

Universidad del Turabo

Escuela de Educación

Programa Graduado

E-LEARNING & VIRTUAL LEARNING

Curso ETEL 603

TAREA 1

FUNDAMENTOS DE LA COMUNIDAD VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Raymond L. Colón Ortiz

6 de April de 2014

Facilitadora

Profesora : Dra. Digna Rodriguez

Tabla de Contenido

Introducción	Páginas
Indice	1
Comunidad virtual de aprendizaje	2
Teorías de aprendizaje para entornos e-learning	2-3
Teorías de aprendizaje social	3
Elementos de una comunidad basada en el aprendizaje en línea	4-5
Desarrollo de la presencia social en ambientes en línea	5-7
Modelos de Diseño instruccional	7-12
Tecnología WEB 2.0 y las teorías de aprendizaje	13
Enseñanza y diseño del aprendizaje en línea	13-14
Resumen	14 -15
Referencias Bibliográficas	15

Fundamentos de la Comunidad Virtual de Aprendizaje

I – Comunidad virtual de aprendizaje :

Definición : *El concepto de la comunidad de aprendizaje* puede ser definido de forma sencilla como un grupo de personas que aprende en común, utilizando herramientas comunes en un mismo entorno. Es interesante y muy ilustrativo también el concepto de la comunidad de práctica descrito por Etienne Wenger, para el que “desde el principio de la historia, los seres humanos han formado comunidades que cumulan su aprendizaje colectivo en prácticas sociales comunidades de práctica”.... que define el conocimiento como un acto de participación”.

II – Teorías de aprendizaje para entornos e-learning :

E-Learning : El concepto de e-learning (o de otros similares como teleformación, educación virtual, cursos on line, enseñanza flexible, educación web, docencia en línea, entre otros⁴) es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones.

Definición : Las **teorías del aprendizaje** pretenden describir los procesos mediante los cuales tanto los seres humanos, como los animales aprenden. Numerosos psicólogos y pedagogos

han aportado sendos teorías en la materia. Los sistemas de formación en línea, como cualquier otro, requieren de una planificación sobre lo que se quiere enseñar, en donde interviene el qué y el cómo diseñar las unidades de aprendizaje, para lo que es preciso conocer las teorías de aprendizaje sobre las que se deben fundamentar. Los estudios psicológicos que se han realizado en torno al aprendizaje han dado origen a numerosas y diversas teorías, que generalmente son clasificadas en dos enfoques: conductista y cognitivo.

III - Teorías de aprendizaje social:

La teoría del aprendizaje social se deriva del trabajo de Cornell Montgomery (1843-1904), quien propuso que el aprendizaje social tenía lugar a través de cuatro etapas principales: contacto cercano, imitación de los superiores, comprensión de los conceptos, y comportamiento del modelo a seguir. El **aprendizaje vicario** o **social** es una forma de adquisición de conductas nuevas por medio de la observación. En la terapia de la conducta se llama también **modelado** y en el contexto de la Psicología conductual o conductismo **modelamiento**. Uno de los conceptos más interesantes expuestos por Albert Bandura es el de aprendizaje activo (aquellos conocimientos que se adquieren al hacer las cosas), el cual contrasta con el de aprendizaje vicario, que es aprender observando a los otros. Por el solo hecho de ver lo que otros hacen y las consecuencias que tienen por su comportamiento, se aprende a repetir o evitar esa conducta. Lo que propone es que no todo el aprendizaje se logra experimentando personalmente las acciones. Bandura también dice que al ver las consecuencias positivas o negativas de las acciones de otras personas, las llevamos como si fueran nuestra propia experiencia en otras circunstancias.

IV - Elementos de una comunidad basada en el aprendizaje en líneas:

Dentro de la modalidad de educación a distancia el concepto de comunidad es un elemento relevante que posibilita el aprendizaje. Palloff y Pratt (2003) han planteado un modelo de comunidad de aprendizaje online el cual debe tener tres grandes elementos: el propósito, las personas y los procesos. Al interior de cada una de ellas se generan aspectos fundamentales para dinamizarla. En primer lugar, tenemos el propósito, que está orientado para que el tutor establezca los objetivos comunes, metas, resultados, directrices y los estudiantes puedan crear en consenso, un conjunto de normas de convivencia, o de participación, es como una negociación de la ruta que se llevará a cabo. En segundo lugar, en el elemento referido a personas, se activan dinámicas de interacción, de trabajo colaborativo, con relaciones horizontales en un ambiente de confianza e interdependencia. El tercer elemento, el proceso, hace referencia a espacios donde se generan reflexiones, debates, intercambio de experiencias y saberes para darle al conocimiento una construcción social significativa.

¿Cómo entender las dinámicas de actuación de una comunidad de aprendizaje?

Una comunidad de aprendizaje no logra su objetivo solo por la unión de personas, esta debe tener un sentido y unas formas de actuación que nutran el terreno para que se dé una sinergia de esfuerzos, en ricos espacios dialógicos, partiendo de intereses y propósitos comunes donde sea visible el afecto, la honestidad, el respeto, la apertura mental, el reconocimiento del otro, la capacidad y oportunidad de respuesta; pues se trata de tejer relaciones enmarcadas en ambientes de seguridad, donde la confianza mutua inspire el dialogo y la co-construcción. Así mismo, es imprescindible que sus actores sientan buen nivel de

pertenencia, la existencia de relaciones planas y la posibilidad de generar liderazgos móviles.

Igualmente, la comunidad de aprendizaje debe tener identidad, valores conjuntos, con interdependencia y toma de decisiones de manera participativa.

V - Desarrollo de la presencia social en ambiente en línea

La teoría de la presencia social ha sido usada para valorar las reacciones interpersonales en la comunicación mediada por computadora, en la cual la ausencia de comunicación no verbal podría suponer dificultades en las interacciones (De Aguinaga, Ávila y Barragán, 2009). Según Becerra (2004), en los cursos en línea diseñados a partir de un enfoque constructivista, los estudiantes deben explicar sus ideas, justificarlas, compararlas y contrastarlas para llegar a nuevos conocimientos o afirmar los iniciales. Por su parte, los asesores de estos cursos en línea contribuyen al logro de objetivos de aprendizaje al motivar, aclarar dudas, corregir hipótesis erróneas, plantear preguntas generadoras de la discusión, retroalimentar la participación y evaluar. Para el estudio de la presencia social, Garrison y Anderson (2005) proponen tres grandes categorías: comunicación afectiva, comunicación abierta y comunicación cohesiva. La primera es necesaria tanto en la presencialidad como en la virtualidad. De acuerdo con estos autores, el interés y la persistencia son condiciones que facilitan el diálogo requerido para una experiencia formativa, en la que el respeto y apoyo propician la reflexión y el discurso crítico. Estas muestras de afecto, respeto y apoyo constituyen una evidencia sustancial para determinar la existencia de una real comunidad de aprendizaje. Acerca de la comunicación abierta, Garrison y Anderson (2005) señalan que es recíproca y respetuosa, permite cuestionarse ciertas cosas a la vez que protege la autoestima y aceptación en la comunidad. La comunicación abierta consiste en generar respuestas pertinentes y constructivas a las cuestiones planteadas por los otros. Las categorías de comunicación afectiva y comunicación abierta contribuyen a la tercera categoría: comunicación

cohesiva. Si en un ambiente presencial es necesaria la cohesión del grupo, esta característica es indispensable en un ambiente virtual en que se pretende superar las limitantes que representan la distancia geográfica y temporal entre los participantes.

La interacción generada y expresada en foros posibilita, al investigador, dimensionar los roles de quienes participan en un curso en línea y situar las manifestaciones e impactos que tiene en los entornos del ambiente la presencia social de los actores que intervienen en ella. Uno de los espacios naturales para la realización de interacciones en un curso en línea es el de los foros. El foro virtual es una herramienta y espacio digital que establece una interacción grupal en varios sentidos y con diversas intenciones, todo en formato comunicativo basado en texto. Si se considera el hecho educativo como un acto eminentemente comunicativo, tanto en el pedir como en el dar apoyo para el logro de aprendizajes, la interacción es un factor de gran importancia e implica la resignificación de los roles de quienes participan en ella. La comunicación entre personas distantes en lo geográfico o temporal es ahora posible y más ágil al utilizarse los medios telemáticos, con lo que se amplían las posibilidades de la interacción sin importar la distancia y sincronía. En el aula virtual debe cuidarse todo lo que contribuya a lograr un ambiente adecuado para el aprendizaje, en especial las condiciones para propiciar la colaboración efectiva y la cooperación como elementos fundamentales para alcanzar aprendizajes significativos. La ausencia de comunicación síncrona, cara a cara, en los cursos en línea debe compensarse con el desarrollo adecuado de las presencias social y cognitiva de quienes participan en las interacciones esperadas. Si bien pudiera parecer paradójico hablar de presencias en educación en línea o a distancia, éstas son indispensables para llevar a cabo con éxito el hecho educativo. El espacio para los foros de discusión no sólo permite encuentros sociales; también en él los asesores y estudiantes interactúan con propósitos de aprendizaje. Al

igual que en un ambiente presencial, la construcción de conocimientos se facilita si se tiene un clima de cercanía, camaradería y confianza; esto se logra con una adecuada presencia social de los participantes, la cual no sólo apoya la presencia cognitiva, sino que hace la interacción en línea más disfrutable (Márquez, García, Bustos et al., 2008).

VI - Modelos de Diseño instruccional:

Década 1960. Los modelos tienen su fundamento en el **conductismo**, son lineales, sistemáticos y prescriptivos; se enfocan en los conocimientos y destrezas académicas y en objetivos de aprendizaje observables y medibles.

Década 1970. Estos modelos se fundamentan en la **teoría de sistemas**, se organizan en sistemas abiertos y a diferencia de los diseños de primera generación buscan mayor participación de los estudiantes.

Década 1980. Se fundamenta en la **teoría cognitiva**, se preocupa por la comprensión de los procesos de aprendizaje, centrándose en los procesos cognitivos: el pensamiento, la solución de problemas, el lenguaje, la formación de conceptos y el procesamiento de la información.

Década 1990. Se fundamentan en las **teorías constructivistas y de sistemas**. El aprendizaje constructivista subraya el papel esencialmente activo de quien aprende, por lo que las acciones formativas deben estar centradas en el proceso de aprendizaje, en la creatividad del estudiante y no en los contenidos específicos.

Modelo de Dick y Carey

El modelo de Dick y Carey establece una metodología para el diseño de la instrucción basada en un modelo reduccionista de la instrucción de romper en pequeños componentes. La instrucción se dirige específicamente en las habilidades y conocimientos que se enseñan y proporciona las condiciones para el aprendizaje.

Las fases del modelo son:

1. Identificar la meta instruccional.
2. Análisis de la instrucción.
3. Análisis de los estudiantes y del contexto.
4. Redacción de objetivos.
5. Desarrollo de Instrumentos de evaluación.
6. Elaboración de la estrategia instruccional.
7. Desarrollo y selección de los materiales de instrucción.
8. Diseño y desarrollo de la evaluación formativa.
9. Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa.
10. Revisión de la instrucción

Modelo ASSURE de Heinich y col.

Heinich, Molenda, Russell y Smaldino (1993) desarrollaron el modelo ASSURE incorporando los eventos de instrucción de Robert Gagné para asegurar el uso efectivo de los medios en la instrucción. El modelo ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante. ASSURE presenta seis fases o procedimientos:

1. Analizar las características del estudiante. Antes de comenzar, se debe conocer las características de los estudiantes, en relación a:
 - Características Generales: nivel de estudios, edad, características sociales, físicas, etc.
 - Capacidades específicas de entrada: conocimientos previos, habilidades y actitudes.
 - Estilos de Aprendizaje.
2. Establecimiento de objetivos de aprendizaje, determinando los resultados que los estudiantes deben alcanzar al realizar el curso, indicando el grado en que serán conseguidos.
3. Selección de estrategias, tecnologías, medios y materiales.
 - Método Instruccional que se considera más apropiado para lograr los objetivos para esos estudiantes particulares.
 - Los medios que serían más adecuados: texto, imágenes, video, audio, y multimedia.
 - Los materiales que servirán de apoyo a los estudiantes para el logro de los objetivos.
4. Organizar el escenario de aprendizaje. Desarrollar el curso creando un escenario que propicie el aprendizaje, utilizando los medios y materiales seleccionados anteriormente. Revisión del curso antes de su implementación, especialmente si se utiliza un entorno virtual comprobar el funcionamiento óptimo de los recursos y materiales del curso.

5. Participación de los estudiantes. Fomentar a través de estrategias activas y cooperativas la participación del estudiante.
6. Evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. La evaluación del propio proceso llevará a la reflexión sobre el mismo y a la implementación de mejoras que redunden en una mayor calidad de la acción formativa.

Modelo de Gagne

El autor sistematiza un enfoque integrador donde se consideran aspectos de las teorías de estímulos-respuesta y de modelos de procesamiento de información. Gagné considera que deben cumplirse, al menos, diez funciones en la enseñanza para que tenga lugar un verdadero aprendizaje.

1. Estimular la atención y motivar.
2. Dar información sobre los resultados esperados.
3. Estimular el recuerdo de los conocimientos y habilidades previas, esenciales y relevantes.
4. Presentar el material a aprender.
5. Guiar y estructurar el trabajo del aprendiz.
6. Provocar la respuesta.
7. Proporcionar feedback.
8. Promover la generalización del aprendizaje.
9. Facilitar el recuerdo.
10. Evaluar la realización.

Modelo de Jonassen

Jonassen (1999) presenta un modelo para el diseño de Ambientes de Aprendizaje Constructivistas que enfatiza el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento (aprender haciendo).

1. **Preguntas/casos/problemas/proyectos.** El centro de cualquier ambiente de aprendizaje constructivista es la pregunta, caso, problema o proyecto que se convierte en la meta del estudiante a resolver. El problema conduce el aprendizaje, lo cual es la diferencia fundamental entre el ambiente de aprendizaje constructivista y la instrucción objetivista.
 1. Contexto del problema
 2. Representación del Problema/simulación
 3. Espacio de la manipulación del problema
2. **Casos relacionados.** Ofrecer acceso a un sistema de experiencias relacionadas (casos) como referencia para los estudiantes.
3. **Recursos de Información.** Los estudiantes necesitan información que les permita construir sus modelos mentales y formular hipótesis que dirijan su actividad en la resolución del problema.
4. **Herramientas cognitivas.** Al otorgar complejidad, novedad y tareas auténticas, el estudiante necesitará apoyo en su realización. Es importante por tanto, proveerle de herramientas cognitivas que le permitan establecer los andamios o relaciones necesarias en la realización de las mismas.
5. **Conversación / herramientas de colaboración.** Fomentar y apoyar a comunidades de estudiantes o comunidades que construyen conocimientos a través de la comunicación mediada por computadora que apoyan la colaboración y la comunicación.

6. **Social / Apoyo del Contexto.** Adecuar los factores ambientales y del contexto que afectan a la puesta en práctica del ambiente de aprendizaje constructivista.

Modelo ADDIE

El modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase.

ADDIE es el modelo básico de DI, pues contiene las fases básicas del mismo. ADDIE es el acrónimo del modelo, atendiendo a sus fases:

- **Análisis.** El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.
- **Diseño.** Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.
- **Desarrollo.** La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.
- **Implementación.** Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.
- **Evaluación.** Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

VII - Tecnología Web 2.0 y las teorías de aprendizaje en línea:

Web 2.0. Se basa en la Sociedad del Conocimiento, la autogeneración de contenido, en medios de entretenimiento y consumo activo. En esta etapa las páginas web se caracterizan por ser dinámicas e interactivas (web 2.0, páginas para leer y escribir) en donde el usuario comparte información y recursos con otros usuarios. Web 2.0 aplicada a la enseñanza/aprendizaje”

Basado en la Teoría pedagógica del Conectivismo (George Siemens): “el conocimiento está en la red” (“es la red”).

Ideas:

El aprendizaje no está basado en objetos y contenidos que están archivados (como en una librería), sino que es más bien una corriente que fluye, en la que podemos entrar cuando queramos.

Aprendizaje centrado en el usuario (propietario)

Aprendizaje por inmersión (aprender haciendo)

Aprendizaje conectado, basado en conversaciones e interacción.

VIII - Enseñanza y diseño del aprendizaje en línea:

El diseño instruccional de un Entorno Virtual de Aprendizaje puede definirse como la acción intencional de planificar, desarrollar y aplicar situaciones de enseñanza y aprendizaje específicas, que valiéndose de las bondades y potencialidades de la Internet, incorporen desde la etapa de concepción, como durante la implementación, mecanismos que promuevan la contextualización y la flexibilización (Filatro, 2004, citado en Caraballo s/f). En este sentido y partiendo de la definición anterior es imprescindible para realizar el diseño instruccional de un curso, contar con

un marco conceptual así como con supuestos de base sobre la enseñanza y el aprendizaje, claros y precisos, que orienten y sustenten todos los elementos del diseño. En cuanto al aprendizaje en línea, Weller (2000) señala que sus fundamentos deben ser los siguientes: la teoría de enseñanza y aprendizaje constructivista y un enfoque que promueva el aprendizaje basado en recursos y problemas, siendo al mismo tiempo un aprendizaje colaborativo y situado. Por su parte, Kearsley (2000) considera que la educación en línea debe sustentarse en los principios de colaboración, conectividad, comunidad, exploración, autenticidad, conocimiento compartido y experiencia multisensorial; asimismo, debe centrarse en el estudiante y llevarse a cabo sin límites de lugar y tiempo. La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo a través de plataformas que permiten el diseño de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje introdujo un nuevo concepto con respecto al aprendizaje colaborativo: “Aprendizaje Colaborativo Mediado” el cual se basa en una concepción del aprendizaje como práctica social.

IX – Resumen :

La enseñanza virtual o e-learning está sufriendo un proceso de expansión constante, que seguirá adelante en los próximos años, según las estimaciones realizadas por las grandes consultoras. La enseñanza virtual se perfila como solución a los problemas a los que la enseñanza tradicional no pueda dar respuesta. Así mismo, podríamos situarla en la última etapa de la enseñanza a distancia, en la que se aplican las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la educación. A pesar del gran auge del e-learning, no hay que caer en la falsa idea de que es la panacea, ya que no garantiza una mayor calidad ni un aprendizaje más rápido ni más eficaz por sí solo. Sin embargo, el e-learning permite la aplicación de herramientas como los estilos de aprendizaje con los que si que se consigue un aprendizaje

más efectivo, herramienta que es difícilmente aplicable en la clase tradicional. En este artículo se exponen los resultados de un curso piloto impartido a través de Internet en el que se personalizan los contenidos del mismo adaptándose a los estilos de aprendizaje de cada alumno.

IX – Referencias Bibliográficas :

Bandura, Albert (ed.) Autoeficacia : cómo afrontamos los cambios de la sociedad actual / Bilbao, España : Desclée de Brouwer, 1999, c1999 Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. Zapata-Ros, Miguel. Página 47 de 49.

Alonso, C.M; Gallego, D.J.; Honey, P. (1999): “Los estilos de aprendizaje. Procedimientos de Diagnóstico y Mejora”. 4ª Edición. Ediciones Mensajero, Bilbao.

García Aretio, Lorenzo (2001): “La educación a distancia. De la teoría a la práctica”. Editorial Ariel Educación, Barcelona.

Díaz Barriga, F. (2006). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. Tecnología y Comunicación Educativa, 41.

Nieto, M. (2010) Diseño instruccional: elementos básicos del diseño instruccional. Publicación en línea.

Márquez, P (1999). Concepciones sobre el aprendizaje y procesos de aprendizaje. Recuperado el 18 de agosto de 2010 de: <http://www.peremarques.net/aprendiz.htm>

