



Noviembre 2017 - ISSN: 1989-4155

AMBIENTES DE EDUCACION DIGITALES, UNA PERSPECTIVA DE SU SITUACION EN MEXICO.

***Socorro Mejía Díaz**

Profesora de Tiempo Completo
Centro Universitario UAEM Temascaltepec¹.
soymig@gmail.com

****Rafael V. Mendoza Mendez**

Profesor de Tiempo Completo
Centro Universitario UAEM Temascaltepec²
ravameme61@gmail.com

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Socorro Mejía Díaz y Rafael V. Mendoza Mendez (2017): "Ambientes de educación digitales, una perspectiva de su situación en México", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (noviembre 2017). En línea:

<http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/11/educacion-digital-mexico.html>

Resumen.

El presente trabajo escrito, nos muestra un panorama que las incorporaciones de las nuevas tecnologías han construido en el ámbito educativo principalmente en lo que se refiere al diseño, planeación y puesta en marcha de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje conocidos como (AVA), como una herramienta que apoya la educación presencial y canal de transmisión de contenidos educativos que permiten a quien los usa, marcar sus propios ritmos de aprendizaje. Presentando el ambiente que en México prevalece sobre el uso de las TICs en los procesos educativos. Llevando a cabo una revisión de diversas fuentes documentales, misma que nos permita discernir si en las República Mexicana la enseñanza se ha empezado a transmitir el proceso enseñanza-aprendizaje con el apoyo de estas herramientas tecnológicas que se ha comprobado sirven para potenciar el mismo, y así aunado a la cultura de buenas prácticas que los docentes desarrollen hacia el uso las TICs como herramientas para transmitir el aprendizaje hacia sus alumnos se cumplen las recomendaciones emitidas en los organismos internacionales de educación hacia México.

Del análisis de la información recabada pudimos observar que la educación en México se encuentra en una crisis de la integración de la Tecnologías de la Información y Comunicación en los procesos

¹ *Dra. En el área de derecho, impartiendo clases en la Licenciatura en Derecho del Centro Universitario UAEM Temascaltepec, donde es profesora investigadora de tiempo completo.

² Candidato en Dr. En Tecnologías Educativas, Profesor investigador de tiempo completo en la Licenciatura en Informática Administrativa, imparte clases en el Centro Universitario UAEM Temascaltepec desde hace 14 años.

educativos pudiendo derivarse por la falta de recursos, materiales, técnicas o estrategias que promuevan mejores competencias en el uso de las TICs.

Abstract

The present written work, shows a panorama that the incorporations of the new technologies have constructed in the educational field mainly in what refers to the design, planning and implementation of the Virtual Learning Environments known as AVA, as a tool that It supports face-to-face education and a channel for the transmission of educational content that allows those who use it to mark their own learning rhythms. Presenting the environment that in Mexico prevails over the use of TICs in educational processes. Conducting a review of various documentary sources, which allows us to discern whether in the Mexican Republic teaching has begun to transmit the teaching-learning process with the support of these technological tools that have been proven to enhance it, and Thus, together with the culture of good practices that teachers develop towards the use of TICs as tools to transmit learning to their students, the recommendations issued in the international education organizations towards Mexico are fulfilled. From the analysis of the information gathered, we could observe that education in Mexico is in a crisis of the integration of Information and Communication Technologies in educational processes, which may result from the lack of resources, materials, techniques or strategies that promote better skills. In the use of TICs.

Palabras clave: TICs, EVA, Ambientes Virtuales de Aprendizaje, Competencias Digitales, Tecnología Educativa.

Keywords: TICs, EVA, Virtual Learning Environments, Digital Competencies, Educational Technology.

Introducción

Varios autores se han manifestado sobre las ventajas de la incorporación de diversas tecnologías en el proceso educativo tal como menciona Cardoso (2003) que considera lo siguiente, *“El desarrollo de las nuevas Tecnologías han sido de gran influencia para cambiar nuestra forma de vivir de trabajar, de comunicarse, de comprar, producir y aprender”*, en el mismo tenor Dussel (2010) hace patente que *“la escuela ha sido señalada como una institución estratégica para la recepción de las TICs, ya que es allí donde se concentran los procesos de creación y transmisión de conocimientos”*, así se hace patente que la tecnología en su integración en la enseñanza lleva está a transformarse, , dando como resultado la aparición de nuevos entornos de enseñanza aprendizaje.

Estos nuevos entornos educativos basados totalmente en las Tecnologías de la Información y comunicación (TICs) son también llamados (EVA) que significa Entornos Virtuales de Aprendizaje o también como Virtual Learning Enviroment (VLE), que hace referencia a una plataforma tecnológica diseñada para facilitar a los profesores la administración de cursos virtuales para sus estudiantes. Esta plataforma o software permite al profesor supervisar el progreso que estén haciendo los estudiantes ya que guarde el registro de las actividades que este o haya desarrollado.

La UNESCO (1998) presenta que “los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de Tecnología Educativa y ofrece una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo ...”, definiendo lo que es un entorno de aprendizaje



Ilustración 1: Entorno digital de enseñanza : autor rufino60

según Aguilar, Vitalia, Corredor, Geus, Fiallo, Porras, Suarez (2010) es “al conjunto de condiciones o circunstancias de una institución educativa, orientada a favorecer el logro de los fines de educación”.

Por lo que podemos inferir que un entorno de aprendizaje es el total de situaciones o elementos, que puedan ser de carácter tanto físico o mental que una institución educativa debe de implementar para que los alumnos desarrollen el aprendizaje esperado al usar estos elementos de carácter digital, como herramientas para la construcción de su conocimiento. Siguiendo este pensamiento podemos llegar a la conclusión que un ambiente de aprendizaje no solo se da en el interior de un salón de clases en una escuela, si no que puede darse en otros entornos como el de la familia, al aire libre o en un entorno digital.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), utilizan así los canales digitales basados en las nuevas redes de comunicación, especialmente la red de internet usando elementos o aplicaciones como e-mail, sitios WEB, foros, chats, videoconferencias, objetos virtuales de aprendizaje, entre otros como un entorno que soporta los procesos de enseñanza aprendizaje. Sangrá, A., Vlachopoulos, D. & Cabrera, N. (2011): “e-learning es un enfoque para enseñar y aprender, que representando todo o parte de un modelo educativo aplicado está basado en el uso de dispositivos y medios electrónicos como herramientas para mejorar el acceso a la formación, comunicación e interacción y que facilita la adopción de nuevos modos de aprender, entender y desarrollar el conocimiento”.

Un ambiente virtual de aprendizaje adecuado orienta al alumno a entender el uso de la tecnología para adquirir conocimiento, le brinda la oportunidad de encontrar una gama variada de información, le enseña a discriminar si la información que usan les proveen datos necesarios, validos y originales, que aporten validez y puntualicen su aprendizaje diferenciando información de conocimiento.

Los docentes deben orientar al estudiante para que haga uso de la tecnología y se pueda beneficiar de las TICs, obteniendo las ventajas que ofrece. Así los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) estimulan la alfabetización digital, permiten aumentar la extensión de la cobertura educativa, promueve la inclusión social, laboral y cultural. Ya que por su formato permite a un mayor número de personas acercarse e integrarse a el aprendizaje auto gestionable dentro de un Aula Virtual a través

de un proceso de aprendizaje centrado en el alumno, transformando así su papel de espectador pasivo a un papel más activo en la adquisición de conocimientos. El término virtual que se utiliza en el área de la informática, significa “realidad virtual” permite al transportarse a un mundo semejante al real, su existencia es aparente o ficticia, la cual no puede ser tocada, permite acceder al usuario a sistemas informáticos inmateriales, transporta al beneficiario a distintos parámetros en un instante de zonas geográficas o en el tiempo, por lo que el aula virtual se construye entonces dentro de estas plataformas educativas virtuales, como un espacio de formación ofertado en una plataforma tecnológica, cuyas características son el uso de objetos electrónicos orientados a transmitir un aprendizaje que puede ser cualquier material multimedia con un objetivo pedagógico y que hace uso de técnicas de simulación, representación visual, o de discusión entre otras.

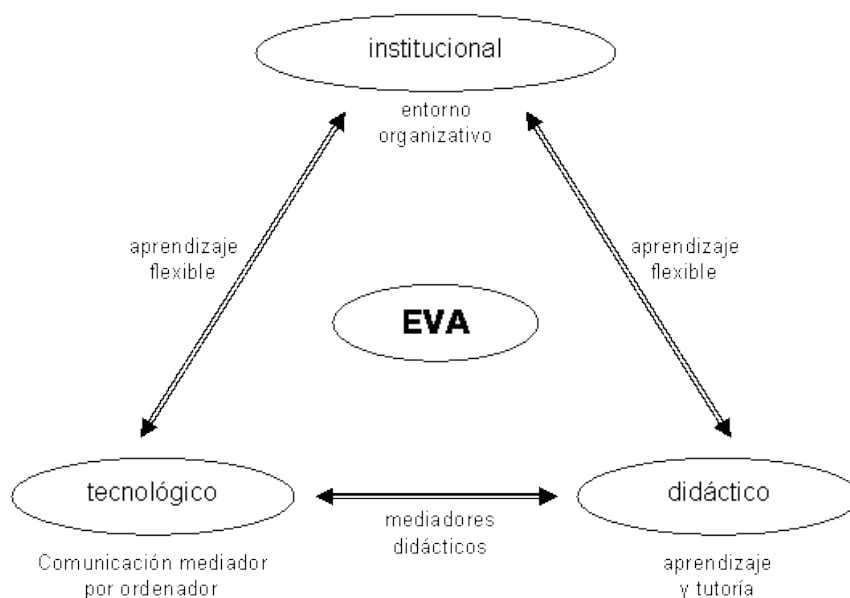


Ilustración 2: Elementos de un entorno virtual de aprendizaje: ANGELES, MILAGROS ROCIO MENACHO.

Por lo anterior podemos decir que un ambiente para el aprendizaje se comprende como el recinto del conocimiento disciplinario, transdisciplinario y multidisciplinario, siendo un espacio que facilita la representación de múltiples saberes, así como de construcción de aprendizajes significativos, de una nueva transformación en el aprender de múltiples valores, y como un escenario donde se desarrollan condiciones favorables para transferir y construir nuevos conocimientos educativos y así quienes participan desarrollan diversos saberes, técnicas, aptitudes y actitudes culturales para la integración de su vida escolar, social, familiar, económica, políticos.

La creciente interacción que surge entre la tecnología y los programas escolares, exige reconstruir la relación entre el proceso de la enseñanza-aprendizaje donde los actores docentes, estudiante y tecnología. Den significado a una nueva dimensión tecnológica – educativa, llevándolos a que se interrelacionen para que se complementen potenciándose entre ellos, y construyan puentes de comunicación para que el alumno haga suyo el conocimiento.

“Al margen del método instruccional utilizado, se está dando una transición desde la convencional clase en el campus a la clase en el ciberespacio. Profesores y alumnos actúan diferentemente en los dos tipos de clase; los productos de aprendizaje son diferentes también.” (Salinas, 2015)

Entonces los ambientes educativos se deben caracterizar por difundir diversos tipos de información que se presentan de manera rápida, transparente, sencilla, atractiva, flexible, El autor Andrade, establece que un ambiente virtual es el espacio donde se interactúa a través de las tecnologías de información y telecomunicaciones, compuesta por tres principales actores:

- El Profesor
- El alumno
- La infraestructura

Donde el principal actor es el profesor quien debe crear elementos educativos acorde a ese ambiente o escenario de las nuevas formas de enseñar, su rol ejerce ser un mediador en el proceso de aprendizaje entre las TIC, debe ser un especialista en el uso, recursos y medios cibernéticos, esto hace que su trabajo sea más complejo, diversificado y de saberes multidisciplinarios. Ya que estas plataformas ayudan al docente a identificar, explorar, organizar documentos, sistematizar contenidos, acceder a bases de datos especializados, realizar traducciones, entre otros miles de actividades que se encuentran, ya que los sistemas electrónicos favorecen la enseñanza –aprendizaje mediante el uso de las TIC. Estas herramientas le aportaran información pertinente, actualizada que le ayudara al profesor a orientar, motivar, aportar criterios, valores y enseñar al estudiante, a desarrollar sus propios saberes, convertirse en un ser autónomo y responsable. Tal como menciona Juan Silva Quiroz en su libro Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (AVA),

“la interacción es vital para la construcción de conocimiento por medio del intercambio de mensajes con los otros participantes y el tutor, centrados en los temas de discusión, mensajes que se construyen desde la experiencia personal inicialmente y luego se enriquecen con las aportaciones de los demás “

Las forma en que se ha transformado el proceso de la enseñanza educativa en las aulas con el uso del internet, lleva al alumno a desarrollar una adquisición del aprendizaje de formas más dinámicas, por lo que el estudiante al incorporar por su facilidad de acceso a la tecnología y las redes de información, esta metodología didáctica para promover la construcción de sus conocimientos de una manera con mayores contenidos, lleva al docente a que se enfrente a situaciones complejas para enseñar a las nuevas generaciones, si no desarrolla sus competencias educativas digitales en estas herramientas, el mismo se puede convertir en un obstáculo ante su actividad docente, al no contar con las competencias actualizadas que solicita el perfil de cada campo de trabajo, ya que en la actualidad

Interacción en los EVA



Ilustración 3: Modelo de interacción (Garrison y Anderson , 2005, p, 68)

el uso de las tecnologías son un requisito para cualquier empleo o servicio.

Tecnología y Educación en México

Los programas educativos en México se han enfrentado a un gran reto en la enseñanza- aprendizaje con el uso de la tecnología, principalmente en las zonas marginadas, en donde los programas de educación básica en el sector público no cuentan con unidades de aprendizaje en materia de uso de la tecnología, o de contar las escuelas no cuentan con la infraestructura para desarrollarlas

En México, en el año 1995, dentro de las reformas educativas de la política pública se ha pretendido incluir a todos los niveles de educación la enseñanza de las TIC. Lamentablemente esto ha quedado como una propuesta dentro de la Secretaria de Educación Pública. Existiendo así zonas de marginación en todos los Estados de la Republica, ya que aún existen escuelas que siguen con carencias de salas de cómputo, falta de equipo, especialistas que se encarguen del mantenimiento para que se habilite de forma rápida los equipos.

Los docentes son capacitados en el uso de las TIC, el problema surge cuando la escuela no cuenta salas de computo que sea suficiente para todos los estudiantes de cada grupo, no hay luz, y las redes de sus centros de cómputo no tienen servicio de internet en esa zona.

El conflicto no son los programas educativos de actualización permanente, la capacitación de profesores es real, se lleva a cabo. Pero es importante preguntar ¿Cuántas clases el profesor puede impartir en una sala de cómputo y que cada niño tenga acceso a un equipo con internet?

La Secretaria de Educación Pública en México, no ha podido dar alcance a las recomendaciones a las recomendaciones emitida por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, que solicito impulsar una transformación en las políticas públicas para mejorar la calidad en la educación, incluir procesos metodológicos en la enseñanza- aprendizaje para el uso de las TIC, y no solamente a la comunidad estudiantil, sino también a la sociedad en general, así como promover una nueva cultura en todos los ciudadanos para el uso de las herramientas e instrumentos digitales. En el año 2009 se realizó la primera evaluación a México, llegando a la conclusión que, en México, las escuelas no han aprovechado el potencial tecnológico en las aulas, lo que lleva a que los alumnos no cuenten con las habilidades para el uso de las TIC, que el mundo de globalización exige ante los avances tecnológicos.

La UNESCO en al año 2009 realizo una evaluación a la educación básica en México, y solicito que se proyecte mejorar la calidad en los programas de educación, implementando los recursos necesarios como: herramientas, estrategias, técnicas, entre otras acciones que permitan el desarrollo e innovación científico y tecnológico, para mejor el nivel académico y mejoramiento de vida de la sociedad en general, y así como incorporar en la enseñanza a personal profesionalizado o especialistas que sean capaces de diseñar, gestionar e implementar mejoras en los procesos de enseñanza- aprendizaje a través de una curricula de calidad, pertinente a las exigencias actuales.

Si bien el gobierno mexicano ha establecido un Plan Nacional de Desarrollo para el periodo 2013-2018, con el fin de garantizar una educación de calidad a todos los niveles de educación pública, garantizando la inclusión a las TIC a toda la comunidad educativa que son: directivos, docentes, administrativos, estudiantes, así también garantizar la igualdad en el aprendizaje, proveer de recursos necesarios para hacer llegar a todos los centros educativos la tecnología y así desarrollar una cultura en el uso de los sistemas digitales en todo el ámbito nacional.

Actualmente Estas recomendaciones hechas por los organismos internacionales a México, no se ha cumplido para los programas de educación pública en los diversos niveles, ha transcurrido un aproximado de ocho años y siguen las carencias e ineficacia en los procedimientos de desarrollo de calidad en la curricula educativa, a pesar de los constantes cambios de en estos modelos educativos para la implementación de teorías del no se cuenta con los medios de infraestructura digitales para proveer una educación virtual, las herramientas recursos y materiales son insuficientes, la educación se encuentra en crisis no solamente económicos, sino en la integración de las tecnologías al proceso educativo de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes.

Aprendizaje de las TIC

El objetivo del aprendizaje en el uso de computadoras en un ámbito educativo, es que el alumno conozca la utilidad de este recurso electrónico como un instrumento que acepta, almacena datos, y realiza un sin número de procesos de información, la función tutorial docente en las TIC tiene como alcance que el estudiante obtenga de el una guía para el uso de las multifunciones de las diversas redes y conexiones e implementación del uso de plataformas en su aprendizaje.

El estudiante debe conocer que, los sistemas de tecnologías, informática y comunicación, son medios que tienen un esquema de transferencia del conocimiento y de la información, en el cual se puede transmitir, enviar o recibir contenidos escritos, diálogos, imágenes, sonidos, música, signos o cualquier otro tipo de contenidos de cualquier naturaleza, ya que el sistema electrónico rompe cualquier límite temporal o atemporal.

La interdisciplinariedad entre la enseñanza- aprendizaje de las TIC esta debe ser integral y con las herramientas suficientes en los centros educativos para hacerle conocer al estudiante su utilidad, como lo establece el autor Costa Carballo, donde define el uso a través de los siguientes pasos:

- Instruir al alumno como accionar una computadora, conocer las características de las páginas web.
- Desarrollar habilidades, actitudes en el uso, selección, criterios, análisis, entre otras acciones en el uso de las TIC.
- Hacerles saber de la responsabilidad social, personal y legal que tiene al buscar información, seleccionar, solicitar o recibir.

El estudiante accesa a una diversidad de saberes, que le permitirá obtener múltiples conocimientos que le ayudaran a obtener y construir diversas opiniones y criterios, ya que una de sus principales características es que estimula al aprendiz a ser autodidacta, y contribuye a una formación más dinámica ya que le provee la facilidad de acceder de un mayor número de datos. Lo que le permite al alumno ser más creativo, desarrollando un pensamiento acelerado, así como un mejor razonamiento, esto le permite que los procesos que realiza contengan una aplicación metodológica en la investigación, ya que accesa herramientas que lo llevan a recolectar con mayor facilidad más información para entonces es capaz de generar Innovaciones del conocimiento, transformación cultural, laboral, profesional y educativa las tecnologías han evolucionado rápidamente y la sociedad en general debe conocer y aprender para dar alcance a las perspectivas de las nuevas generaciones que exigen ser informados, capacitados para que desarrollen sus competencias a través de los nuevos ambientes virtuales de comunicación e información.

Conclusiones

Todo individuo necesita desarrollar capacidades para intervenir en el mundo en que vive, formándose en competencias, actitudes, aptitudes y valores, acorde al medio donde se encuentra.

Los elementos tecnológicos que favorezcan la transmisión de información deben e considerarse como una herramienta que nos permita la construcción de conocimiento, para lo cual hace falta que la Secretaria de Educación Pública implemente la infraestructura tecnológica que permita el trabajo colaborativo entre los docentes, alumnos e institución. Pero tal trabajo debe ser respaldado por la profesionalización docente y por los modelos educativos propuestos actualmente, donde muchos de estos preceptos solo quedan en buenas intenciones.

Saber cómo procesa la información la mente humana y cómo aprovechar los recursos tecnológicos a favor del aprendizaje es una competencia indispensable que debe ser desarrollada en nuestros docentes, en beneficio del alumnado.

Por tal motivo en los centros educativos se le deben proporcionar los recursos necesarios para dotarlos de saberes productivos de índole digital como es el uso de las TIC, para que la gama de información y comunicación que recibe con el uso de la tecnología sea capaz de aplicarla de manera significativa, Conceptualizar los ambientes educativos desde la interdisciplinariedad, enriquece y hace más compleja la actividad educativa, por ello el ambiente de educación virtual debe contar con la

participación de los docentes, administrativos y autoridades de educación en México para hacer una realidad las expectativas de los programas en el mejoramiento de las competencias digitales propuestos por los programas de educación implementados por la SEP, ante la innovación de las nuevas tecnologías, y las nuevas pedagogías o andrologías de la enseñanza-aprendizaje.

Los entornos virtuales son un escenario adecuado para promover propuestas pedagógicas que ayuden a promover un papel más activo a l estudiante, para que este sea su propio mediador en la adquisición del conocimiento, ya que estas tecnologías de dan condiciones para que el participe, cree contenido, comparta sus opiniones en colaboración con sus pares, actitudes que son base importante para que el medie en la generación de conocimiento.

La educación virtual es un desafío en México entre la enseñanza- aprendizaje, entre la profesionalización de los docentes en sistemas electrónicos y el cambio de actitudes y aptitudes de los estudiantes para aprender el uso de las Tic a través de procesos metodológicos y de una manera práctica y erróneos. Los profesores tienen la obligación adquirir las competencias digitales que fortalezcan su proceso de enseñar con las herramientas tecnológicas de forma estratégica, para que estas estimulen de

Bibliografía

Quiroz, J. S. (2011). Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Digital: Editorial UOC.

rufino60. (19 de 04 de 2016). <http://lasnuevastecnologia60.blogspot.mx>. Obtenido de <http://lasnuevastecnologia60.blogspot.mx/2016/04/entornos-digitales-de-ensenanzas-y.html>

Salinas, J. (01 de 09 de 2015). gte , Grupo de Tecnología Educativa. Obtenido de <http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape.gte/files/Integraci%C3%B3n%20de%20las%20TIC%20en%20las%20instituciones%20de%20educaci%C3%B3n%20superior-%20investigaci%C3%B3n,%20innovaci%C3%B3n%20educativa,%20desarrollo..pdf>.

rufino60. (19 de 04 de 2016). <http://lasnuevastecnologia60.blogspot.mx>. Obtenido de <http://lasnuevastecnologia60.blogspot.mx/2016/04/entornos-digitales-de-ensenanzas-y.html>

Salinas, J. (01 de 09 de 2015). gte , Grupo de Tecnología Educativa. Obtenido de <http://gte.uib.es/pape/gte/sites/gte.uib.es.pape.gte/files/Integraci%C3%B3n%20de%20las%20TIC%20en%20las%20instituciones%20de%20educaci%C3%B3n%20superior-20investigaci%C3%B3n,%20innovaci%C3%B3n%20educativa,%20desarrollo..pdf>.

Coll, C.; Marti, E. (2001) “La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación”, en Coll,;Palacios , J; Marchesi, A.; “Desarrollo Psicológico y educación, Psicología De La Educación Escolar”, Alianza, Madrid.

Costa Carballo, Carlos. (1995) “Introducción a la informática documental”, Editorial Síntesis, España.

Islas Octavio, Benassini Claudia. (2005) “Internet, columna vertebral de la sociedad de la informática”, Porrúa, México.

Jonassen, D. (2003) “Procesos de aprendizaje mediante las TIC”, Editorial UOC, Barcelona.

Majó Joan y Marqués Pere. (2002) “La revolución educativa en la era de la educación”, Editorial CISSPraxis. S.A. Barcelona, España.

Martos, Ana. (2002) “Internet para Estudiar”, Editorial Person Educación, España.

Ontiveros Margarita, et.al. (2005) “Uso de la Tecnología en la educación: un lustro de únete”, Publicaciones Cruz O., S.A. México.

Reynoso Castellanos Angelina Teresita. (2000) "Introducción a las tecnologías de información", Editorial Itam Pearson, México.

Sartori, Giovanni. (2001) "Homo Videns, La sociedad Teledirigida" Editorial Santillana, España.

La ONU. Educación de calidad en México (2015)

<http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/education/major-projects-and-activities/>
consulta:5 de octubre de 2017

Estrategia digital nacional EDN. (2016)

<http://www.oecd.org/centrodemexico/medios/estudiantes-computadoras-y-aprendizaje-haciendo-la-conexion.htm>
consulta 5 de octubre de 2017

LUHMAN Niklas, EBERHARD Schor, 1993, El sistema educativo, problemas de reflexión, Universidad de Guadalajara, Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, México. Servicios Educativos (PROSED) del Departamento de Educación (Universidad Católica Argentina), 1 de abril de 2011.

ANGELES, M. R. (s.f.). <http://www.monografias.com>.