

*Artículo científico*

**CONCEPCIONES DE LOS DOCENTES UNIVERSITARIOS RESPECTO AL APRENDIZAJE EN EL ESCENARIO VIRTUAL**

Recibido: 04/08/2017

Aprobado: 08/11/2017

Por: Mariangee J. Rodríguez P.

(Magister en Ciencias de la Educación / Docente Universitario del Programa Ciencias Sociales de la UNELLEZ – VPA, Guanare; mariangee25@hotmail.com)

**Resumen**

En el contexto organizacional de las instituciones educativas la incorporación de entornos virtuales de aprendizaje es una prioridad para adaptarse a las exigencias de un mundo globalizado y competitivo. Por lo tanto, es un reto para las universidades incorporarse a los avances tecnológicos; y en este escenario el docente universitario surge como protagonista importante para participar en un contexto distinto de aprendizaje. Es así, como se han venido incorporando las tecnologías de la información y comunicación en el marco de la reflexión constante y el mejoramiento progresivo de quienes reciben educación. De manera que, la reflexión pone de manifiesto la necesidad de utilizar tecnologías que conllevan a la transformación conceptual y epistemológica del proceso de aprendizaje. En tal sentido, el propósito del presente estudio es generar una construcción teórica acerca de las concepciones de los docentes universitarios respecto al aprendizaje en el escenario virtual. El estudio se enmarca dentro de la investigación cualitativa. Como objeto de estudio, se seleccionan seis (06) informantes claves; a través del uso de instrumentos como la entrevista a profundidad y la observación participativa será abordada con mayores niveles de confiabilidad la recolección y sistematización, análisis e interpretación de la información. Todo ello permitirá generar los fundamentos onto- epistemológicos de las competencias del docente universitario en entornos virtuales de aprendizaje. De este modo, la figura protagónica del docente universitario, se integra al proceso de reorganizar el conocimiento por medio de nuevas competencias en el escenario virtual y acorde con las exigencias de la sociedad actual.

**Palabras clave:** Docente Universitario, pedagogía interactiva, aprendizaje significativo, entorno virtual.

**CONCEPTIONS OF THE UNIVERSITY TEACHERS REGARDING THE LEARNING IN THE VIRTUAL SCENARIO**

**Abstract**

In the organizational context of the educational institutions the incorporation of virtual learning environments is a priority to adapt to the demands of a globalized and competitive world. It is therefore a challenge for universities to join technological advances; and in this scenario the university teacher emerges as an important protagonist to participate in a different context of learning. This is the way in which information and communication technologies have been incorporated in the context of constant reflection and the progressive improvement of those who receive education. So, reflection reveals the need to use technologies that lead to the conceptual and epistemological transformation of the learning process. In this sense, the purpose of the present study is to generate a theoretical construction about the conceptions of the university professors regarding the learning in the virtual scenario. The study is framed within the qualitative research. As a study object, six (06) key informants are selected; Through the use of instruments such as the interview in depth and participatory observation will be addressed with higher levels of reliability the collection and systematization, analysis and interpretation of information. All this

will generate the onto-epistemological foundations of the competencies of the university teacher in virtual learning environments. In this way, the leading figure of the university teacher, integrates the process of rearranging knowledge by means of new competencies in the virtual scenario and in accordance with the demands of the current society.

**Key words:** University teaching; interactive pedagogy; meaningful learning; virtual environment.



**Figura N° 1.** Obra de Luis Noguera, pintor venezolano, es alegórica a las copas de los árboles, donde se aprecia el fulgor de otro camino...Mismo interés de la autora de este ensayo, quien busca otro camino para el aprendizaje desde el contexto virtual.

**Fuente:** <https://twitter.com/edagardonoguera>

## Introducción a la problemática

Las Universidades son reconocidas cada vez más como un instrumento de desarrollo de ciudades, regiones y países, y están consideradas como un factor clave para incrementar la competitividad y calidad de vida. De allí que, las instituciones de Educación Universitaria desempeñan un rol importante en la formación de recursos humanos del más alto nivel, los cuales deben responder adecuadamente a las exigencias de una sociedad competitiva.

Desde este orden de ideas, la educación se enfrenta a la necesidad de encontrar paradigmas

educativos que permitan educar mejor y con un compromiso de trascendencia, por lo tanto, el aprendizaje para el logro de este propósito exige interactividad en el proceso educativo, esto requiere de una mejor comprensión del papel tanto del educador al enseñar como del estudiante, en su responsabilidad por la construcción del conocimiento.

Según Morín (1999), afirma que "...la educación es la fuerza del futuro, además agrega el autor, que una idea o una teoría no deberían ser pura... ni imponer sus veredictos de manera autoritaria; ella debería relativizarse y domesticarse" (p.9).

Lo citado permite inferir que, para un mejor desempeño universitario, el rol del docente es crucial y clave para explorar nuevos modos de encuentro con la realidad y sus fenómenos, en donde no se fragmente el conocimiento y las acciones en la comprensión de los fenómenos globales. La realidad educativa en los diferentes centros de formación universitaria, ya sean privados o públicos, requiere cada vez más, que los estudiantes que ingresan evidencien habilidades básicas, para recibir, estructurar, organizar y construir conocimientos a partir de la información que reciben. Situación que modifica de manera importante, las tareas y roles que deben asumir el docente en esta época donde las tecnologías de la información y comunicación están invadiendo cada vez más la manera como se produce el conocimiento.

Hoy en día el aprendizaje exige con más fuerza un pensamiento crítico, reflexión, búsqueda activa de respuestas y autonomía de los alumnos (Rosario, Núñez y González-Pienda, (2006). De igual manera, Fuentes (2013), afirma que, los docentes requieren de un conjunto de herramientas que les permita orientar de forma autónoma y autorregulada el proceso de aprendizaje; con estrategias y procedimientos que posibiliten iniciar, "...mantener y finalizar eficientemente una tarea, tanto en contextos académicos como en su vida cotidiana" (p.4).

Por consiguiente, el aprendizaje se caracteriza actualmente por ser dinámico, acentuando con ello el papel prioritario del sujeto que aprende, se enfatiza la necesidad de dirigir acciones orientadas a construir una nueva estrategia universitaria flexible, innovadora, participativa, científica, crítica y de calidad encaminada al desarrollo del potencial creativo capaz de interactuar en la formación integral, en el entendido que es el docente universitario quien debe actualizar sus conocimientos, habilidades y destrezas que le permitan guiar a los estudiantes hacia un aprendizaje significativo. Dentro de este marco referencial y desde la perspectiva de Rodríguez (2015) el aprendizaje "es un proceso activo y constructivo en el cuál los aprendices establecen metas que le permiten el cambio permanente en el comportamiento, que refleja una adquisición de

conocimientos o habilidades a través de la experiencia" (p. 6).

En este orden de ideas, la construcción de aprendizajes involucra la participación en todos los niveles de formación, por lo que el estudiante deja de ser un mero receptor pasivo para convertirse en elemento activo y motor de su propio aprendizaje. De igual manera, la Universidad como generadora del conocimiento sobre la humanidad, debe orientar un nuevo esquema de cambio, donde se observe una universidad abierta, que se adecue a la transdisciplinariedad para poder lograr un cambio total dentro de la institución, que eleve la formación de un sujeto lúcido, capaz de adecuarse a las exigencias del entorno y que sepa aprovechar y utilizar consecuentemente todos y cada uno de los adelantos científicos y tecnológicos que los nuevos retos imponen.

De acuerdo con los requerimientos referidos, el tema en estudio trata sobre las concepciones del docente universitario con respecto al aprendizaje en el escenario virtual. Motivado el mismo por el papel de los formadores que se exige hoy en día para aprovechar las potentes herramientas de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el campo educativo, en aras de contribuir una formación centrada en el alumno y un procesamiento activo, innovador e interdisciplinario de la información para que construyan su propio conocimiento y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva y de memorización de la información.

En consecuencia, cada día adquiere más fuerza el aprendizaje desde el escenario virtual. Considerado este ambiente como, el espacio físico conformado por las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva, entre otros. En este aspecto, Rodríguez (ob. cit.), señala que un entorno virtual es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un "...conjunto de herramientas informáticas o sistema de software que posibilita la interacción didáctica" (p.12).

Pero en realidad, lo que este nuevo entorno trae es mayores exigencias para el docente, mayor perfeccionamiento y capacitación en el uso de estas

tecnologías y un cambio de mentalidad en la forma de plantear y llevar a cabo el proceso de educar. La construcción del conocimiento se transforma en un aprendizaje continuo que es vital para el funcionamiento sostenible de las organizaciones, que asumen el tener que reinventarse cada día.

Vista desde esta óptica, Najmanovich, (2002) también señala que es imperioso ponerse en marcha para generar y aplicar nuevas metodologías que optimicen el conocimiento y la forma de actuar. Su propuesta es “virtualizar” la cuestión educativa, o sea salir del espacio de las respuestas clásicas o de las críticas tradicionales y producir nuevas distinciones, generar interrogantes, utilizar diferencias y encontrar lo que vertebrará la problemática educativa. Virtualizar implica un procedimiento que permite cambiar de foco, en lugar de concentrarse en aquello que está dado, en lo que es, aquí y ahora, desplazarse hacia el campo problemático desde el cual ha emergido lo que hoy existe.

De modo que, una nueva visión del aprendizaje ha nacido. La digitalización de la información está cambiando hábitos y costumbres con relación al conocimiento y, por ende, a la forma de pensar. Las aulas virtuales, la educación en línea, a través de redes informáticas, son una forma emergente de proporcionar conocimientos y habilidades a amplios sectores de la población. Se trata de reconocer que, se requiere construir un nuevo corpus de saberes acerca del aprendizaje en el escenario virtual que promueva la transformación de la educación. Lo citado induce a nuevas reflexiones del papel que debe cumplir actualmente la pedagogía universitaria, entendida entonces como el arte de enseñar tomando en cuenta al alumno como un ser con necesidades y satisfacciones específicas.

Al considerar estas premisas, el escenario virtual abre atractivos horizontes de trabajo personal y cooperativo con soluciones imaginativas, innovadoras y de calidad. Actualmente se comparte un mundo tecnológico y quien sepa manejar la tecnología, será quien pueda sobrevivir. Es sorprendente cuando todavía, existen profesores, sobre todo en el nivel de Educación Universitaria,

que solamente utilizan los contenidos de enseñanza de libros, cuadernos de ejercicios, fichas, láminas, entre otros, que permanecen en bibliotecas como material inerte. En este sentido, Bustamante (2004), señala:

...ciertamente las tecnologías interactivas, tienen un enorme potencial como herramientas educacionales que va más lejos de lo que anteriormente permitieron los materiales estáticos como lapiceros, libros... En este caso, usadas adecuadamente estas tecnologías parecen poseer la capacidad para enriquecer significativamente la enseñanza, el aprendizaje y la gestión escolar (p.328).

Al considerar como punto de partida los enfoques antes descritos, se afirma que las tecnologías de la información y comunicación están destinadas a impactar en los entornos educativos favoreciendo el trabajo cooperativo, los contactos interpersonales y eliminando barreras de espacio y tiempo. Están en el proceso educativo de manera activa, el espacio del aula se abre a otros. Además, se participa en actividades del mundo real; accediendo a instrumentos y recursos horizontes propios de la vida adulta y profesional.

Se piensa entonces que, el aprendizaje en el contexto virtual es un reto necesario de incorporar para generar procesos creativos, fabricando significados que se sustentan en la adquisición y relación de conceptos significativos. No obstante, los postulados teóricos planteados se aprecian con alguna preocupación en los modelos de Educación Universitaria en Venezuela dado que pareciera que los procesos de pedagogía interactiva no son de calidad, tal vez asociado a una realidad educativa en la que necesita con fuerza nuevas metodologías formativas basadas en Internet, y que demanda estudios donde se analice cuál es su impacto en el mundo educativo y cuáles son las condiciones para conseguir una formación de calidad. Por otra parte, se encuentra con un sistema universitario en pleno proceso de cambio y con un inicio de la formación

práctica del estudiante con carencias que demanda nuevas estrategias que ayuden a desarrollar su formación profesional con las máximas garantías de éxito.

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que, en el contexto del conocimiento, las instituciones de educación universitaria han comenzado a jugar un rol fundamental. De manera evidente la utilización de los recursos tecnológicos interactivos puede convertirse en importantes ayudas para la motivación, donde los estudiantes expandan continuamente su aptitud para crear los resultados que desean, donde se cultive nuevos patrones de pensamiento y donde la gente continuamente aprende a aprender en conjunto.

Los planteamientos formulados, orientan al desarrollo del presente ensayo, para lo cual se plantea el propósito de generar constructos teóricos acerca de las concepciones de los docentes universitarios respecto al aprendizaje en el escenario virtual. Como complemento se deriva, inferir el marco conceptual que sustenta la discusión acerca del Aprendizaje desde el Escenario de la Virtualidad en el contexto de la Educación Universitaria.

Se justifica la aproximación del modelo teórico mencionado por plantearse en la actualidad nuevos retos en el sistema educativo y en particular en el nivel universitario, que implica mejores métodos de trabajo y de enseñanza que facilite el desarrollo de competencias necesarias en el futuro profesional para intervenir de manera eficaz en el desarrollo social, económico y cultural del país. De allí, que la intención docente es promover en el aula la comunicación interactiva, debe ser una persona presta al cambio constante, a interpretar la realidad de manera diferente, que deseche ritos cognoscitivos con el objeto de poder abrir la mente en su totalidad, para adaptarse a la continua innovación tecnológica que vive la sociedad.

En otro orden de ideas, es oportuno señalar que, han sido muchos los teóricos e investigadores inspirados en el proceso educativo en todos sus niveles y modalidad. Todos ellos en diferentes partes del mundo tratan cómo lograr que el ser humano sea productivo y efectivo para poder

desenvolverse en esta sociedad de constante transformación. Entre los cuales se puede mencionar a Ortega (2014), en su investigación titulada: La Creatividad en la Enseñanza del Docente Universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México. El trabajo tiene su argumento a partir de la experiencia de la investigadora, quien ha observado algunas dificultades a las que se enfrentan los docentes universitarios que, en su gran mayoría, no tienen una formación pedagógica o didáctica. En el marco metodológico se desarrolla el proceso empírico del trabajo. El diseño de investigación se establece por medio de un estudio con un enfoque mixto centrado en y sobre la educación.

El anterior estudio citado, permite deducir que las instituciones educativas deben crear mecanismos necesarios para que la formación de las personas tenga nuevos y mejores conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que le permitan desenvolverse eficientemente. No cabe duda que, una transformación profunda en el sector educativo es obligatoria, orientada a fortalecer los valores y actitudes del ser humano.

De igual manera, López y Pastora (2016), en su investigación titulada Diseño de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ante los retos de la educación b-learning. Experiencia del EVA metodología de la Investigación. Tuvo como objetivo diseñar el entorno virtual de aprendizaje (EVA) para la unidad curricular Metodología de la Investigación, perteneciente al programa de Ingeniería de Producción del Decanato de Ciencias y Tecnología de la Universidad Centroccidental “Lisandro Alvarado” (UCLA) de acuerdo con los retos de la educación b-learning. Este estudio fue de tipo proyecto especial. El diseño se hizo en la plataforma Moodle bajo las pautas del sistema de educación a distancia de la universidad (SEDUCLA). El EVA se encuentra conformado por: un (1) bloque de inicio, seis (6) temáticos y uno (1) de cierre. Su estructura se basó en el enfoque pedagógico constructivista y colaborativo.

Concluye las autoras que, los EVA deben constituirse en un ambiente de aprendizaje en red y colaborativo. En espacios donde los docentes y los estudiantes planifiquen, acuerden, desarrollen y

participen activamente en experiencias orientadas al logro del aprendizaje de los estudiantes en función de los objetivos y de los fines educativos de la institución; esto se logra con la selección adecuada de las actividades.

De la investigación señala, se deduce, que las instituciones educativas no deben seguir usando los mismos recursos para enseñar. De allí que, los contenidos, que hoy en día se imparten en las aulas de clases, deben estar en revisión. Estas percepciones llevan a nuevas concepciones del proceso de enseñar y aprender, puesto que, la relación vertical docente – alumno gira en torno al tipo horizontal compartido, en la que el docente es facilitador y el alumno cumple un rol activo, estableciéndose una nueva relación con el saber. Estas razones conducen a reflexionar que el modelo pedagógico que utiliza el docente universitario para enseñar no es el más apropiado. El mismo presenta debilidades y que si se aplica una pedagogía apoyándose en la perspectiva de entornos virtuales pudiera dar respuesta a este vacío de praxis educativa.

El presente estudio se enmarca dentro de la investigación cualitativa. Como objeto de estudio, se seleccionan seis (06) informantes claves; a través del uso de instrumentos como la entrevista a profundidad y la observación participativa será abordada con mayores niveles de confiabilidad la recolección y sistematización, análisis e interpretación de la información para verificar el propósito del mismo.

### **Desarrollo argumentativo**

El verdadero aprendizaje se logra haciendo, descubrimiento, inventando o construyendo, por lo que no es pasivo, sino activo. De esta manera, las exigencias de la educación actual demandan profesionales de la docencia con capacitación sólida, abierta a los requerimientos planteados por la ciencia y la tecnología. La educación universitaria para el siglo XXI debe asumir la transformación como esencial de su ser y quehacer. El cambio exige una predisposición a la reforma constante de sus estructuras y métodos de trabajo. Así pues, el docente debería incorporar a sus praxis

estratégicas, metodologías innovadoras que favorezcan el uso de computadoras, redes de comunicación digitales y nuevos medios de información.

Esta reflexión se une al hecho que, los conocimientos se transforman rápidamente como consecuencia de la amplia movilidad y enriquecimiento continuo de las disciplinas. Cabe destacar que, el paradigma de la virtualidad permite ir más allá de un simple cambio o enriquecimiento de los contenidos o las metodologías educativas. En este orden de ideas, Sarramona (1990), la adopción de los “mass-media” como medios de comunicación educativa, permite una elevada potenciación de la rentabilidad informática, “...elimina la improvisación didáctica y hace del aprendizaje una tarea arraigada en el mundo de hoy” (p. 2).

De acuerdo con lo citado se manifiesta que, la teoría del aprendizaje supone un proceso de construcción de significados como elemento central de la enseñanza, es decir, en una situación de interiorización o asimilación a través de la instrucción. Es por ello, que ubicar la educación y el aprendizaje en contextos virtuales, es dar cuenta de la multidimensionalidad de la realidad educativa y del ser humano. El avance de las tecnologías de información crea las condiciones para el desarrollo de un nuevo enfoque académico, enmarcados en un aprender interactivo y el aula en un escenario tecnológico de aprendizaje.

En este orden de reflexiones, Martínez (1999), señala que el conocimiento se debe plantear desde el pensamiento transdisciplinar e interactivo, que la ciencia no es única, que los resultados de la actividad científica deben tener una vinculación con la vida cotidiana y subjetiva de las personas, que la ciencia como actividad humana supone una interpretación desde la óptica de quien la realiza y que los estados afectivos de los sujetos sociales pueden modificar, afectar y alterar los procesos cognitivos, por lo que todo conocimiento no remite a un hecho puro sino a una interpretación.

A este pensamiento se incorpora la teoría de la conectividad creada por George Siemens y

ampliada por Stephen Downes. Esta teoría trata de describir como se produce el aprendizaje en Internet y las redes sociales. Y de acuerdo con la idea clave según Posada (2012), consiste en que el aprendizaje es un proceso de formación de redes que tiene como agente principal al propio individuo. Los nodos que utiliza para crear esa red son entidades externas: personas, organizaciones, bibliotecas, sitios web, blogs, wikis, libros, revistas, bases de datos, etc. El acto de aprender consiste en crear una red externa donde los nodos se conectan para dar forma a una compleja fuente de conocimiento.

Las transformaciones que se han planteado en la Educación Universitaria van dirigidas a lograr profesionales con sólida formación integral y capaz de enfrentar creativamente situaciones diversas en sus respectivas áreas en tal sentido no escapa de lo antes señalado. Para alcanzar este propósito es fundamental el accionar del docente universitario, quien dotado de un adecuado perfil profesional y de las herramientas didácticas adecuadas será capaz de lograr aprendizajes duraderos en sus estudiantes.

Según Torello (2011), *Docente, es: el que enseña; como el maestro, el profesor, el catedrático. Enseñar, según el autor citado, significa: "...Instruir, adoctrinar, amaestrar con reglas o preceptos" (p.1)*. Puede entonces decirse, es la persona que aplica un *sistema y métodos para dar instrucción, o conjunto de conocimientos, principios, ideas, etc. para enseñar a alguien*.

En cuanto al termino enseñar, Azócar (2017), afirma que, se acepta hoy, "...en el sentido amplio de la palabra, como el proceso bilateral que incluye la actividad del alumno (aprender) y la actividad del maestro (enseñar)" (p. 49). Según lo citado, puede considerarse que el docente es quien conduce el proceso de enseñanza - aprendizaje de su propia área, y tiene que asumir también las exigentes tareas de ser formadores y educadores.

No obstante, la universidad, lugar donde el profesor universitario desarrolla su trabajo, está en uno de los mayores momentos de transformación de su historia; algunos de estos procesos han sido provocados directamente por los cambios sociales que se están sucediendo. Estos profundos cambios

por la calidad y la internacionalización que está viviendo la universidad, conllevan alteraciones en las funciones, roles y tareas asignadas al profesor, exigiéndole a este el desarrollo de nuevas competencias para desarrollar adecuadamente sus funciones profesionales.

En definitiva, la formación del docente universitario en ambientes virtuales requiere de competencias digitales para buscar, seleccionar, ordenar, almacenar, compartir información de Internet, existen actualmente herramientas de software libre para realizar estas actividades, buscadores como Google, para almacenar y compartir como Google Docs, DropBox. Elaboración de contenidos didácticos multimedia, existen aplicaciones de software libre para estos fines como exeelearning, entre muchas que se pueden conseguir en Internet.

Entendiéndose entorno virtual como un espacio donde los docentes pueden adquirir y ampliar sus conocimientos, experimentar, expresarse y comunicarse, en un ambiente confiable, seguro y amigable. Es diseñada tomando en cuenta que será usada por una población de docentes no formados en informática, por lo tanto, su navegación es intuitiva, gráfica y muy sencilla, incorpora numerosas herramientas de comunicación, evitando la pasividad. Dado que el aprendizaje no es lineal, los participantes pueden hacer uso de dichas herramientas en distinto orden, adaptándose a sus necesidades y disponibilidad de tiempo, es un espacio de aprendizaje participativo, donde cada miembro puede utilizar las herramientas para el propio aprendizaje aportando contenidos mediante su participación.

Otro aspecto fundamental en ambientes virtuales es que los roles del docente y del estudiante cambia, se pasa de una enseñanza donde el profesor es el poseedor de los conocimientos que los entrega al estudiante en la clase a un docente que es facilitador, que planifica el aprendizaje del estudiante y ayuda al estudiante en su proceso de aprendizaje mediante un proceso de mediación. Para esto el rol del tutor a distancia requiere de un papel diferente al tutor presencial, lo cual le obliga a crear una estrategia, lo más interactiva posible. Por lo que se hace necesario que el tutor tenga

capacidad creativa y dinamismo de hacer este proceso de aprendizaje de calidad.

La tarea del docente universitario será estimular la construcción de conocimientos y facilitarles las herramientas didácticas que hagan posible la misma. Al considerar las aseveraciones anteriores, se plantea entonces que, es la época de las telecomunicaciones, de la información, del Internet, que lleva a la reforma de pensamiento.

Este nuevo paradigma trae es mayores exigencias para el docente, mayor perfeccionamiento y capacitación en el uso de estas tecnologías y un cambio de mentalidad en la forma de plantear y llevar a cabo el proceso de educar. En consecuencia, la construcción del conocimiento se transforma en un aprendizaje continuo que es vital para el funcionamiento sostenible de las organizaciones, que asumen el tener que reinventarse cada día. Es a partir del aprovechamiento de las tecnologías educativas como se pueden generar nuevos ambientes de aprendizaje, flexibilizando los sistemas vigentes de enseñanza, para otorgar a los estudiantes la posibilidad de autorregular su proceso formativo y recrear la adquisición de un conocimiento acorde con las dinámicas de la contemporaneidad.

Desde el punto de vista metodológico es necesario enfatizar la relevancia del estudio dado que se inscribe dentro de las metodologías emergentes que permite extraer de la realidad un análisis del cual se derivará un proceso de construcción teórica reflexiva y comprensiva para abordar las exigencias del proceso del aprendizaje en estos momentos de cambios y de innovaciones tecnológicas para proponer un modelo teórico acerca de las concepciones de los docentes universitarios respecto al aprendizaje en el escenario virtual.

Es hora de reemplazar las rutinas improductivas por métodos más activistas y reflexivamente fecundos, que dinamicen la inteligencia de los alumnos y creen en ellos actitudes y hábitos fundamentales de valor real para la vida en una sociedad democrática y progresista. Con todas estas motivaciones se perfila un escenario que tiene

como marco aproximarse a un modelo teórico sobre las concepciones del docente universitario respecto al aprendizaje soportado por medios informáticos y las Técnicas de Información y Comunicaciones, como estrategia innovadora que dé respuesta a una construcción social del conocimiento. Contribuir con el mejoramiento de las metodologías de aprendizaje en las universidades de tal manera que puedan ser más eficientes y competitivas.

### **Conclusiones**

Estamos inmersos en un nuevo paradigma, donde el proceso de aprender exige interactividad, participación, dinamismo y búsqueda de información desde diferentes ámbitos para la organización y reorganización del conocimiento. Dentro de la experiencia comunicada por los informantes se puede percibir que hay presencia de los docentes en los proyectos virtuales de aprendizaje; algunos de ellos presentan desconfianzas para actuar en este ambiente. En todo caso, los docentes universitarios requieren de capacitación y actualización de competencias del quehacer tecnológico actual para participar en escenarios virtuales de aprendizaje; sustentadas dentro de constructos teóricos conceptualizados y caracterizados para tal fin.

No obstante, estos docentes se encuentran altamente motivados y están dispuestos a seguir capacitándose para mejorar su actuación como facilitadores virtuales. Sin embargo, se necesita un cambio de actitud eficaz frente a este nuevo paradigma de aprendizaje que permita asimilar la capacitación, formación e instrucción, a la par del logro de experiencias y la construcción de competencias.

En el 2006, Godoy dijo que las competencias del docente universitario para asumir la gestión del conocimiento en contextos virtuales de aprendizaje están centradas en la organización, planificación, monitoreo, control y evaluación del diseño instruccional de manera activa, participativa y flexible. Sobre la base de las ideas expuestas, dentro de las competencias se establece que el docente tiene que interactuar en un proceso de comunicación virtual de manera bidireccional y

multidireccional con el buen uso del lenguaje escrito para organizar los mensajes de textos con el apoyo de íconos que sensibilicen y manifiesten sentimientos y estado de ánimo de los interactuantes.

En síntesis, se percibe que el docente requiere repensar y reevaluar en el uso de las tecnologías educativas, que conlleve a un cambio de mentalidad en la forma de plantear y llevar a cabo el proceso educativo. Del mismo modo se aprecia desde la práctica, la falta de creatividad para integrar un extenso grupo de materiales y recursos diseñados y desarrollados para facilitar y optimizar el proceso de aprendizaje, flexibilizando los sistemas vigentes de enseñanza y recrea la adquisición de conocimientos acorde con las dinámicas de la contemporaneidad.

A pesar del esfuerzo que hacen las instituciones para adecuarse a la transformación planteada, el docente universitario debe exigirse, asimismo, la construcción de nuevas competencias que le permitan el desarrollo de habilidades y destrezas para actuar en una sociedad en permanente cambio. Es notorio que, se inclina por no abandonar la parte presencial de aprendizaje, lo cual esta disposición impide que la plataforma tecnológica no se haya instalado debidamente en las universidades en función de buscar el conocimiento sino como herramienta para buscar, básicamente, la información.

## Recomendaciones

Toda actividad docente requiere tanto de un dominio de la disciplina como de una actitud frente al mundo y del uso pertinente y crítico de la información y de herramientas instruccionales. Por eso en la docencia de hoy, transmitir conocimientos, recrearlos o enriquecerlos ante el devenir histórico, se convierte en un reto y en un compromiso de todo profesor. Más aún, la labor del docente universitario tendrá que orientar hacia la formación de habilidades de razonamiento y formación de valores, dejando a un lado la enseñanza rígidamente memorística. Una de las alternativas que se presentan para abordar de manera transitoria la búsqueda del conocimiento en contextos virtuales, es la de planificar actividades

semipresenciales donde se den encuentros con los estudiantes para tener orientaciones del proceso de búsqueda del conocimiento por medio de la red.

Sin duda que cada día se avanza en esta materia; sin embargo, es necesario mantenerse activo para buscar las estrategias que más se adapten a las necesidades de interacción entre las tecnologías, el docente y los discentes. De igual manera, las instituciones educativas tratan de instalar e incorporar un contexto virtual para estar a la par con las tendencias de la comunicación e información digital.

Finalmente, es necesario diseñar programas (tecnología de información, teorías de aprendizaje, innovación, estrategias comunicacionales e interacción humana) destinados a la adquisición de conocimientos para que el docente asuma un nuevo rol en la plataforma virtual y pase a ser un facilitador del aprendizaje.

Realizar cursos de sensibilización que permita al personal docente, considerar la importancia que tiene el uso de las tecnologías de la información y comunicación para mejorar el quehacer educativo. Realizar talleres dirigidos a mejorar la aplicación de procedimientos de las actuales bondades que ofrecen las tecnologías educativas para lograr una nueva praxis pedagógica basada en la innovación permanente. Lo que implica, en los profesionales el profundizar en conocimientos que configuren y actualicen su activo rol de educador.

## Referencias

- Azócar, Ramón. (2017). Ponderaciones III. Ensayos acerca de la postura moderna de la sociedad de consumo Editora Digital. Buenos Aires. Documento on line. Consultado 12/09/2017. Disponible en: [https://espanol.freebooks.net/ebook/PONDERACIONES- III](https://espanol.freebooks.net/ebook/PONDERACIONES-III).
- Bustamante, Jenny (2004). La Tecnología Digital en la Enseñanza de la Televisión y el video. Universidad de los Andes. Núcleo Trujillo. Disponible en: <https://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19888/2/articulo5.pdf>

- Fuentes, Sonia (2013), *Mediar para la Auto Regulación del aprendizaje. Un Desafío Educativo para el Siglo XXI*. Santiago de Chile. Disponible en: [http://www.ucentral.cl/prontus\\_ucentral2012/site/artic/20130604/asocfile/20130604133302/ebook\\_\\_seminario\\_\\_ara\\_julio\\_13\\_\\_definitivo.pdf](http://www.ucentral.cl/prontus_ucentral2012/site/artic/20130604/asocfile/20130604133302/ebook__seminario__ara_julio_13__definitivo.pdf)
- Godoy, Miryam. (2006). *Constructos Teóricos que Fundamentan las Competencias del Docente Universitario para la gestión Del Conocimientos en Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Universidad de los Andes. Disponible en: [file:///C:/Users/lesbi/Downloads/tesis\\_godoy.pdf](file:///C:/Users/lesbi/Downloads/tesis_godoy.pdf)
- López, Lucena y Pastora, Yamileth. (2016). *Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) ante los retos de la Educación B-LEARNING. Experiencia del EVA Metodología de la investigación*. CIEG, Revista Arbitrada del Centro de Investigación y estudios gerenciales (Barquisimeto - Venezuela) ISSN: 2244-8330 Depósito legal: ppi201002LA3492
- Martínez, Miguelez (1999) *Comportamiento humano. Nuevos métodos de Investigación*. Segunda edición. México Editorial Trilla.
- Morin, Edgar, (1999). *Los Siete Saberes*. Traducción Mercedes Vallejo – Gomez Najmanovich, Denise. (2002). *Psicopedagogía: entre aprender y enseñar*. Argentina, Miño y Dávila Editores.
- Ortega, Hilda (2014). *La Creatividad en la Enseñanza del Docente Universitario de la Universidad Autónoma de Zacatecas, México*. Universidad Complutense de Madrid. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Programa de Doctorado: Creatividad Aplicada. Disponible en: <http://eprints.ucm.es/28480/1/T35768.pdf>
- Posada Fernando, (2012). *La Formación Docente en Entornos Virtuales. Las Tics y la Educación Superior del Siglo XXI*. Disponible en: <https://lasticedusupsigloxxi.wordpress.com/las-teorias-del-aprendizaje-y-las-tic/>
- Rodríguez, Raúl. (2015) *Introducción a la informática educativa*. Cuba. Editorial Pueblo.
- Rosario, Pedro., Núñez, José y González-Pienda, Julio (2006). *El Aprendizaje Escolar Examinado desde la Perspectiva del Modelo 3P de J. Biggs*. Disponible en: <http://www.psicothema.com/pdf/3059.pdf>
- Sarramona, Jaime (1990). *Tecnología Educativa. Una Valoración Crítica*. Barcelona CEAC.
- Torello, Oscar (2011). *El profesor Universitario: Sus Competencias y Formación*. Vol.15, 3. ISSN 1138-414X. *Revista del Curriculum y formación del profesorado*, <http://www.ugr.es/~recfpro/rev153COL1.pdf>.