valores, formas de comportamiento y experiencias; a partir del modelo pedagógico que sustenta, condiciona y realiza las prerrogativas y exigencias formativas del contexto donde los EVEA se articulan.

Pero una buena práctica en un EVEA no puede limitarse, como hacen muchos, a utilizar el entorno virtual como depositario de apuntes y documentos, sino a flexibilizar el proceso formativo de los estudiantes, realizar innovaciones educativas y transformar los procesos de evaluación.⁴

Para los fines de este trabajo, se entiende como buenas prácticas en EVEA los procedimientos o acciones que desarrollan los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje (estudiantes, profesores, directivos, administrativos y otros actores del contexto) en estos entornos, que estén

fundamentados teórica y metodológicamente, apoyados por herramientas y recursos informáticos y cuyo impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes haya sido comprobado.

El objetivo de este trabajo es identificar buenas prácticas desarrolladas en EVEA, a partir de las experiencias de investigadores de este tema y de los autores de este trabajo.

Criterios para desarrollar buenas prácticas en EVEA

Para desarrollar buenas prácticas en EVEA es necesario tomar como premisa para su diseño e implementación, las dificultades que se confrontan en los cursos en línea, los que a criterio de los autores de este trabajo se agrupan en cinco componentes:

- Lo pedagógico: muchos EVEA han sido desarrollados sin un modelo pedagógico al que respondan y en muchas ocasiones este modelo es una simple declaración, pero no está implementado; además de que debe cumplirse un ciclo de aprendizaje, y muchos son los cursos en línea que entregan al estudiante un material de lectura, sin una adecuada retroalimentación sobre la actividad que realiza el estudiante, deficiencia que no garantiza que este aprenda.
- Lo tecnológico: las dificultades que se enfrentan en este aspecto son numerosas: falla o lentitud en la conexión a Internet y los servidores donde está alojado el EVEA, errores de ejecución de programas o falta de conocimiento para instalar el *software* requerido para visualizar los cursos.
- Lo metodológico: los estudiantes que se enfrentan a un curso virtual, en muchas ocasiones, no tienen claro como se desarrollará el curso, la modalidad en que se presenta y aspectos de diseño del curso o relacionados con la estrategia de implementación, pues no reciben las debidas orientaciones metodológicas. Además, muchos de estos cursos no se adecuan a las características, intereses, estilos y preferencias de aprendizaje del estudiante.
- Lo organizacional: las fallas organizativas en un curso virtual son de diversa índole y van desde no tener un adecuado control y seguimiento a los estudiantes, no publicar sus resultados, hasta presentar un inadecuado cronograma de las actividades a realizar, lo que influye negativamente en la motivación del alumno.
- Lo social: una de las principales causas de la deserción en los cursos virtuales es la falta de interacción sistemática entre todos los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para revertir esta situación se ofrecen diversas herramientas. La interacción entre estudiantes no ocurre espontáneamente, debe ser cuidadosamente planificada y apoyada durante el proceso de aprendizaje.

Tomando como referencia importantes trabajos sobre este tema,⁵ se precisan algunos indicadores para identificar buenas prácticas en EVEA:

- El profesor aporta documentos textuales en distintos formatos, presentaciones multimedia, esquemas, el programa de la asignatura, los temas, es decir, recursos informativos para el estudio del contenido, y además propone diversas actividades de trabajo creativo que los alumnos deben cumplimentar a través del EVEA.

- Se generan procesos de interacción social y comunicativa entre los estudiantes y con el profesor a través de foros, correo electrónico, listas de discusión, chat, Skype y otros recursos de comunicación y de herramientas de la Web 2.0; pero además de proveer estos canales de comunicación, el docente debe alentar a sus estudiantes a comunicarse cuando sea necesario y hacerles ver que valora esta interacción.
- Se consideran las diferencias entre los estudiantes y se respetan las distintas formas de aprendizaje.
- Se aprovechan de forma eficiente los recursos disponibles en la Web.

Buenas prácticas en el uso de entornos virtuales de trabajo colaborativo

El uso educativo de Internet bajo el paradigma de la Web 2.0 ha posibilitado la apertura de procesos comunicativos de corte interactivo, en los que pueden verse implicados un colectivo amplio de estudiantes sobre la base del desarrollo de proyectos de trabajo académico o de determinadas temáticas que comúnmente les afecten.

Las actividades intelectuales de los estudiantes, en las cuales tienen que hacer un análisis de la realidad en sus diversos ámbitos, con la consiguiente toma de postura en cuanto a pensamiento, compromiso e implicación, generalmente cuestiones de carácter social, político o ideológico, son esenciales en la formación integral del estudiante.

Los foros de debate y los blogs posibilitan la discusión de asuntos y temas de corte teórico o dilemas relevantes en la formación del alumnado universitario. Especialmente los blogs, en su uso asincrónico, posibilitan procesos de reflexión colectiva sobre tales asuntos; los estudiantes se ven comprometidos a participar responsablemente sobre la base de las propuestas de trabajo o cuestiones planteadas por el profesor que, a su vez, ha de tener en cuenta, en su planificación, qué debe aprender y saber el alumnado, de forma que la prioridad es siempre lo educativo antes que lo tecnológico.⁶

El alumnado se ve comprometido a hacer una toma de posición teórico/filosófica sobre conceptos básicos de las temáticas de estudio o de controversia en el ámbito del conocimiento que compete, se expresa con absoluta libertad e independencia de pensamiento, lo cual favorece el dominio de los cuerpos teóricos de las disciplinas de estudio y la consideración de diferentes perspectivas y enfoques. De esta forma, el alumnado se coloca también en disposición de valorar la relevancia de las propuestas docentes y de los asuntos tratados en relación con los objetivos y propósitos de su formación académica.

Como afirma Manuel Area, las TIC debieran ser utilizadas para la organización y desarrollo de procesos de aprendizaje de naturaleza socioconstruccionista.⁷ Proponer el uso de las TIC desde esta perspectiva, significa potenciar procesos socioeducativos donde se planteen problemas para que los alumnos, de forma colaborativa, articulen planes de trabajo y desarrollen las acciones necesarias con las tecnologías, para construir y obtener respuestas satisfactorias, de forma que aprendan a expresarse y comunicarse a través de las distintas modalidades y recursos tecnológicos. En este sentido, frente al aprendizaje como una experiencia individual, el reto es utilizar las TIC para generar los ya mencionados procesos de aprendizaje colaborativo, tanto entre el alumnado que comparte el aula, como el que pueda encontrarse geográficamente distante, pero que comparte una misma temática de estudio o proceso.

Dentro de esta línea educativa, que pretende situar al alumnado en el centro de los procesos sociales emergentes, como sujeto y ciudadano que participa activamente en la construcción de entornos de calidad de vida colectiva, y en el avance y desarrollo democrático de la sociedad, es esencial contemplar el objetivo de que los estudiantes aprendan a reconstruir y dar significado a la voluminosa información que obtienen extraescolarmente en los medios de comunicación del siglo XXI, y desarrollar las competencias para utilizar de forma inteligente, crítica y ética la información.

Al respecto del desarrollo de competencias y habilidades relacionadas con la resolución de problemas y la realización colectiva y autónoma de proyectos de trabajo por parte del alumnado, se destacan como actividades didácticas de buenas prácticas el desarrollo de proyectos de investigación, resolución de problemas y realización de estudios de caso.

Para todas las estrategias citadas, se encuentran herramientas y recursos digitales como los webquest, webcase, cazatesoros, uso de foros, análisis de sitios web, así como el uso de aplicaciones específicas del tipo JClic y Genius.

Las jóvenes generaciones de estudiantes, prácticamente de todas las edades, que hacen uso de las TIC en los entornos no necesariamente institucionales, tales como el familiar o doméstico, donde prevalece el uso para la estructuración personal del tiempo y las actividades personales y/o de carácter lúdico, se incorporan con gran normalidad a redes sociales en línea, en principio sin ninguna pretensión de acceso al conocimiento, sino meramente para practicar relaciones de comunicación interpersonal con sus iguales o colectivos de afinidad.

El potencial de aprendizaje de estos recursos y la capacidad relacional aprendida que tienen los jóvenes estudiantes, puede y debe ser aprovechada a través de un cambio de perspectiva, a propuesta de la institución educativa, para orientar el uso de las redes sociales hacia la construcción colectiva y/o colaborativa del conocimiento.

De esta forma, encontramos que los foros virtuales y el correo electrónico optimizan la correspondencia escolar entre aulas y la participación en debates *on line*, intercambios de mensajes sobre temas concretos, comunicación de noticias en aulas virtuales generadas a partir de un recurso-red social, compartir y enviar trabajos al profesor y entre alumnos a través del servicio ftp asociado a redes, autorizaciones *on line* de alumnado, y, en general, actividades de naturaleza comunicativa donde el estudiante se ve obligado a implicarse intelectualmente, sobre todo en proyectos y actividades académicas que son objetivo común y donde ha de desarrollar una responsabilidad de aporte al proyecto colectivo, pues conoce y acepta que toda su actividad e implicación estará sometida a escrutinio público, no como un problema de fiscalización, sino como un ejercicio de transparencia dentro del proyecto común que se aborda.

El uso de entornos de trabajo 2.0 constituye una buena práctica en la formación del estudiantey además un conjunto de recursos esenciales en la formación del docente del siglo XXI.

La aplicación de estas prácticas es válida también para los contextos donde los estudiantes no estén involucrados, por diferentes razones, en el uso cotidiano de las TIC (no son nativos digitales). En este caso el docente, además de propiciar las habilidades y los conocimientos específicos de la materia objeto de estudio, llevará a los estudiantes al mundo que sus coetáneos ya desarrollan en otras partes y que les servirá para los mismos fines con los que aquellos emplean las TIC.

Considerando que las vivencias teórico-prácticas de los docentes en su proceso de formación tanto inicial como permanente, son un condicionante esencial en la construcción de su pensamiento educativo y su cultura profesional, se deben crear las condiciones materiales y organizativas para que el profesorado tenga experiencias de trabajo colaborativo en entornos o plataformas virtuales abiertas, o entornos Web 2.0.

Lo anterior va a permitir a los docentes beneficiarse del potencial de estos recursos en dos aspectos clave. En primer lugar, las TIC facilitan la organización y gestión del trabajo docente en las actividades colegiadas, facilitan que el profesorado tenga experiencias de trabajo colaborativo y de esfuerzo compartido en la preocupación por la innovación y la mejora profesional, y favorece la perspectiva de formación a través del trabajo colegiado-colaborativo, frente a la formación y perfeccionamiento profesional como un proceso individual. En segundo lugar, la experiencia de trabajo del profesorado en el uso de entornos de trabajo colaborativo con recursos 2.0 favorece la generación de un pensamiento pedagógico alternativo acerca del uso de las TIC en el aula, más allá del clásico uso de Internet como biblioteca de consulta, y pone al profesorado en disposición de realizar propuestas de trabajo académico con las TIC, en el sentido de las buenas prácticas, para generar y orientar la elaboración de entornos de trabajo 2.0, a la vez que transmite la perspectiva constructivista y colaborativa que ha experimentado.

Para contribuir a la educación integral de la ciudadanía del siglo XXI es necesario abordar estrategias de formación docente como formación integral de profesionales de la educación. En palabras de Area ser profesor de este siglo pasa por ser usuario del conjunto de recursos de la Web 2.0; imposible enseñar a utilizar algo que uno mismo no utiliza.⁸ Además, hay que cambiar el pensamiento pedagógico; no debemos operar con pedagogías pensadas para una sociedad industrial que ya no existe. Consiguientemente, es necesario cambiar las prácticas didácticas y adecuarlas a la sociedad del conocimiento, para posibilitar que los estudiantes construyan ellos mismos el conocimiento y lo hagan de forma colaborativa.

Las buenas prácticas en el uso de entornos virtuales de trabajo colaborativo han sido desarrolladas por los autores de este trabajo, tanto en la enseñanza de pregrado universitario como de posgrado. Destacamos a continuación algunos aspectos de carácter metodológico que consideramos importantes para su aplicación:

- Mantener una comunicación constante con el estudiante y procurar por diferentes vías su motivación.
- Priorizar la función formativa de la evaluación y utilizar la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, sin descuidar el principio de «cree pero no confíes», lo que significa poder verificar la autoría de los resultados.
- La flexibilidad que brindan los entornos de trabajo colaborativo, no puede estar reñida con un riguroso calendario que deben cumplir los estudiantes.
- El producto final esperado en el curso debe ser resultado de un proceso, por lo que se deben diseñar actividades de aprendizaje que, por etapas, contribuyan a obtener ese resultado final esperado, sin dejar de controlar y retroalimentar al estudiante.
- No debe utilizarse una sola herramienta, sino disponer de un grupo de herramientas y utilizarlas racionalmente.

- El trabajo colaborativo debe ser antecedido de actividades individuales, donde se pueda diagnosticar el nivel real de conocimientos que posee cada estudiante para enfrentar una tarea de aprendizaje y organizar estrategias de trabajo en la zona de desarrollo próximo.⁹
- Eliminar procedimientos para que los estudiantes prioricen aprender y no solamente aprobar.

La construcción colectiva de repositorios de recursos y datos para la construcción del conocimiento como buena práctica

Algunas de las ventajas de las TIC desde el punto de vista artefactual, se centran en la calidad de la representación de la realidad que se puede lograr con ellas para su uso educativo. Como señalan De Pablos y Jiménez,¹⁰ la tecnología digital, a diferencia de la impresa o el soporte audiovisual, permite manipular, almacenar, distribuir y recuperar con gran facilidad y rapidez grandes volúmenes de información. Esto supone que, ahora más que nunca, existen y se pueden generar fuentes de datos de cualquier naturaleza que estarían al servicio de los procesos de construcción del conocimiento.

Atendiendo a la diferencia establecida por Gutiérrez Martín entre lo que son datos o información y el conocimiento, como proceso que se genera necesariamente a partir del manejo reflexivo e intelectual de los datos,¹¹ se analizan a continuación un conjunto de actividades que los autores de este trabajo entienden como buenas prácticas para la construcción del conocimiento, basadas en el manejo pluridireccional de datos e información. Dichas actividades o tareas de buenas prácticas estarán necesariamente relacionadas con materiales y/o recursos específicos y buscarán potenciar en el alumnado el desarrollo de habilidades y destrezas para el uso de las TIC en la vida académica.

En relación con el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información, las actividades didácticas más comunes son las relacionadas con el acceso y consulta de bases de datos documentales, fuentes enciclopédicas, diccionarios, obras literarias y artísticas de referencia, información institucional de asociaciones o empresas, etcétera. Esta clase de actividades estarían relacionadas con el acceso a bases de datos, webs especializadas, así como buscadores clásicos y enlaces a webs temáticas especializadas.

Es necesario destacar que los procesos de construcción y recreación del conocimiento implican no solo el desarrollo de habilidades, sino también la difusión pública del conocimiento elaborado, para beneficio colectivo y sometimiento a escrutinio público. De esta forma, para publicar y difundir trabajos y contenidos a través de Internet, compartir ficheros, exponer públicamente trabajos o proyectos realizados, redactar trabajos personales y crear diversos tipos de documentos, es favorable la utilización de blogs y sitios web comunitarios o de publicación compartida, el uso compartido de repositorios de documentos de naturaleza diversa (youtube, flickr, slideshare, scribd), pizarras digitales, *software* de representación y animación, etcétera.

Así, las TIC, con todo su potencial como sistemas de representación de la realidad, se materializan a través del uso de *software* de edición audiovisual para generar videoclips o audiovisuales; la elaboración de glosarios, enciclopedias o diccionarios de carácter colaborativo encuentran en las Wikis el mejor recurso; la creación de bibliotecas de documentos digitales

pueden hacerse mediante las bases de datos o listados de enlaces web (un ejemplo es Delicious); y los blogs son adecuados en el contexto de las buenas prácticas para la elaboración de diarios de investigación o de aprendizaje y portafolios, con carácter individual y colectivo.

La adaptación de los entornos virtuales para mejorar el aprendizaje como buena práctica

La literatura reporta diferentes formas de adaptación de los EVEA, entre las que frecuentemente se encuentran aquellas que se ajustan a las preferencias, estilos y perfil de los estudiantes.¹² En esta modalidad, se requiere organizar los recursos de los entornos para que se constituyan como buenas prácticas. Se hace necesario así actuar en correspondencia con las características de los estudiantes, estrategia clave en los procesos de toma de decisión en la actividad de aprendizaje.

Los procedimientos que los autores de este trabajo recomiendan para adaptar los EVEA, de modo tal que funcionen según las características y los objetivos de aprendizaje son:

- Identificar las características de los estudiantes que se tomarán en cuenta en el proceso de adaptación del EVEA.
- Clasificar los estudiantes por las características seleccionadas y auxiliarse de ontologías, sistemas hipermedia adaptativos (SHAE), que las incluyan o no, y otros recursos que faciliten el proceso de adaptación y la toma de decisiones en el entorno.
- Determinar los conocimientos y experiencias previas, necesidades personales, intereses y motivaciones que los estudiantes tengan relacionadas con el curso o actividad a desarrollar, para tomarlos en cuenta en el proceso de negociación sobre el programa de formación propuesto por el docente.
- Elaborar los recursos desde diversas perspectivas: fuentes de información, formas de representación de los contenidos y medios de comunicación.
- Permitir que cada estudiante seleccione, organice y dirija sus propias rutas de aprendizaje en función de sus intereses, necesidades formativas y preferencias.
- Presentar los contenidos desde múltiples perspectivas teóricas y metodológicas, para que los estudiantes tengan la capacidad de asumir y/o construir la suya.
- Organizar la actividad de aprendizaje en torno a casos prácticos y problemas reales que sean relevantes para el estudiante y solubles desde diferentes perspectivas.

Como ejemplo de buena práctica, los autores realizaron una experiencia para adaptar el EVEA a las preferencias del estudiante en la actividad de aprendizaje, definidas como las selecciones que realiza el estudiante de los momentos estructurales de la actividad de aprendizaje en función del motivo de esta: los objetos o contenidos de aprendizaje, los medios de enseñanza y aprendizaje, los procedimientos o métodos de enseñanza y aprendizaje y las condiciones externas en que se desarrolla la actividad.

La combinación de varias de estas preferencias, relevantes por su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitió crear tres grupos:

- Preferencias instruccionales: el factor distintivo es el trabajo de instrucción del profesor (aquí se tienen en cuenta las preferencias de procedimiento y condiciones externas).
- Preferencias de trabajo colaborativo: el estudiante conforma parejas o equipos de trabajo para la realización de las actividades.
- Preferencias por las TIC: vinculadas al uso de las TIC en los diferentes componentes de la actividad (esencialmente preferencias por medios, aunque el uso de estas también influye en las condiciones externas, para crear nuevas formas de espacio/tiempo).

En la experiencia antes enunciada los estudiantes tenían la posibilidad de seleccionar el tipo de actividad que realizarían y cómo la realizarían (individual, en pareja o en equipo), los medios de apoyo para la solución de las tareas y los medios de comunicación que utilizarían, los métodos para la solución de las tareas planteadas y otras propuestas por ellos, las condiciones físicas, es decir, el lugar desde donde se desarrolla la comunicación entre actores del proceso de enseñanza aprendizaje (su casa, el laboratorio de la facultad, biblioteca, etcétera) y las modalidades de estudio en que desean pasar el curso: presencial, semipresencial o virtual (a distancia), las dos últimas con un EVEA a disposición, consistente de un curso virtual, sitio web y herramientas de comunicación como soporte.

Toda selección que realiza el estudiante durante el desarrollo del curso se asocia a uno de los tres grupos de preferencias. Una vez identificadas las preferencias para cada estudiante, los profesores adaptaron las tareas que orientaban en función de entrenar a los alumnos en el uso de componentes de aquella actividad no seleccionada.

Los resultados obtenidos en la clasificación de las preferencias de los estudiantes se muestran en la Figura 1. La primera barra de cada una de las preferencias, colocadas en el eje horizontal, muestra su aceptación en el inicio del curso. Este dato es conocido a partir de la selección que el estudiante realizó y de la aplicación de una encuesta. La segunda barra en cada caso representa el resultado obtenido después de que los estudiantes integraran, durante el curso, diferentes componentes de la actividad de aprendizaje.

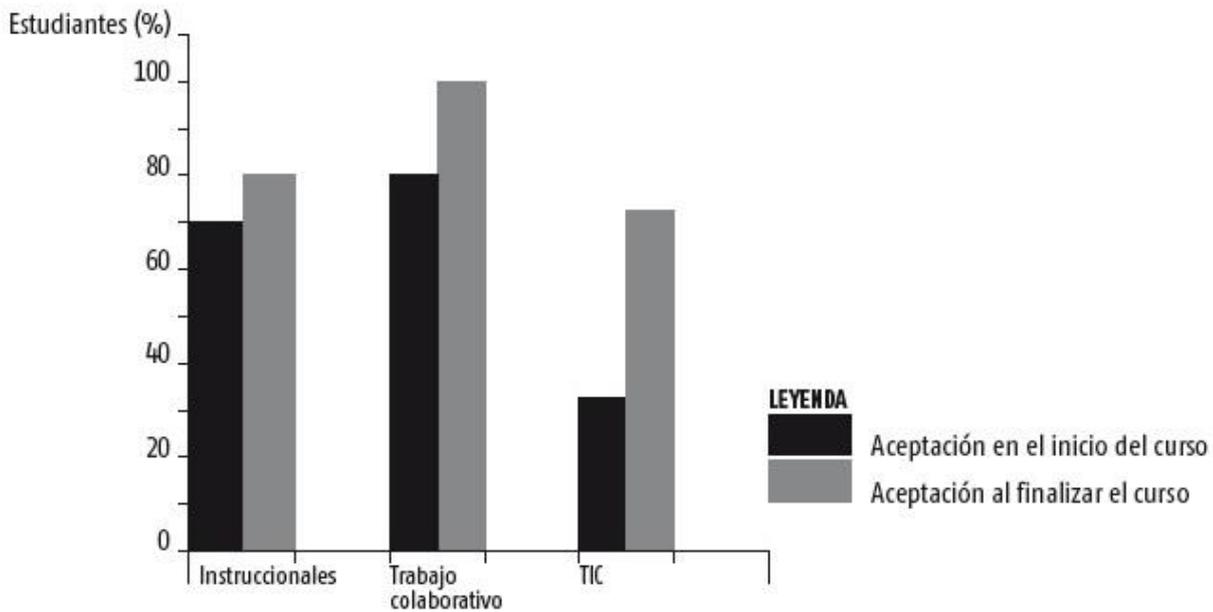


Figura 1. Preferencias en la actividad de aprendizaje.

Fuente: elaboración propia

Como se puede apreciar, los estudiantes manifiestan una preferencia mayor por el trabajo colaborativo y el cambio mayor se produjo en las preferencias por las TIC, resultado obtenido luego de capacitar a los estudiantes en el uso de diferentes recursos y herramientas basadas en esta modalidad. En cuanto a las preferencias instruccionales, los estudiantes, en cualquiera de las modalidades, reconocen la importancia del trabajo del profesor como guía, orientador, motivador y director científico del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque el curso se desarrolle a distancia mediado por las TIC.

Conclusiones

Los resultados del rendimiento académico de los estudiantes que participaron en la experiencia educativa fueron reflejados en la nota final de la asignatura Introducción a la Pedagogía.¹³ En la modalidad a distancia (virtual) el promedio fue de 4,5; en la semipresencial fue de 4,1 y en la pre-sencial fue de 4,3. Un estudiante suspendió la asignatura y otros tres la aprobaron en examen extraordinario. Estos resultados permiten afirmar que no hubo un comportamiento sustancialmente diferente en el rendimiento académico de los estudiantes participantes en las diferentes modalidades¹⁴ y la diversidad de las tareas de aprendizaje propuestas, permitieron a los estudiantes realizar las selecciones en correspondencias con sus intereses y motivaciones, y a los profesores ir modificando las actividades en función de las preferencias de los estudiantes, ya sea para reforzarlas y en otros casos para modificarlas.

Al final del curso se aplicó una encuesta a los estudiantes participantes en la experiencia educativa, donde la mayoría de los estudiantes se mostraron complacidos con la forma de trabajo en la asignatura y las diferentes posibilidades de selección en las actividades realizadas. Todo esto avala la adaptación de los EVEA como buena práctica.

El desarrollo de buenas prácticas en los EVEA debe incluir cambios de roles de los actores del proceso de enseñanza aprendizaje y modificar el paradigma de la docencia tradicional, además de requerir una capacitación docente constante en el uso de las TIC.

Se disponen de numerosos recursos y herramientas informáticas para desarrollar las buenas prácticas en los EVEA, el problema es saber utilizarlas de forma eficiente y para lograr los objetivos que se proponen. Adaptar los EVEA a las necesidades, intereses, características, estilos y preferencias de aprendizaje de los estudiantes, constituye una buena práctica que repercute favorablemente en el aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADELL, JORDI: «Competencia digital de los profesores», 2008, <<http://www.youtube.com/watch?v=sLLlwJcQ--Y>> [20/9/2014].

AREA MOREIRA, MANUEL: *La Educación en el Laberinto Tecnológico*, Octaedro, Barcelona, 2005.

AREA MOREIRA, MANUEL: «Algunos principios para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con las TIC en el aula», *Comunicación y Pedagogía*, n.º 222, 2007, pp. 42-47, <<http://manarea.webs.ull.es/wp-content/uploads/2010/06/CyP-buenaspracticastic.pdf>> [20/9/2014].

AREA MOREIRA, MANUEL: «La Web 2.0 y la educación», EducaMadrid, 2010, <http://mediateca.educa.madrid.org/reproducir.php?id_video=dk32lr7pvt3ki379> [25/9/2014].

AREA MOREIRA, MANUEL; MARÍA BELÉN SAN NICOLÁS y ELENA FARIÑA: «Buenas prácticas de aulas virtuales en la docencia universitaria semipresencial», *Teoría de la educación. educación y cultura en la sociedad de la información*, vol. 11, n.º 1, Universidad de Salamanca, febrero, 2010, pp. 7-31.

CABERO, JULIO; MARÍA DEL CARMEN LLORENTE y JUAN ANTONIO MORALES: «Aportaciones al e-learning desde un estudio de buenas prácticas en las universidades andaluzas», *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, vol. 10, n.º 1, UOC, 2013, pp. 45-60, <<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v10i1.1159>> [25/9/2014].

FERNÁNDEZ MARCH, AMPARO; JOSÉ MARÍA MAIQUES MARCH y ANA ABALÓS GALCERÁ: «Las buenas prácticas docentes de los profesores universitarios: estudio de casos», *Revista de Docencia Universitaria*, vol. 10, n.º 1, 2012, pp. 43-66, <<http://redaberta.usc.es/redu>> [20/9/2014].

GARCÍA, ANDRÉS: «Aprendizaje con ayuda en entornos virtuales», en *Revista Cubana de Educación Superior*, vol. XXVIII, n.º 1-2, La Habana, 2008, pp. 10-20.

GUERRERO PROENZA, REY SEGUNDO y ANDRÉS GARCÍA MARTÍNEZ: «Una aproximación a la representación de preferencias de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje», *Revista Congreso Universidad*, vol. 2, n.º 3, 2013, <<http://www.congresouniversidad.cu/revista/index.php/congresouniversidad/article/view/191>> [20/9/2014].

- GUTIÉRREZ, EDITH: «Buenas prácticas en la docencia digital», Humanidades digitales, 2013, <<http://humanidadesdigitales.net/blog/2013/11/20/buenas-practicas-en-la-docencia-digital/>> [20/9/2014].
- GUTIÉRREZ MARTÍN, ALFONSO: *Educación multimedia y nuevas tecnologías*, Ediciones de la Torre, Madrid, 1997.
- LAURENCIO, AMAURIS; ANDRÉS GARCÍA y PABLO FARFÁN: «La innovación educativa a la luz de la responsabilidad social universitaria», en *Memorias 9.º Congreso Internacional de Educación Superior*, CD-ROM, Ministerio de Educación Superior, La Habana, 2014.
- MARQUÈS, PERÈ: «Buenas prácticas docentes», Universidad Autónoma de Barcelona, 2002, <<http://dewey.uab.es/pmarques/bpracti.htm>> [15/10/2010].
- MORALES, MANUEL: «8 buenas prácticas, para evitar la deserción en un curso virtual», Universidad de Galileo, s/a, <<http://www.galileo.edu/ivn/noticias/8-buenas-practicas-para-evitar-la-desercion-en-un-curso-virtual/>> [20/9/2014].
- PABLOS, JUAN DE y ROCÍO JIMÉNEZ CORTÉS: «Buenas prácticas con TIC apoyadas en las políticas educativas: claves conceptuales y derivaciones para la formación en competencias ECTS», *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC)*, vol. 6, n.º 2, 2007, <<http://relatec.unex.es/article/view/345>> [20/9/2014].
- ROCA, MÓNICA DE LA: «Guía de buenas prácticas para la enseñanza virtual», Educación y Tecnología, 2013, <<http://ugalblog.wordpress.com/2013/06/13/guia-de-buenas-practicas-para-la-ensenanza-virtual/>> [20/9/2014].
- ZABALZA BERAZA, MIGUEL A.: «El estudio de las “buenas prácticas” docentes en la enseñanza Universitaria», *Revista de Docencia Universitaria*, vol. 10, n.º 1, enero-abril, 2012, pp. 17-42, <<http://redaberta.usc.es/redu>> [20/9/2014].

RECIBIDO: 10/2/2015

ACEPTADO: 16/5/2015

Andrés García Martínez. Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior (CEPES), Universidad de La Habana, Cuba. Correo electrónico: agarcia@cepes.uh.cu

Rey Segundo Guerrero Proenza. Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior (CEPES), Universidad de La Habana, Cuba. Correo electrónico: rey@cepes.uh.cu

Jesús María Granados Romero. Departamento de Educación, Universidad de Almería, Andalucía, España. Correo electrónico: jgranados@ual.es

NOTAS ACLARATORIAS

1. Cfr. Amauris Laurencio, Andrés García y Pablo Farfán: «La innovación educativa a la luz de la responsabilidad social universitaria».
2. Cfr. Miguel A. Zabalza Beraza: «El estudio de las “buenas prácticas” docentes en la enseñanza universitaria».
3. Cfr. Perè Marquès: «Buenas prácticas docentes».
4. Cfr. Julio Cabero, María del Carmen Llorente y Juan Antonio Morales: «Aportaciones al e-learning desde un estudio de buenas prácticas en las universidades andaluzas».
5. Cfr. Jordy Adell: «Competencia digital de los profesores»; Manuel Area Moreira, María Belén San Nicolás y Elena Fariña: «Buenas prácticas de aulas virtuales en la docencia universitaria semipresencial»; Edith Gutiérrez: «Buenas prácticas en la docencia digital»; y Mónica de la Roca: «Guía de buenas prácticas para la enseñanza virtual».
6. Cfr. Manuel Area Moreira: *La educación en el laberinto tecnológico*.
7. Cfr. Manuel Area Moreira: «La Web 2.0 y la educación».
8. Cfr. ídem.
9. La zona de desarrollo próximo es la diferencia entre dos niveles evolutivos de las capacidades del individuo: la de su capacidad real de realizar una tarea sin ayuda y la capacidad potencial de poder realizar una tarea con ayuda de otros (cfr. Andrés García: «Aprendizaje con ayuda en entornos virtuales»).
10. Cfr. Juan de Pablos y Rocío Jiménez Cortés: «Buenas prácticas con TIC apoyadas en las políticas educativas: claves conceptuales y derivaciones para la formación en competencias ECTS».
11. Cfr. Alfonso Gutiérrez Martín: *Educación multimedia y nuevas tecnologías*.
12. Cfr. Rey Segundo Guerrero y Andrés García: «Una aproximación a la representación de preferencias de aprendizaje en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje».
13. Las notas que se emiten son 5 (la máxima), 4, 3 y 2 (reprobado).
14. En la modalidad virtual, el rendimiento académico de los estudiantes fue ligeramente superior, pero consideran los autores de este trabajo que se debió a que esta modalidad, por la independencia que exigía del estudiante, fue escogida solamente por los mejores estudiantes.