

Congreso Iberoamericano de Educación

METAS 2021

Un congreso para que pensemos entre todos la educación que queremos
Buenos Aires, República Argentina. 13, 14 y 15 de septiembre de 2010

TIC Y EDUCACIÓN

Diseño de contenidos virtuales: Experiencia en la materia Turismo Sustentable de la Licenciatura en Turismo y Hotelería de UADE

Paola Dellepiane
Sol Klas 1

¹ pdellepiane@uade.edu.ar - sklas@uade.edu.ar
Universidad Argentina de la Empresa - UADE
Lima 717 – C1073AAO - CABA

1. Introducción

El impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación e información (TIC) en la educación se refleja en cambios tangibles tanto en el rol de los docentes como en el de los alumnos. Al modelo basado en la metodología controlada por parte del profesor y en la transmisión directa a los estudiantes que se comportan como simples receptores, surge un nuevo modelo bajo un paradigma pedagógico en el cual docentes y alumnos interactúan en un entorno más innovador y donde las metodologías se centran en el estudiante, partícipe activo en el proceso de aprendizaje.

Entre estas “nuevas metodologías” nos centraremos en la modalidad semipresencial o blended learning (b-learning), que combina la enseñanza presencial con la utilización de Internet como medio de comunicación en entornos virtuales de aprendizaje².

Siguiendo a Cabero (2008), el b-learning combina la eficacia y la eficiencia de la clase presencial con la flexibilidad del e-learning, sin que con ello la aplicación de este último en sí mismo sea ineficaz. Entre los componentes más esenciales en los procesos de formación a través de la modalidad mixta, se combinan: espacios (clases tradicionales y virtuales), tiempos (presenciales y no presenciales) y recursos (analógicos y digitales), donde los protagonistas modifican sus roles en los procesos de enseñanza y aprendizaje y donde los cambios también afectan a los modelos organizativos institucionales.

El uso de las TIC ha generado también una nueva necesidad en la formación de docentes y estudiantes universitarios ante el cambio producido en conceptos como espacio y tiempo. La tendencia a corto y mediano plazo en la oferta de universidades presenciales está virando a una enseñanza de tipo mixta. Básicamente, espacios de formación donde se combinen diversidad de lugares para el encuentro (aulas, laboratorios, plataformas, etc.) y donde los profesores puedan aplicar diversas metodologías para facilitar el aprendizaje. (Rodríguez Illena, 2006 en Cabero, 2008)

Por otra parte, las crecientes exigencias de mayor capacitación profesional en el mercado de turismo y hotelería han llevado a diversas universidades y centros de posgrado del país a ampliar las oportunidades de educación superior con propuestas de formación y capacitación a distancia con soporte en entornos virtuales³.

En UADE, la Licenciatura en Turismo y Hotelería se dicta mayormente en la modalidad presencial. A partir de la implementación en 2007 del nuevo Plan de estudios, se pensó en una oferta de mayor flexibilidad en tiempo y espacio que contemple el dictado de cinco de las cuarenta y ocho materias de la carrera en modalidad semipresencial: Derecho de Turismo I, Empresas de Alojamiento, Turismo Sustentable, Técnica de Investigación aplicadas al Turismo y el Proyecto Final.

Hasta el inicio de esta implementación, no se contaba con ninguna experiencia con características similares en la Universidad; pudiendo considerarse como una experiencia piloto, promotora de futuras propuestas de formación y capacitación virtual en las modalidades semipresencial y/o a distancia.

² Entorno virtual es el espacio que compone la interacción online con un objetivo, metodología planificada, generación de contenidos, que incluye la labor de profesores/tutores y el aprendizaje de los estudiantes.

³ Entre las Universidades nacionales de calidad con propuestas en Educación a Distancia se encuentran: Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), Universidad de Belgrano (UB), Universidad Blas Pascal (UBP). Cabe aclarar que dichas carreras son gestionadas por un área específica de educación a distancia.

En este trabajo nos centraremos en la experiencia llevada a cabo en el diseño de materiales didácticos para la materia Turismo Sustentable, que comenzó a dictarse en formato b-learning a partir del primer cuatrimestre 2010.

Durante el desarrollo del diseño instruccional se trabajó con un conjunto de factores que aportaron una adecuada coherencia pedagógica y didáctica a la propuesta académica, considerando que los materiales no son simples textos electrónicos, sino soportes hipertextuales adecuadamente organizados y temporalizados, con recursos de aprendizaje, ayudas al estudio, actividades y autoevaluaciones eficaces.

El objetivo final de este documento apunta a presentar la experiencia, proporcionar orientación acerca de la interacción generada entre autores expertos en contenidos, docentes virtuales y los materiales, como así también detectar posibilidades de mejora para las próximas cohortes.

1.2 Marco Institucional

La modalidad actual de cursada de la UADE es presencial en todas sus carreras y materias de grado. La institución está centrada en la enseñanza y demanda que sus docentes articulen dos roles simultáneos:

- Ser especialistas en un campo disciplinar (científico, empresarial, humanista o tecnológico).
- Manejar conocimientos en el campo de la pedagogía universitaria.

La Universidad requiere que los docentes (profesores y auxiliares docentes) a cargo de los cursos desarrollen la enseñanza de su disciplina a partir de un adecuado diseño curricular, la organización anticipada de los contenidos y estrategias de enseñanza, la producción de materiales, la asignación de recursos para sus clases y la evaluación integral del aprendizaje. UADE cuenta con disponibilidad de recursos tecnológicos necesarios como así también recursos humanos calificados en las áreas pedagógica y técnica.

En este contexto, la implementación de un modelo que combine presencialidad con virtualidad en un mismo ambiente de aprendizaje, requirió del trabajo de un equipo interdisciplinario (pedagógico, didáctico instruccional, gráfico y tecnológico) para la revisión de los cursos presenciales a fin de detectar las necesidades y oportunidades propias de los programas de enseñanza semipresencial.

La modalidad b-learning implementada en la UADE representó cambios sustanciales en el “modo de ser” institucional, a nivel administrativo, organizativo y de recursos humanos. Estos cambios involucran particularmente la transformación del profesor experto en contenidos y la aparición de un nuevo rol del docente como figura clave de apoyo y seguimiento de los alumnos en el trayecto formativo.

El desarrollo de esta experiencia comenzó a gestarse en octubre de 2009, y nos llevó a trabajar simultáneamente desde diferentes dimensiones (tecnológica, pedagógica y de gestión) para poder cubrir las distintas necesidades propias de una modalidad no presencial.

En cuanto a la dimensión pedagógica, se trabajó a partir del diseño instruccional, entendido como el conjunto de factores que aportan una adecuada coherencia

pedagógica y didáctica a toda la propuesta académica, a los materiales que no son simples textos electrónicos, sino recursos adecuadamente organizados y temporalizados, donde existe un equilibrio entre los recursos de aprendizaje, ayudas al estudio y actividades.

Respecto de la dimensión tecnológica, se utilizó el entorno virtual que posee la Universidad como sistema de soporte y apoyo a las clases presenciales, potenciando el uso de sus funcionalidades, aún con las limitaciones que posee esta herramienta para el desarrollo de cursos virtuales.

2. Diseño didáctico de materiales

Marta Mena (2005) afirma que uno de los soportes centrales de un proyecto de educación a distancia son los materiales. Determinar sus funciones, soportes y estructuras es una tarea que en general insume mucha responsabilidad, energía y tiempo.

Para el desarrollo de los materiales se tuvo en cuenta una adecuada coherencia pedagógica y didáctica, haciendo que los materiales no resulten simples textos electrónicos, sino recursos adecuadamente organizados y temporalizados, donde exista un equilibrio entre los recursos de aprendizaje, ayudas al estudio, actividades y sistemas de autoevaluación eficaces.

En Duart y Sangrá (2000) se presentan las características generales o elementos básicos que deben tener los materiales didácticos para facilitar el aprendizaje en un entorno virtual:

- Estructurar los contenidos, de tal manera de presentar primero una visión general del tema, luego pasar a un desarrollo de las partes y concluir con una síntesis o resumen.
- Proponer actividades para cada tema desarrollado, que pueden ser de autoevaluación o de entrega obligatoria.
- Mostrar relaciones entre contenidos, como así también repasar contenidos anteriores relacionados con el tema.
- Ofrecer orientaciones metodológicas para el abordaje de los distintos contenidos desarrollados.

Para la elaboración de los materiales didácticos se trabajó con un equipo constituido por docentes de la carrera y especialistas de la facultad, que cubrió los siguientes roles:

- **Experto en contenidos:** docente que posee el conocimiento de la materia. Tuvo la función de proporcionar al diseñador didáctico los contenidos del curso.
- **Diseñador didáctico:** especialista proveniente del área de educación con orientación en tecnología educativa. Tuvo a su cargo el diseño y la elaboración del guión y pantallas del curso, la elaboración de las actividades y ejercicios de aplicación e integración.
- **Diseñador gráfico:** especialista en el área de diseño. Elaboró gráficamente el tipo de entorno de pantallas y la iconografía.

- **Especialista en Educación a Distancia:** responsable de definir los objetivos del curso y su funcionalidad estratégica. Nexos de comunicación entre los miembros del equipo.

Al configurar la metodología para la elaboración de los materiales, se trabajó sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cuál debe ser el enfoque dado a los contenidos?
- ¿Cómo deben estar presentados?
- ¿Cómo se puede optimizar el uso de la tecnología con respecto a los contenidos para potenciar su carácter pedagógico?

Considerando un enfoque constructivista, el modelo para el diseño de materiales parte de que el aprendizaje es elaboración de conocimiento, siendo la función básica del diseñador didáctico crear entornos para las interacciones con materiales. Las teorías de diseño ofrecen una guía explícita sobre la mejor forma de ayudar a que la gente aprenda y se desarrolle (Reigeluth, 1999).

A partir de aquí, el equipo de trabajo planteó algunas estrategias para la elaboración de los materiales de manera de facilitar los procesos cognitivos:

- *Selección de información apropiada a partir de los contenidos:* utilización de títulos, cursiva, negrita, viñetas, íconos, para destacar lo relevante.
- *Organización de la información:* empleo de reseñas, títulos, indicaciones que señalen la organización de un fragmento. Utilización de imágenes coherentes para centrar la atención de la información importante.
- *Integración de los materiales con conocimientos previos:* utilización de ilustraciones, ejemplos prácticos, preguntas, para estimular la integración de conceptos.

Al momento de la organización, se tuvo en cuenta:

- ¿A quién estaría dirigido el contenido?
- ¿Qué deberían aprender?
- ¿Qué herramientas del campus se utilizarían para el armado del aula virtual?

3. Experiencia en la materia Turismo Sustentable en b-learning

Al ser la primera experiencia en el dictado de la materia bajo la modalidad b-learning, se tuvo en cuenta la inclusión del programa de estudios completo aprobado por la Universidad; dividido en cinco unidades temáticas. Los contenidos de cada unidad se dividieron en doce clases virtuales, tres clases presenciales y se incluyó un viaje de estudios para integrar los conceptos verificándolos in situ.

En cada encuentro presencial se fomentó el conocimiento de los integrantes de la materia (incluyendo alumnos, docentes y tutores), se brindó la información necesaria del uso de las herramientas tecnológicas disponibles, se definieron los grupos y normas de trabajo, se llevaron a cabo los exámenes y las presentaciones de trabajos prácticos grupales.

Con el viaje de estudios de los alumnos (con destino: Esteros de Iberá) se buscó experimentar e internalizar una interpretación ambiental de los conceptos teóricos vistos hasta el momento y facilitarles la oportunidad de crear una sensación de comunidad; objetivo que consideramos logrado al verificarse la aprobación de los trabajos prácticos del viaje y la creación de una comunidad virtual generada por los mismos alumnos en la red social Facebook :“Yo sobreviví a los Esteros”.

Consideramos importante entonces que los docentes puedan rescatar estas potencialidades comunicativas y de socialización que trae consigo el proyecto de la “web social” y puedan transferirlas a los entornos virtuales a través de la integración de herramientas de tipo “distribuido” ofrecidas por las plataformas y las de tipo “colaborativo” que nos provee la web 2.0.

Fernando Santamarina González (citado en Hernández, 2007) define al respecto:

“Hoy en día, el aprendizaje se considera como una actividad social. Un estudiante no aprende sólo del profesor y/o de libro de texto ni solo en el aula: aprende también a partir de muchos otros agentes: los medios de comunicación, sus compañeros, la sociedad en general, etc.”

Pudimos también verificar que el aprendizaje colaborativo complementa la concepción tradicional del individuo como centro del proceso de aprendizaje para desplazarlo hacia un constructivismo social, es decir, el grupo y sus interacciones sociales como eje de la construcción del conocimiento.

Para Pör (2000), aprender es un fenómeno social, en el cual aprender un nuevo conocimiento es el resultado de la interacción con otras personas, y claramente fue logrado durante el viaje a los Esteros del Iberá.

Comprobamos que un modelo de aprendizaje colaborativo trasciende la problemática académica de adquirir información, procesarla e incorporar nuevas destrezas, para vincular el conocimiento a las relaciones sociales.

Con respecto al desarrollo de los materiales para la instancia no presencial, se consideró un diseño apropiado que contemplara los diferentes perfiles de estudiantes, con motivaciones, necesidades diferentes y con diversos estilos de aprendizaje.

Una vez decidido el formato en que se presentarían los contenidos, se seleccionaron cuidadosamente las imágenes e íconos que acompañarían al contenido. En este sentido, la utilización de íconos, imágenes y gráficos en el desarrollo de cada tema facilitó la organización de la información y resultó una gran “ayuda visual” para el desarrollo del aprendizaje.

Para la elaboración de cada clase virtual se consideraron los siguientes aspectos:

- 1- Organización de los contenidos, de manera de permitir al alumno recorrer el material con mayor flexibilidad. Se destinó el margen derecho como espacio de aclaraciones y notas del docente, tal como lo haría en una instancia presencial usando un pizarrón.
- 2- Motivadores y atractivos, integrando textos, gráficos, imágenes fijas.
- 3- Combinar la información con la realización de actividades que permitan estimular un modelo constructivista de aprendizaje.

- 4- Ser autosuficientes, es decir, abarquen temas en su totalidad permitiendo ampliar la información a través de artículos en formato digital, enlaces a sitios en Internet y otras fuentes.

El material se organizó en 12 clases virtuales, cada clase se desarrolló teniendo en cuenta los aspectos mencionados, y se estructuró de la siguiente manera:

Introducción: breve presentación de los temas a tratar en la clase, explicando la relevancia y el contexto, los objetivos y el esquema de los contenidos a desarrollar, remitiendo, en general, a un contenido visto en la clase anterior.

Ej.: Para comprender de qué forma el turismo como actividad social interactúa e impacta en el ambiente sustentado y objeto mismo de la actividad, retomaremos para profundizar los tres niveles de integración de la materia que mencionamos en la clase anterior: poblaciones, comunidades y ecosistemas, y los relacionaremos con otro concepto que utilizamos en relación con la industria turística: la biodiversidad.

Nos proponemos entonces:

- *Conocer los atributos propios de los niveles de integración que estudia la ecología.*
- *Identificar el concepto de biodiversidad.*
- *Comprender el significado de la protección y conservación del patrimonio natural, base y objeto mismo de la actividad turística.*
- *Apreciar la importancia de su estudio para el desarrollo de la actividad turística de manera sustentable.*

Comencemos...

Contenidos: desarrollo de los temas pautados, utilizando numeración y jerarquía en los títulos, incorporando ejemplos y recursos específicos para cada temática.

Resumen o cierre de la clase: resumen de los contenidos desarrollados en la clase y la revisión de los principales temas. Incluye también una breve reflexión final sobre la importancia del tema, junto a una referencia a la bibliografía obligatoria, no obligatoria y recursos recomendados.

Ej.: Durante esta clase hemos desarrollado conceptos como población, comunidad y ecosistema, como así también los atributos específicos de cada nivel. En una segunda parte nos detuvimos en un nuevo concepto: la biodiversidad, la importancia de su protección, conservación y su relación con el turismo.

Lo invitamos a profundizar el tema con la lectura de la bibliografía sugerida.

Algunas clases incluyeron una actividad de integración y de desarrollo individual para enviar al docente a través del entorno virtual.

El aula virtual: es el lugar destinado para el dictado del curso. Allí se encuentran las herramientas de comunicación y distintos recursos como contenidos y evaluación.

Es el “espacio virtual” donde se produce la interacción entre docentes y estudiantes. A través del aula virtual el estudiante puede leer y descargar documentos, realizar tareas y actividades, formular preguntas al docente, trabajar en grupo utilizando herramientas de comunicación, entre otras.

Se conformaron así tres cursos o aulas virtuales de la materia Turismo Sustentable, al que sólo accedieron el docente responsable del curso, los alumnos registrados y el tutor.

“La acción docente en un contexto virtual hace necesario no centrar la atención del estudiante en la actuación del profesor, sino potenciar la actividad del estudiante según su proceso de aprendizaje” (Duart y Sangrá, 2000)

La existencia de un entorno virtual hace posible que el docente pueda diseñar y publicar los materiales didácticos de la materia y potenciar la interactividad a través de comentarios y actividades que estimulen a los estudiantes a establecer vínculos horizontales (con otros compañeros) y verticales (con los docentes). Para esto, es necesario que el docente conozca y maneje las herramientas disponibles en el aula virtual.

En este contexto, se definieron dos tipos de docentes: el *docente virtual*, experto en los contenidos de la materia, y el *tutor virtual*, con dominio en el campo de nuevas tecnologías y métodos pedagógicos que faciliten los procesos de aprendizaje en entornos virtuales.

Durante el desarrollo de la cursada, el equipo docente tuvo a su cargo la selección de los contenidos, la secuenciación y estructuración pedagógica del entorno virtual, la creación de hábitos y destrezas en el manejo de la información. Orientó y acompañó al estudiante día a día en el proceso de aprendizaje a lo largo del curso.

Tanto el docente como el tutor, no sólo fueron adaptando las propuestas didácticas generales, como la ampliación de contenidos y bibliografía, o la flexibilidad en los tiempos, sino también los modos y medios de comunicación, utilizando recursos externos a la Universidad como el chat o la red social Facebook para potenciar la interacción. La comunicación, tanto sincrónica como asincrónica, posibilitó que alumnos, docentes y tutor interactuaran en forma simultánea y compartan en un mismo momento las actividades de formación.

Sin embargo, la experiencia nos dejó evidenciar que ninguna tecnología, por más avanzada que sea, puede reemplazar la intervención del docente en el proceso enseñanza. Es decir, por más sofisticada que resulte la tecnología, no generará conocimiento a los estudiantes por sí sola, sino que debe ser parte de una estrategia planificada por el docente basada en las necesidades concretas de aprendizaje.

Resulta fundamental entonces para el desarrollo con éxito de proyectos virtuales no intentar reproducir en los entornos virtuales las dinámicas, organización y gestión de los sistemas presenciales. Al modificar el medio, debemos modificar todos los elementos que intervienen en el proceso pedagógico.

4. Conclusiones

En este trabajo intentamos describir la experiencia llevada a cabo en la materia Turismo Sustentable, de la Licenciatura en Turismo y Hotelería de la UADE.

Pudimos comprobar que para el diseño de propuestas pedagógicas en modalidad no presencial, el diseño instruccional y de materiales requiere de un tratamiento particular que difiere sustancialmente de nuestras prácticas tradicionales.

Consideramos que no es posible esquematizar propuestas basadas en modelos pedagógicos no presenciales sin tener en cuenta la organización educativa y su cultura. Sin embargo, pudimos apreciar que, con un diseño didáctico apropiado, fue posible compensar el escaso conocimiento respecto de la modalidad.

Se detectó también la necesidad de formar docentes flexibles al cambio que dejen de ser transmisores de información y pasen a ser facilitadores en la construcción del aprendizaje de los alumnos.

Como afirma la UNESCO (2005) en el documento “Hacia las sociedades del conocimiento”:

“En las sociedades del conocimiento, los valores y prácticas de creatividad e innovación desempeñarán un papel importante –aunque sólo sea por su capacidad de poner en tela de juicio los modelos existentes– para responder mejor a las nuevas necesidades de la sociedad. La creatividad y la innovación conducen asimismo a promover procesos de colaboración de nuevo tipo que ya han dado resultados especialmente fructíferos”.

La tecnología, por muy sofisticada que sea, no generará conocimiento por sí sola en los alumnos, sino que debe ser parte de una estrategia planeada por el docente basada en necesidades específicas de aprendizaje, seleccionando la combinación correcta de elementos y la secuencia adecuada para aplicarlos y alcanzar los objetivos de aprendizaje deseados.

Referencias

BARBERÁ, E. y BADÍA, A. *Educación con aulas virtuales. Orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. A. Machado Libros S.A., 2004.

CABERO ALMENARA, J., LLORENTE CEJUDO, M. C. *Del eLearning al Blended Learning: nuevas acciones educativas*. Universidad de Sevilla. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es>, 2008.

DUART, M. J. y SANGRÁ, A. *Aprender en la virtualidad (Comp)*. Gedisa. España, 2000, pp38.

HERNÁNDEZ, P. *Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea*. No solo es usabilidad. Journal Nro. 6. Febrero de 2007. Publicado en: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/web20.htm>

LUGO, M.T. *¿Qué es el e-learning?* Revista Digital de e-learning de América Latina, Nro. 4. Disponible en <http://www.elearningamericalatina.com/edicion/febrero1/index.php>, 2003.

MENA, M., RODRIGUEZ, L., DIEZ, M. L. *El diseño de proyectos de educación a distancia*. La Crujía. Buenos Aires, 2005.

MENA, M. *La educación a distancia en América Latina. Modelos, tecnologías y realidades*. La Crujía. Buenos Aires, 2004.

MIDORO, V. BANZATO, M. *Sistemas de e-learning*. Módulo 8. Departamento de Tecnologías de la Información y la Comunicación, Argentina: CIAFIC-CONICET, 2003.

PÖR, G. *The ecology of knowledge. A field of Theory and Practice, Key to Research & Technology Development*. The European Commissions Directorate-General Information Society Technologies Brussels. May 23-24, 2000. Publicado en <http://www.co-i-l-co.com>, 2000.

UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. En Informe Mundial de la UNESCO. Paris.

REIGELUTH, C. M. *The elaboration theory: guidance for scope and sequence decisions*. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, Vol. II (pp. 425-453). Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum, 1999.