

Mediación pedagógica en los entornos de aprendizaje virtuales: lineamientos para el mejoramiento continuo

Dra. Verónica Bonilla Villalobos¹ [0000-0002-5522-7785] y

Dra. Rosita Ulate Sánchez² [0000-0002-6192-9521]

^{1,2} Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica. Escuela de Ciencias Exactas y Naturales. Tecnología Educativa vbonilla@uned.ac.cr

² Educación con énfasis en Tecnología Instruccional de Nova Southeastern University rulate@uned.ac.cr

Resumen. La pandemia de COVID-19 ha acelerado el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente, a través de los cursos virtuales. Por lo cual, en respuesta a esta circunstancia, se llevó a cabo una investigación-acción sobre la mediación pedagógica en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje de la carrera de Manejo de Recursos Naturales de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Como resultado, se desarrollaron lineamientos guía para los docentes que diseñan o administran entornos de aprendizaje de asignaturas universitarias. Estos se organizaron en cinco categorías: bienvenida, diseño, contenido, comunicación y evaluación, y permiten la creación de entornos dinámicos, interactivos y personalizados para los estudiantes universitarios. Al seguir estos lineamientos guía, los docentes pueden mejorar la calidad de la educación en línea en el contexto actual. Además, este estudio puede ser de gran utilidad para otros docentes universitarios que buscan mejorar la calidad de la educación en línea y crear entornos de aprendizaje más efectivos y satisfactorios para sus estudiantes.

Palabras clave: innovación pedagógica, desarrollo de la educación, didáctica, calidad de la educación.

1 Introducción

Los elementos de la mediación pedagógica en los entornos virtuales aprendizaje (EVA) son parte fundamental de la organización y planeación del diseño y estructura de los recursos educativos, a partir del uso de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Como forma de garantizar un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo, en constante mejora de la mediación didáctica (Cabero y Barroso, 2015). Sobre todo, al aprovechar los EVA con una visión pedagógica tecnológica, que permite su uso más allá de lo convencional y contemplar el aprendizaje como el motivo de la inclusión educativa que tiene como fin la mediación pedagógica flexible y dinámica, donde el estudiante es el protagonista (Suárez, 2001).

2 Marco Teórico

2.1 Mediación pedagógica

Es un aspecto clave en el uso de los EVA, tal como señalan las investigaciones de Calderón y Ulate (2020), Mora y Díaz (2016). Todos ellos coinciden en que va más allá de la simple transmisión de conocimientos y que se debe enfocar en la motivación de los estudiantes, así como la generación de nuevas experiencias y conocimientos. Para lograrlo, Mora y Díaz (2016) destacan la importancia de una buena planificación y disposición de recursos y recalcan el papel del docente como facilitador. Por su parte, Reigeluth (2012) sugiere el diseño instruccional como una herramienta fundamental para centrar el proceso de enseñanza y aprendizaje y utilizarlo como un medio de aprendizaje más efectivo.

2.2 Entornos virtuales de aprendizaje

Son espacios que han ganado popularidad debido al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (Silva, 2017; Bonilla, 2021). Estos ambientes están diseñados para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de la interacción sincrónica y asincrónica. Se basan en el principio del aprendizaje colaborativo, con multimedios dinámicos que hacen que el aprendizaje sea agradable, como un entorno interactivo para la construcción del conocimiento. Estos son ideales para el desarrollo de actividades académicas, estrategia de aprendizaje y uso de herramientas educativas (Cabero y Barroso, 2015; Cavada et al., 2019).

3 Método

Los lineamientos presentados en este documento son un producto adicional de un estudio realizado bajo un enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción y aportes del análisis de la etnografía digital; con cuatro etapas que incluyeron la observación y diagnóstico, el planeamiento, implementación y valoración de acciones de mejora. Se utilizaron diversas técnicas e instrumentos según el proceso, por ejemplo, entrevistas grupales y grupos focales virtuales (para su análisis se usó Atlas ti8®), técnicas de observación documental, evaluación por pares, entre otras. El estudio se realizó en la Universidad Estatal a Distancia en cuatro asignaturas de la carrera de Manejo de Recursos Naturales dentro del contexto de la pandemia de LA COVID-19.

4 Resultados

Se logró identificar cinco categorías con sus elementos para contemplar en el diseño entornos de aprendizaje; con base en este hallazgo, se desarrolló una guía con lineamientos y ejemplos didácticos.

La primera categoría es la bienvenida; debe ser atractiva, clara, concisa en la explicación y ubicación de los diferentes recursos. Además, se debe tomar en cuenta aspectos como la bienvenida, la orientación académica, las directrices del uso de la plataforma, los objetivos y descripción de la asignatura, citación, netiqueta, entre otros.

La segunda categoría es el diseño que contempla la arquitectura visual, que esta sea agradable y que genere motivación. La accesibilidad, basada en la planificación y organización, la usabilidad del diseño universal para el aprendizaje (DUA), entre otras.

Una tercera categoría es la comunicación, donde el desarrollo está mediado por la interacción social, las necesidades y las motivaciones. Se propicia la interacción en sus diferentes dimensiones, la comunicación en múltiples vías, con el objetivo de mejorar la motivación, la colaboración, la empatía profesor-estudiante, entre otros.

Como cuarta categoría se encuentra el contenido, que conlleva los diferentes apartados, objetivos, rutas de aprendizaje y realimentación. Por ejemplo, la redacción de consignas, descripción de temas, acciones de reflexión y pensamiento, desarrollo de la creatividad e innovación, el trabajo colaborativo, tutoriales sincrónicos o asincrónicos.

La última categoría es la evaluación, con su respectiva realimentación auditiva, formativa y oportuna; así como la implementación de la coevaluación y autoevaluación, además, elementos en los cuales se propicia el aprendizaje autogestionado y autónomo.

5 Discusión

En los elementos identificados, se contemplan los principios de una interfaz clara y concisa para reducir la curva de aprendizaje del estudiante (Krug, 2006), con actividades de entrada, desarrollo y cierre, según lo recomiendan Gutiérrez y Prieto (1999).

Lo anterior va unido a las estrategias de mediación pedagógica que permiten a los estudiantes adquirir conocimientos y realizar un proceso de recuperación de la información (Hooper et al., 2017). Para ello, el uso del DUA es esencial de considerar, debido a las necesidades de aprendizaje de la persona estudiante y sus habilidades sensoriales, motrices, cognitivas, afectivas y lingüísticas (Berrocal et al., 2017).

Por su parte, la OCDE (2014), así como Calvo y Salas (2017), coinciden en la importancia de incluir en las estrategias de aprendizaje aspectos como la descripción clara de cada uno de los apartados, el formato de trabajo y las indicaciones generales para las actividades de aprendizaje, además, de una comunicación constante entre estudiante-docente-entorno.

6 Conclusiones

En el estudio, se identificaron cinco categorías que corresponden a los elementos encontrados en la mediación pedagógica de los entornos virtuales, los cuales podrían complementar la clasificación del nivel de virtualidad actual en la institución. Aunque en ella, se realiza un proceso de planeación de programas y asignaturas mediante el diseño curricular.

Se observa necesario el uso de una hoja de ruta que incluya las categorías encontradas para mejorar no solo los entornos virtuales, sino, la interacción, la motivación, la

comunicación, el pensamiento crítico y la reflexión, además, de la generación de estudiantes, creativos, innovadores, autónomos y autorregulados. Por lo que la guía desarrollada en el estudio podría ser de mucha utilidad.

7 Limitaciones y Futuras Investigaciones

Se contempla como posible tema de investigación: “Analizar los procesos de mediación pedagógica en un postgrado en la UNED”. Además, como limitaciones, se considera el tiempo académico otorgado para la investigación.

Referencias

- Berrocal, C. Marín, A. & Campos, C., (2017). Consideraciones desde el Diseño Universal del Aprendizaje para el desarrollo de entornos virtuales. En A. Umaña, I. Salas, y V. Berrocal, (Eds.), *Consideraciones para el diseño y oferta de asignaturas en línea* (pp. 122 - 128). UNED. <https://www.uned.ac.cr/academica/images/vicerrectoria/documentacion/Consideraciones-diseno-oferta-asignaturas-linea.pdf>
- Bonilla, V. (2021). Mediación en entornos virtuales: Caso práctico de una cátedra de la UNED. En B. Calderón; U. Mora. (Eds.), *Reflexiones de docentes universitarios en tiempo de COVID-19* (pp. 38-49). UNED.
- Cabero, J. & Barroso, J. (2015). *Nuevos retos en tecnología educativa*. Editorial Síntesis S.A.
- Calderón, Y. & Ulate R. (2020). Caracterización social de la evaluación de los aprendizajes apoyada en entornos virtuales (autonomía, aprender a aprender y competencias), en la Escuela de Ciencias Exactas y Naturales (UNED). *Revista Ensayos Pedagógicos*, 15(1), (211-233). <https://doi.org/10.15359/rep.15-1.11>
- Calvo, C. & Salas, N. (2017). Mediación pedagógica en entornos virtuales. En Umaña, A.C., Salas, I., y V. Berrocal. (Eds.), *Consideraciones para el diseño y oferta de asignaturas en línea* (pp. 34-42). UNED. <https://www.uned.ac.cr/academica/images/vicerrectoria/documentacion/Consideraciones-diseno-oferta-asignaturas-linea.pdf>
- Cavadía, C., Payares, F., Herrera, K., Jaramillo, J. & Meza, L. (2019). Los entornos virtuales de aprendizaje como estrategia de mediación pedagógica. *Aglala*, 10(2), 212-220. <https://doi.org/10.22519/22157360.1443>

- Gutiérrez, F. & Prieto, D. (1999). *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa*. Ediciones La Crujía.
- Hooper, S., Mora, V., Valerio, A., Castro, G., Durán G. & Paniagua, B. (2017). Diseño y organización de entornos virtuales de aprendizaje. En A.C., Umaña, I. Salas y V. Berrocal (Eds.), *Consideraciones para el diseño y oferta de asignaturas en línea* (pp.79 - 87). UNED. <https://www.uned.ac.cr/academica/images/vicerrectoria/documentacion/Consideraciones-diseno-oferta-asignaturas-linea.pdf>
- Krug, S. (2006). *¡No me haga pensar!* Pearson.
- Mora, R. & Díaz V. (2016). Concepciones del proceso de mediación pedagógica de los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje. *Investigación y formación pedagógica revista del ciegc*, (4). <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvformpedag/article/view/1583/1513>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2014). *Assessing problem-solving skills in PISA 2012. En PISA 2012 results: creative problem solving (Volumen V): students' skills in tackling real-life problems*. OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264208070-6-en>
- Reigeluth, C. (2012). Teoría instruccional y tecnología para el nuevo paradigma de la educación. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (32). <https://revistas.um.es/red/article/view/233081>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia*, 17(53), 1-20. <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>
- Suárez, C. (2001). Los entornos virtuales de aprendizaje como instrumentos de mediación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 4(1). <https://doi.org/10.14201/eks.14342>