



Desafiando a la Academia para fortalecer la penetración y la invisibilización de las TIC en su gestión y en su práctica educativa

Criterios de calidad en Educación a Distancia

Joaquim Montaner Villalonga
Fundación Andaluza Fondo de Formación y Empleo,
España.

joaquimmontaner@gmail.com

Resumen:

La Academia, la Educación Superior, debe dar un importante paso al frente para incorporar de una vez por todas y a todos los niveles las tecnologías para el aprendizaje disponibles hoy en día y ser más dinámica a la hora de incorporar los nuevos avances.

Sin embargo, la incorporación real y efectiva de las tecnologías en la Universidad puede provocar rupturas en su modelo, inalterable e inalterado desde hace siglos.

Son importantes los retos a los que se enfrenta a corto y a medio plazo: Serán las mismas dinámicas sociales y tecnológicas las que fuercen el cambio de modelo en la Educación Superior a través de la incorporación al quehacer diario de herramientas tales como las que permiten que las personas creen contenidos, las redes sociales, la telefonía móvil, los mundos virtuales, las formas emergentes de publicación y los juegos educativos multijugador masivo.

Palabras Clave:

Universidades, calidad, líderes, tendencias, desafíos, retos de futuro



La Educación Superior, las Academias, se encuentran hoy en día con una serie de retos en lo que a la implantación de tecnologías de la información para el aprendizaje se refiere.

Fundamentalmente se pueden listar así:

- Encontrar líderes en los niveles más altos de la academia que afronten los grandes cambios que se están dando en enseñanza, en investigación, en expresión creativa y en aprendizaje y respaldarles.
- Desarrollar la evaluación de nuevos métodos de trabajo.
- Adecuar las cuestiones relacionadas con la propiedad intelectual con respecto a los trabajos académicos.
- Aumentar aptitudes y actitudes relacionadas con la comprensión de cómo emplear las herramientas de creación audiovisual y con la creación de contenidos con sentido.
- Desarrollar formas de interacción y evaluación que potencien el aprendizaje colaborativo.
- Proveer servicios, contenidos y comunicaciones mediante dispositivos personales y móviles

Estamos hablando de retos que las Universidades y por ende la Educación Superior tendrían que incluir en sus agendas de trabajo y en sus planes estratégicos cuanto antes para poder ofrecer resultados a la ciudadanía en un plazo menor de cinco años.

Actualmente se identifican también algunas tendencias claves en clara conexión con lo anterior.

1. El entorno de la educación superior está cambiando rápidamente [son mayores los costes, y menor el presupuesto, presión,... perfil del estudiante]
2. La globalización creciente está alterando y ha alterado ya el modo de trabajar, de colaborar y de comunicarnos.
3. La alfabetización (tecnológica e informacional) es una de las cuestiones primordiales de trabajo.
4. Las evaluaciones y las retribuciones académicas están cada vez más desfasadas.
5. Los conceptos de inteligencia colectiva y de amateurismo masivo están ampliando las lindes de la enseñanza-
6. La opinión de lo que es y no es tecnología es cada día más distinta para estudiantes y docentes.

Introducción de tecnologías para el Aprendizaje

- Contenido creado por la persona usuaria
- Redes sociales
- Telefonía móvil
- Mundos virtuales



- La nueva enseñanza y formas emergentes de publicación
- Juegos educativos multijugador masivo

Contenido creado por la persona usuaria

Mientras que quienes utilizan Internet son personas que utilizan herramientas que permiten la generación de contenido creado por la propia persona (de cada 10, 9 leen y 1 crea contenidos) en las universidades apenas hemos asistido a la implementación de este tipo de herramientas.

Se trata de distintas herramientas de etiquetaje, folksonomías, marcadores sociales, lugares que permiten la aportación de ideas y de contenidos...

Algunos ejemplos... [Flirck](#), [Odeo](#), [youtube](#), [google vídeo](#), [ourmedia](#)...

Su verdadero valor estriba en la posibilidad que ofrecen para que las personas los etiqueten, los evalúen, los comenten,...

No existen los límites de las aulas... las estudiantes pueden ir publicando, mejorando aptitudes y actitudes, a un coste y a un riesgo mínimo, muy bajo.

Son herramientas que facilitan el contacto entre personas que comparten intereses.

Altamente accesibles y de un coste muy reducido.

Algunos ejemplos y/o aplicaciones:

- Crear recursos de autoría estudiantil de forma colaborativa
- Permitir la posibilidad de obtener comentarios públicos y asíncronos de los trabajos
- Dar la palabra a los grupos y fomentar el hecho de compartir ideas

Redes sociales

Ponen a las personas en contacto y permiten que se puedan relacionar con otras en base a la existencia de algo compartido.

Las conversaciones en estas herramientas están muy marcadas por lo social y suelen girar sobre actividades e intereses compartidos.

Entre otras: [MySpace](#), [Facebook](#), [RateMyProfessors](#), [LinkedIn](#), [Viadeo](#),...

Son algo cotidiano para la mayoría de estudiantes. El reto es aplicarlas a la enseñanza.

Algunos ejemplos y/o aplicaciones:

- Fomentar el sentido de comunidad y la expresión personal
- Facilitar la inmersión en entornos lingüísticos distintos
- Ampliar el efecto y duración de talleres y conferencias

Segundo Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad
en Educación a Distancia



EduQ@ 2009



Telefonía móvil

Apenas se está empezando a sacar provecho de las prestaciones que ofrecen en un sentido amplio, no limitado a lo relacionado con la enseñanza. Existe por delante un largo camino en el que nuestro cometido más importante es seleccionar, desarrollar y utilizar las más útiles para la educación.

Los teléfonos móviles serán herramientas en los campus tal y como las computadoras personales lo son en la actualidad (o lo están empezando a ser)

La innovación en el mundo de la telefonía móvil es total: hay más de 225 millones de terminales nuevos cada año.

El número y diversidad de contenidos es impresionante (incluso desde w3)

Con un solo clic introduce/extrae canciones, podcasts, vídeo a la carta, ayudas de navegación, SIG, recomendaciones, fotos,...

Algunos ejemplos y/o aplicaciones:

- Ofrecer visitas guiadas con vídeo y audio adaptadas al ritmo de la persona
- Facilitar servicios de campus
- Incentivar la creatividad y la producción y creación de medios audiovisuales

Mundos virtuales

Instituciones y Corporaciones utilizan esto de la misma forma que se hizo en los noventa con la w3 ya que este tipo de herramientas, los mundos virtuales, ofrecen espacios flexibles de aprendizaje y exploración

Los de mayor éxito... los mundos virtuales multiusuario con interacciones a tiempo real

Algunos son: [Second Live](#), [Active Worlds](#), [There](#), [Uni-verse](#), [Multiverse](#),...

La Emoción es la clave.

Algunos ejemplos y/o aplicaciones:

- Servicios de urgencias, meteorología a tiempo real, modelar con funciones matemáticas complejas, experimentación con modelos arquitectónicos,...
- Los emplazamientos y objetos pueden ser tan reales como se quiera
- Juegos de rol y creación de escenarios: ingeniería, arquitectura, medicina, ... Costes y riesgos mínimos
- Ampliar la comprensión de experiencias sociales y culturales
- Experimentar con nuevas formas artísticas
- Escenificar producciones teatrales y artísticas
- Aprender mediante simulaciones



La nueva enseñanza y formas emergentes de publicación

Han emergido formas no tradicionales de Evaluación y de Difusión del Trabajo: Pre-publicaciones, canales no tradicionales, visualizaciones dinámicas de datos, nuevas formas de revisión... blogs, podcasts, videos,...

Ha existido un gran recelo y está costando, pero... poco a poco la academia está participando. ¿Cómo? Mediante la ampliación de los materiales e incluyendo varios soportes.

Es indudable la ampliación del concepto público de los destinatarios típicos de este tipo de datos y de información.

Para ello herramientas del tipo [google docs](#), [think free](#), wikis, [gapminder](#), [xtimeline](#), [Simile Project \(MIT\)](#),... son claves

Algunos ejemplos y/o aplicaciones:

- Incorporar nuevas voces y aprender de ellas
- Controlar costes y ampliar la audiencia.
- Ilustrar y educar utilizando distintos medios audiovisuales

Juegos educativos multijugador masivo

Son aquellos que tienen un claro y definido **Objetivo educativo**. Es la diferencia fundamental que tienen con los mundos virtuales.

Reunen a personas implicándolos en actividades que pueden competir o colaborar...

Suelen estar orientados a un objetivo y vinculados a un tema.

Dos ejemplos de los más conocidos son Indiana y Shakespeare.

WordForge, multiverse... están contribuyendo al abaratamiento de costes en producción.

Algunos ejemplos y/o aplicaciones:

- Estudiar idiomas y culturas diversas
- Desarrollar aptitudes de gestión y liderazgo
- Practicar estrategia y aplicar conocimientos de modo competitivo

--



Mi nombre es **Joaquim Montaner**. Nací en [Cádiz](#) en [1974](#). Tengo *seis nenes y una maravillosa mujer* que comparte su vida junto a mi, [que son la mayor motivación que he tenido en mi vida](#).

Mi formación (formal y académica) está ligada a la didáctica y a la comunicación... soy maestro, pedagogo y proyecto de lingüista.

Me he especializado en asuntos relacionados con la formación, la formación abierta o a distancia (teleformación que me gusta más), la orientación laboral y académica y la perspectiva de género.

Otros temas que me atraen y mucho, son el uso de comunicación no sexista, la corresponsabilidad en lo doméstico entre varones y mujeres, la representación visual de información,...

En la actualidad estoy trabajando para la [Fundación Andaluza Fondo de Formación y Empleo](#), concretamente en la Dirección-Gerencia del [Servicio Andaluz de Empleo](#), aunque realizo colaboraciones y asistencias técnicas para otras organizaciones y grupos como son [Santillana Formación S.L.](#), [Universidad de Cádiz](#), [Divertia Sur](#), [Grupo de Investigación VARIA](#), [Grupo EDUCOMUNICACIÓN](#),...

Segundo Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad
en Educación a Distancia



EduQ@ 2009