

Enviado el 08 de abril de 2013 y aprobado el 18 de abril de 2013

LA INCLUSIÓN DE LOS AVA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Marcela Natalia Arango Pinzón

marcelaarangodisena@gmail.com

Wilson Alexander Morán Guerrero

Wilsonmg1@gmail.com

Colombia- Nariño-San Juan de Pasto

Institución universitaria CESMAG

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje, AVA, Didáctica, Emigrantes Digitales, Nativos Digitales, Pedagogía, TIC

RESUMEN

En este artículo se presenta de manera general algunas reflexiones sobre una conceptualización de Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la educación superior. Se organiza los contenidos del mismo en tres partes. En la primera se desarrolla el planteamiento de que un ambiente virtual de aprendizaje es igual a la educación a distancia; junto a ello los argumentos de que las TIC son un gran catalizador; luego, se da a conocer acerca de los nativos o emigrantes digitales. Dentro de la metodología para trabajar en dichos ambientes se trae a consideración apreciaciones de que hay que dudar de todo como parte introductoria acerca de la metodología, pasando a abrir el interrogante de que ingresar a un ambiente virtual de aprendizaje es más difícil que ingresar a un aula de

clase presencial. Todo esto con el fin de corroborar que la práctica sí hace al maestro, en donde el aprendizaje en los AVA tiene que ser una vivencia para los docentes y estudiantes. En el interregno se ofrecen reflexiones acerca de que E-LEARNING no es E-READING y que equivocarnos en el camino es una forma de aprender en la utilización de dichas herramientas apoyadas por TIC.

INTRODUCCIÓN

La intención de este artículo es plantear algunas consideraciones pedagógicas necesarias para el desarrollo del aprendizaje a través de la utilización de Ambientes virtuales de Aprendizaje teniendo en cuenta qué se entiende por AVA. En un principio hay muchas aproximaciones desde la literatura. Se puede entender como aquellos espacios en los cuales el estudiante puede acceder a los diferentes recursos que requiere para su aprendizaje para llevar a cabo su proceso de formación. Dentro del AVA el estudiante

debe tener acceso a:

- a) Contenidos disciplinares o saber específico, el cual se va a trabajar dentro del ambiente virtual, lo que aplica a materiales educativos digitales.
- b) Acceso a las herramientas de comunicación, ya sean sincrónicas o asincrónicas.
- c) Acceso a los profesores y compañeros de estudio, para recibir retroalimentación desde diferentes instancias o feedback
- d) Acceso a recursos que le permitan la gestión de su aprendizaje.
- e) Finalmente, acceso a las actividades de aprendizaje y a herramientas que permitan el seguimiento a su proceso personal de aprendizaje.

Si un estudiante hace uso de estas opciones y del registro de calificaciones, herramientas, portafolios o diarios, tendrá un mayor control de su propio aprendizaje.

UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE ES IGUAL A LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

En un principio esta hipótesis se resuelve desde dos puntos vista: por métodos o geografía. Se puede abordar la problemática desde unos referentes bibliográficos, por ejemplo, según MEN identifican la educación virtual como la educación a distancia de última generación. Esto tiene que ver con la diferenciación de métodos (Ministerio de Educación Nacional, 2009). Si se mira desde un punto de vista geográfico un Am-

biente Virtual de Aprendizaje es un esquema basado en la educación virtual, tiene a los estudiantes ubicados geográficamente distantes entre sí o geográficamente alejados con respeto al profesor y toda la mediación tecnológica que constituye al ambiente virtual como medio para acceder a los recursos y experimentar una cierta interacción con los componentes del curso, profesores y estudiantes.

Desde el punto de vista geográfico los Ambientes Virtuales de Aprendizaje siguen estando enmarcados en conceptos de la educación a distancia en donde los distintos actores están separados geográficamente. Desde la perspectiva del método juegan un papel importante los modelos pedagógicos, ya sea porque se encuentre una real diferenciación dado que los modelos tradicionales de educación a distancia distan mucho de las aproximaciones que en este momento se están desarrollando dentro de los AVA, lo cual no quiere decir que tengan esquemas similares ya que hace veinte o treinta años se estaba trabajando en modelos de educación a distancia de primera generación y todavía se pueden encontrar ambientes virtuales diseñados así, pero la evolución misma de la teoría sobre los ambientes virtuales ha hecho que se llegue a cierta satisfacción desde punto metodológico para efectos de lograr una real diferenciación con la educación a distancia.

LAS TIC SON UN GRAN CATALIZADOR: IMPULSAN LOS BUENOS MODELOS Y AGRAVAN LOS MALOS (NAVEGAR O NAUFREGAR).

Con las nuevas posibilidades de acceso a la información y el conocimiento que ofrecen las TIC, se ha llevado a que profesores, investigadores, gestores, planificadores, responsables políticos y profesionales de la educación en general expresen, cada vez con mayor insisten-

cia, la necesidad de una revisión en profundidad del papel, las funciones y la organización de los sistemas y servicios educativos, tal como se han ido configurando desde principios de siglo XIX (Coll, 2003). En este intento y para hacer una aproximación hacia a esta conclusión, se utilizara la metáfora de *la sal* como alusión a las TIC.

- a) La sal hace más ricos los sabores ricos, es decir, es un intensificador. Lo mismo pasa con las TIC: cuando una propuesta educativa está bien estructurada tiene unos contenidos relevantes e importantes y unas actividades de aprendizaje que enganchan al estudiante rentándolo y motivándolo; la incorporación de las TIC en esas propuestas educativas son realmente impulsoras y potenciadoras del aprendizaje.
- b) La sal también es un recurso que ayuda a resaltar algunos sabores de alimentos insulsos. Lo mismo pasa en algunas propuestas que no tienen mucho sabor desde punto vista educativo. Esto quiere decir que son propuestas que claramente no están bien elaboradas desde su estructura o no son muy relevantes, pero algunas de ellas encuentran en las TIC una tabla de salvación, aprovechando su potencial en el uso de medios interactivos y las TIC para encontrar elementos adicionales que complementen la propuesta educativa. Sin embargo, tal el asunto de realce del sabor con la sal, éste es un aspecto de mera percepción ya que no hay una modificación real del sabor. Lo mismo pasa en la educación: las propuestas educativas que se basan en las TIC para generar valores agregados no perduran en el tiempo, es decir no hay cierta sostenibilidad del mismo proceso educativo dado que la motivación por parte el uso de las TIC es efímera.
- c) Un tercer punto importante sobre la metáfora de la sal es que si bien hace más ricos los sabores, puede también hacer más desagradables los sabores desagradables. Esto quiere decir que si una propuesta educativa que esté incesantemente estructurada y que pueda tener errores, desde un punto vista de coherencia en objetivos, actividades y contenidos el uso de TIC va acentuar más las deficiencias de esa propuesta educativa por la misma forma como se provee los medios, las posibilidades y acceso a contenidos, por la misma visibilidad que toma el curso; la capacidad de interacción de las TIC sobre el curso mismo hace que aquellos errores sean mucho más graves.
- d) Un cuarto punto interesante de esta metáfora es que la sal en exceso puede hacer de un sabor rico algo desagradable. Quiere significar que una buena propuesta desde el punto de vista educativo puede verse en problemas cuando hay un uso excesivo de la tecnología, cuando esta empieza a convertirse en un obstáculo y no en generador de valor agregado al proceso educativo.
- e) Un quinto elemento se refiere a que la sal aplicada en el lugar equivocado hace desagradable un sabor rico, queriendo decir con ello que cuando uno se confunde y le echa sal al chocolate

pensando que es azúcar de entrada el sabor rico del chocolate se verá distorsionado gravemente por el efecto de sal. Lo mismo pasa con la educación y las TIC: cuando se tiene un buen proceso o un buen producto desde punto de vista de la educación y por error hay una aplicación incorrecta de las tecnologías, se puede causar un efecto adverso y los resultados pueden ser contraproducentes.

SOBRE LOS NATIVOS Y LOS INMIGRANTES DIGITALES

Este ha sido un tema frecuente cuando se habla de TIC. Constituye una discusión en la que aplica pero no garantiza el desempeño de los estudiantes dentro de Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Marc Prensky (2001) realiza una aproximación de los inmigrantes y nativos digitales en términos de proponer una caracterización una diferenciación importante entre las nuevas generaciones: las que han crecido a inicios o a finales de la época de los noventa y en comparación con sus padres, los chicos crecen en un ambiente en donde las TIC son parte medio natural, se desenvuelven como un nativo en su tierra natal. Por otra parte, los adultos que no han crecido en ese medio se ven como inmigrantes que no hablan el mismo idioma, o hablan con acento diferente y se desenvuelven de una manera distinta a una persona local. La teoría de los nativos y los inmigrantes digitales realmente marca diferencias sustanciales entre estudiantes y profesores porque de ser así este podría ser un elemento importante a tener en cuenta para el diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje. También se podrían encontrar ahí unos elementos interesantes y diferenciadores que podrían tomarse como una primera aproximación al lenguaje ya que para

nadie es extraño ni fácil determinar cómo los jóvenes se comunican a través de las herramientas informáticas. El uso del lenguaje a través de emoticones o acrónimos es característico y muy representativo, donde a la mayoría de los adultos le cuesta entender o expresarse en ese orden de lenguaje.

En esta línea, hay un elemento importante sobre esta teoría de los inmigrantes y nativos digitales que tiene que ver con la percepción del mundo: es posible que los adultos tengan una percepción distinta de la que poseen los jóvenes. Los adultos crecieron en mundo en donde no había Internet y fueron testigos de la evolución de una cantidad de sistemas sociales y culturales alrededor de una serie de transformaciones por incorporación de las tecnologías. Hoy en día los jóvenes viven en un mundo en donde Internet es parte de su vida diaria. Ellos no conciben un mundo que no esté interconectado y a la mano, no conciben una realidad fuera de las TIC como unos elementos importantes y lo mismo concebir un mundo Any Time- Any Where, es decir, un mundo en donde hay que estar disponible y conectado desde cualquier parte y momento, porque así es su naturaleza y la de muchas personas que interactúan hoy en día, no importa donde se encuentren, no importa en qué momento estén, tienen la posibilidad de estar en permanente interacción.

Esto no sucedía hace treinta años, momento dominado por una concepción muy distinta entre los jóvenes y adultos. En la educación las cosas son distintas con relación a esas diferencias entre nativos e inmigrantes digitales básicamente porque si bien los jóvenes están acostumbrados al manejo de las tecnologías y son muy diestros en el uso de teléfonos digitales y las redes sociales, y aunque pasan mucho tiempo interactuando con estos sistemas su mundo educativo ha sido muy poco permeable para esta tendencia pues no lo ha permitido, haciendo que los jóvenes nativos se sientan inmigrantes dentro de la misma institución,

eso quiere decir que por mucho que un joven esté acostumbrado a socializar y entretenerse a través de uso de las TIC eso no garantiza que su desempeño vaya ser igualmente bueno cuando las tecnologías se emplean como herramientas educativas, porque el mismo sistema educativo se ha encargado de educar con unos niveles muy bajos de autonomía, en donde esta es una potencia desde un punto de vista de la socialización, comunicación, e interacción social y el entretenimiento. Caso contrario pasa en la educación, en donde no hay garantía de que un estudiante por ser un nativo digital tenga las suficientes competencias para desempeñarse adecuadamente dentro de un Ambiente Virtual de Aprendizaje.

DUDA DE TODO

Lo que funcionaba bien en lo presencial puede que no provea las mismas bondades en lo virtual, y lo que por el contrario no funciona en lo presencial definitivamente tampoco lo hará en lo virtual. Este es un llamado de atención y una reflexión sobre lo que se hace como profesores y cómo tiene que ver esto con los seres humanos y sus costumbres. Cuando se habla de costumbres se hace referencia a la repetición de aquello que funciona o sirve. Así, una creencia en el diseño de las clases en el orden de lo presencial es la tendencia a pensar que también puede funcionar cuando se va a diseñar un Ambiente Virtual de Aprendizaje, lo que representa una trampa en la que los docentes tienen que evitar caer, pues hay una serie de errores típicos que tiene que ver con tratar de perpetuar lo que funciona bien en lo presencial en el orden de lo virtual. Veamos algunas:

- a) Digitar contenidos de manera indiscriminada. Muchos de los errores de

las universidades o docentes que empiezan a diseñar Ambientes Virtuales de Aprendizaje tienen que ver con creer que digitar un contenido o generar un documento PDF y tratar de subirlo en una plataforma es un recurso suficiente para un estudiante. Realmente es un error pues detrás de ello debe haber una construcción y una reflexión desde lo pedagógico, junto a una estructuración coherente de objetivos y actividades de evaluación en la que poco tiene que ver generar documentos digitales subirlos en la red y creer que es un Ambiente Virtual de Aprendizaje.

- b) Tratar de hacer clases magistrales utilizando las TIC. El ejercicio de lo magistral es un ejercicio para una lógica de lo presencial. Es posible de hacer una simulación de una clase magistral a través de una videoconferencia, sin embargo para el orden de lo virtual es necesario complementar esa serie de ejercicios con otras instancias que permitan un mejor nivel de interacción de comunicación, de retroalimentación que en el orden presencial están ligadas al espacio físico que se comparte entre los asistentes a la clase magistral y que en lo virtual se debe recurrir a una serie de herramientas complementarias.
- c) Tratar de usar los mismos materiales de apoyo que se utilizan en lo presencial. Muchas veces se han visto casos en que los profesores cuando generan una aula virtual, por ejemplo, como apoyo a lo presencial o inclusive a un ambiente virtual de aprendizaje para procesos autónomos más libres, lo que se hacen es subir a la plataforma las presentaciones

Power Point que usualmente utilizan con sus estudiantes en sus clases. Estas presentaciones han sido diseñadas como un apoyo al discurso del docente y no tienen suficiente información para ser revisadas de manera independiente fuera del contexto, es decir el contexto de esa presentación es el discurso o clase donde el profesor explica el tema. Tomada fuera de ese contexto no ofrece suficiente información a los estudiantes, de manera que es un recurso poco útil, poco práctico para los estudiantes, siendo preciso desarrollar materiales de apoyo muchos más estructurados y pensando que serán revisados en momentos y en espacios en donde el profesor no estará presente.

Todo esto es factor muy complejo o difícil de solucionar, pero se puede encontrar un camino generador contando con procesos de capacitación. En principio dos tipos de procesos puede darse de manera complementaria. Por un lado, formar a los profesores en las tutorías en ambientes virtuales de aprendizaje es un ejercicio donde profesor observa las dinámicas de moderación, como llevar a cabo el proceso de motivación permanente a los estudiantes, como se da la evaluación, como se precisan los procesos de retroalimentación que son tan importantes en cualquier proceso educativo. También, un proceso de formación y creación de materiales educativos digitales, los cuales permiten a los profesores darse cuenta de las implicaciones que tiene que generar contenidos educativos pensados para los ambientes educativos de aprendizaje.

INGRESAR A UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE ES MÁS DIFÍCIL QUE INGRESAR A UN AULA DE CLASE PRESENCIAL

Hacer que valga la pena, es un asunto de ofrecerle al estudiante una serie de elementos, recursos y estrategias que hagan interesante el proceso de formación y que se encuentren allí suficientes recursos que hagan que el elemento motivación sea permanente y mucho más significativo. El AVA en términos de acceso se desarrolla principalmente desde dos puntos de vista. El primero tiene que ver con los asuntos de diseño visual; las interfaces, las herramientas, los instrumentos, las plataformas y materiales educativos desde el punto de vista del diseño visual deben ser interesantes, intuitivos y eficientes; ello precisa hacer un esfuerzo desde el punto de vista del desarrollo del diseño visual y de la interacción para que los estudiantes encuentren interfaces gráficas llamativas, atrayentes y que la navegación, la interacción sea sencilla e intuitiva, de modo que el estudiante no tienda a perderse, a desorientarse dentro del AVA, sino que sepa rápidamente y de manera clara donde están los recursos para ingresar a lo quiere realizar, cómo hacer para contactar a su profesor y compañeros, entre otros aspectos. Sobre todo un ambiente eficiente en los espacios o procesos que deben llevarse a cabo para realizar una actividad de aprendizaje o para la revisión de un contenido.

Por otra parte está el diseño educativo, que va a representar el valor agregado más sustancial o más representativo en términos de formación. El diseño educativo del AVA tiene que velar por varios asuntos, entre ellos tratar de empoderar al estudiante; usualmente este último viene de un contexto de lo presencial en donde hay otras lógicas, otras dinámicas y es muy probable que los AVA se consideren como elementos extra-

ños en los cuales no hay mucha familiaridad. En este orden de ideas el diseño educativo y las estrategias didácticas habrán de prever unas instancias para que en cuanto el estudiante comience el AVA le genere confianza de manera gradual. Así mismo, es muy importante garantizar un acompañamiento permanente. El diseño de las estrategias debe garantizar permanencia y retroalimentación en los estudiantes y en sus profesores. Por último, este debe ser significativo para el estudiante deberá tener en cuenta los saberes previos de los estudiantes para generar en ellos una gran pertinencia con el contexto y una buena relación con los contenidos disciplinares que se manejarán en el ambiente virtual y con las actividades que el estudiante va llevar a cabo.

LA PRÁCTICA SÍ HACE AL MAESTRO

Este punto tiene que ver con la transformación radical del rol del estudiante y del profesor en el marco de los ambientes virtuales de aprendizaje.

Usualmente los procesos tradicionales o los modelos que se han establecido se han afianzado en el sistema educativo evidenciando un porcentaje de un 95% de trabajo del profesor y un 5% del estudiante. Estos modelos centrados en el profesor hacen énfasis en la transmisión y la explicación de conceptos en donde el estudiante se limita a recibir información y en los mejores casos el estudiante está sentado prestando atención, captando la información a través de la lectura o escuchando la clase de un profesor (Salinas, 2005). Entonces los AVA en principio revierten esa relación de trabajo de tal forma que este caso del 95% de trabajo lo esté realizando el estudiante y él 5% restante el profesor a sabiendas que antes de iniciar el proceso

de formación éste ha tenido un incremento de su labor en la preparación del diseño en aprestamiento del AVA, en diseño de recursos educativos, entre otros, pero al momento de generar las interacciones en el proceso formativo la relación debe invertirse porque formar va más allá de informar, es decir el proceso de formación implica actividad de parte del estudiante; no solamente recibir información sino generar transformaciones en los niveles de competencia de los estudiantes. Esto se da en procesos desescolarizados característicos de los ambientes virtuales de aprendizaje, donde se requiere de la acción como detonante importante del aprendizaje.

Se puede encontrar en la literatura temas y cambios de roles a raíz de la incorporación de las TIC en la educación. Muchos autores hacen mención de la forma de generar los procesos de formación es entendiendo que no se aprender leyendo ni escuchando sino realizando un ejercicio activo. Lo cual tal vez sea un error de juicio en una generación extrema. Otros autores dicen plantean que hay momentos o espacios pertinentes donde se puede aprender leyendo y escuchando. No obstante, sí queda claro que el ejercicio de los AVA será más significativo y más perdurable si además de la lectura y de generar escucha, se involucra el resto de los sentidos, si hay participación activa del estudiante se puede generar un proceso de formación más profundo y arriesgado siendo más cauteloso y crítico con la información que llega con este tema, porque no siempre la acción es suficiente requiriéndose complementos sobre esquemas que tiendan a parecerse mucho a lo que se viene dando en la práctica tradicional fuera de los ambientes virtuales de aprendizaje.

EL APRENDIZAJE EN LOS AVA TIENE QUE SER UNA VIVENCIA

Para dar mayores argumentos se toma como referencia as dos siguientes frases: “El cono-

cimiento es experiencia, lo demás es información” (Einstein) y “Lo que tenemos que aprender, lo aprendemos haciendo” (Aristóteles). En razón de diseñar actividades de aprendizaje que realmente sean oportunidades de aprender, experimentar, intentar, fallar y aprender de las experiencias de los demás es necesario encontrar un AVA distinto de lo que usualmente ofrece un aula tradicional. Es posible que los Ambientes Virtuales de Aprendizaje sean diseñados en el marco de la educación en línea o como un apoyo a la presencial o esquema mixto, de modo que con este último se pueda generar un ambiente híbrido. Para los dos últimos casos la recomendación principal es que también la presencialidad se pueda generar a través de la experiencia, es decir, que si se va generar ambientes blended híbridos también lo presencial pueda ser una invitación a que estudiante aprenda en la acción y encuentre experiencias y vivencias mucho más significativas para su aprendizaje y no sean la repetición de un esquema pasivo, donde interactúe con lecturas, de las que se generen actividades como si estuviera en un proceso presencial. La invitación aquí es a generar experiencias de aprendizaje con los materiales educativos digitales y que todo el camino recorrido en un Ambiente Virtual sea continuo y con experiencia para generar mayor aprendizaje.

¿APRENDIENDO EN UN AVA?

Es una pregunta que surge de una serie de reflexiones que se han venido haciendo en relación con la educación virtual, pero que tienen que ver con los Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Tal vez no sean una adecuada solución o recurso eficiente para algunos estudiantes, pues los AVA no son para todo el mundo; algunos estudiantes no se sienten a gusto aprendiendo dentro de un Ambiente Virtual, otros sí, y otros más no saben qué hacer, pero se adaptan a unas circun-

stancias de aprendizaje como son las nuevas dinámicas. Lo mismo sucede con los contenidos disciplinares. Muchas veces se ha dicho que los AVA no son para todos los estudiantes, y lo mismo pasa con los contenidos; es un tema que todavía genera mucha discusión.

Como se sabe, no es fácil aprender a montar bicicleta: implica realmente subirse a la bicicleta y caerse y volverse a levantar. Hay posturas contrarias que tienen que ver con el uso de simuladores, por ejemplo, como el proceso de formación de pilotos de aeronaves, también para pilotos de carreras. Pero todo esto tiene un límite, la reflexión principal es que los AVA no se inician con sólo prender el computador, y tampoco se acaban con el hecho de apagarlo: el AVA perfectamente es uno de los componentes que le permiten al estudiante tener una puerta de acceso, una base de operaciones, si se puede llamar así, para organizar y gestionar un proceso formativo. Por ejemplo, en un AVA donde se provea información de la bicicleta, vídeos sobre la cinética propia de montar en bicicleta, donde le muestre los principales errores a los que están empezando a montar este medio de transporte y parte de la actividad que tenga que ser de revisar esos contenidos, sea salir al parque y montar la bicicleta teniendo en cuenta todos los elementos dentro del AVA. Ello implica que conducir, preparar un AVA como otro espacio de formación que básicamente provea de soluciones y de estrategias de aprendizaje a la realidad de un contexto del estudiante, es el ideal de un Ambiente Virtual de aprendizaje.

E-LEARNING NO ES E-READING

Haciendo una aproximación a la naturaleza y caracterización de los distintos recursos educativos que se articulan en AVA, se pueden encontrar recursos distintos y en distintos formatos.

Principalmente se refiere a dos: el primero tiene que ver con la naturaleza, sin duda alguna valiosos en el marco de la estructura de contenidos por la profundización que se puede generar dentro de la estructura de organización de ideas de un escrito. El texto escrito profundiza y es importante como recurso disponible para los estudiantes, sin embargo, hay que evitar la indigestión por PDF, es decir que hay que tratar de evitar costumbres de estructurar contenidos para AVA con base en lecturas que se convierten en formato PDF y se publican dentro de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, que aunque son recursos importantes tienen limitaciones en términos de los estilos de aprendizaje y otras características propias de la diversidad que se encuentra en los estudiantes. Por otra parte, la multimedia es atractiva, permite profundizar en los contenidos de otra manera y es atractiva sin duda alguna, pero lo importante es tratar de hallar el punto donde la multimedia se empieza a convertir en un distractor, momento en el que hay que pisar el freno.

Es preciso analizar qué tipo de formato de presentación de información es más adecuado para la naturaleza de los contenidos que se va a tratar en el AVA e intentar utilizar los recursos que mejor integren el contenido, que mejor lo presenten, que generen un valor agregado en la estructuración o presentación de los contenidos del Ambiente Virtual, sin sobrepasar la barrera de lo adecuado en términos de la estructuración y presentación de los contenidos más allá del contenido del mismo, de la forma de presentarlo. El aprendizaje se da en acción, en la participación activa del estudiante en su proceso, lo que nos invita a pensar que las actividades de aprendizaje son la clave de todo el proceso independientemente de cómo se estructuran y muestran los contenidos, es la forma de estructurar y de mostrar las actividades. El diseño educativo detrás de la actividad va a garantizar y/o proveer las mejores condiciones para que los estudiantes lleven a cabo y gestionen su pro-

ceso de formación.

EQUIVOCARNOS EN EL CAMINO ES LA UNA FORMA DE APRENDER

Aunque el fútbol es un escenario distinto, en el plano de la educación se ha acostumbrado a través de la historia a huir del error tal como en este deporte. Es momento de asumir otras perspectivas que tengan que ver con el aprovechamiento del error como escenario con inmensas posibilidades para aprendizaje. Pedagógicamente hablando, la invitación es a aprovechar y a diseñar espacios en donde equivocarse sea parte del proceso de aprender, sea un espacio en donde, lejos de haber represión, haya posibilidad de alentar el aprendizaje, es decir a no tener miedo al error de diseñar estrategias, en donde los estudiantes eventualmente puedan caer y ese mismo error conduzca a un aprendizaje mucho más profundo. En ese mismo sentido se invita a alentar la experimentación como parte de las estrategias de aprendizaje. Al respecto Niels Bohr, físico ganador de premio Nobel en 1922, dice: "Un experto es una persona que ha cometido todos los errores que es posible cometer en un campo muy específico". Institucionalmente hablando, el tema del error es posible ser canalizado en beneficio del impacto que pueda generar el uso de los AVA.

En ese orden ideas son pertinentes las pruebas piloto en términos de generar un espacio para que los Ambientes de aprendizaje diseñados tengan la posibilidad de evidenciar los errores de estructura de planeación o de implementación de tal forma que se puedan revertir en rediseños, en recomendaciones o en modificaciones sustanciales sobre estrategias, contenidos o procesos de implementación, a efectos diseñar los Ambientes Virtuales como parte de un proceso de planeación estratégica en la integración de TIC en la educación.

De este modo, si la institución tiene claro cuál es el horizonte, el objetivo de lograr con los AVA excelentes experiencias es muy probable que se pueda determinar instancias y procedimientos de seguimiento y control que puedan beneficiar y enriquecer el aprendizaje de los estudiantes de la institución.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Coll, C. (2003). Algunos desafíos de la educación básica en el umbral del nuevo milenio. *VI Congreso Nacional de investigación Educativa. Conferencias magistrales, Consejo Mexicano de investigación Educativa*. México.
- Galvis P, A. G. (199). *Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación*. Bogotá: UNIANDES- LIDIE.
- Marc, P. (2001). Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales. *MCB University Press V9* , 6.
- Ministerio de Educación Nacional. (19 de Julio de 2009). *Educación virtual o educación en línea*. Recuperado el 2 de Octubre de 2010, de Ministerio de Educación Nacional: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-196492.html>
- Salinas, J. (19 de Septiembre de 2005). *La gestión de los Entornos Virtuales de Formación*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2010, de Nuevos escenarios de aprendizaje. Trabajo presentado en el IV Congreso de Formación para el Trabajo: http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es/pape/gte/files/Nuevos%20escenarios%20de%20aprendizaje_0.pdf
- Tibaná H.Gerdardo, L. F. Adaptación del diseño instruccional en la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje: caso universidad de los andes. *Educación Virtual- Evaluación*, (pág. 10). Bogotá.
- Zabalza, M. A. (9 de Febrero de 2005). *Competencias Docentes* . Cali, Cauca, Colombia.
- Zabalza, M. A. (9 de Febrero de 2005). *Didáctica Universitaria*. pág. 25.