

## ¿Cómo citar el artículo?

Osorio Gaviria, L. A., y Restrepo Monsalve, L. M. (2020). Transformación educativa: ambientes virtuales de aprendizaje Cibercolegio UCN. *Revista Reflexiones y Saberes*, (Volumen especial), 85-91

### | Transformación educativa: ambientes virtuales de aprendizaje Cibercolegio UCN

*Educational transformation: virtual learning environments Cibercolegio UCN*

#### Luis Alberto Osorio Gaviria

Magister en Educación Virtual Accesible y de Calidad.

Docente Cibercolegio UCN  
luisaosorio@ucn.edu.co

#### Luis Medardo Restrepo Monsalve

Magister en Educación Virtual Accesible y de Calidad  
Coordinador Centro Virtual del Graduado UCN

lmrestrepo@ucn.edu.co

## | Resumen

En este artículo presentamos cómo las prácticas pedagógicas en el aula, a partir de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, han cambiado el mundo significativamente; todos los campos de acción del ser humano se ven influenciados por las nuevas tecnologías, pero especialmente en el campo de la educación, en el cual las herramientas tecnológicas han transformado la visión y la práctica de la educación y, como tal, del aprendizaje. El momento actual exige atender las necesidades que tiene el sistema educativo, de tal manera que la educación constituya verdaderamente un factor de desarrollo humano y social en tornos a los aprendizajes significativos. No obstante, en el Cibercolegio UCN, no ajenos a esta realidad, se lleva el proceso de innovación, con el cambio y apropiación de nuevas prácticas que se van incorporando en el quehacer educativo, destinando nuevos roles de los tutores o docentes, generando cambios evidentes en el aprendizaje, que conllevan a que el estudiante se enfoque en el cumplimiento de sus logros. Además, se evidencia la motivación, creatividad e innovación, al igual que diversas competencias personales y sociales, necesarias para tener en cuenta en la calidad educativa.

**Palabras clave:** Calidad; Cibercolegio; Educación; Innovación; Virtualidad.

## | Abstract

In this article we present how pedagogical practices in the classroom based on the new information and communication technologies have changed the world significantly, all the fields of action of the human being are influenced by new technologies, but especially in the field of education, in which technological tools have transformed the vision and practice of education and learning. The current moment requires meeting the needs of the educational system in such a way that education truly constitutes a factor of human and social development around meaningful learning. However, in the UCN Cibercollege, not alien to this reality, the innovation process is carried out with the change and appropriation of new practices that are being incorporated into the educational work, assigning new roles to tutors or teachers, generating evident changes in the learning, which lead the student to focus on achieving their achievements. In addition, it also shows that they enhance motivation, creativity, innovate as well as various personal and social skills necessary to take into account educational quality.

**Keywords:** Quality; Cibercollegio; Education; Innovation; Virtuality.

## | Introducción

La integración curricular de las TIC implica el uso de tecnologías para lograr un propósito en aprendizaje hoy, un proceso, un contenido, en una disciplina curricular específica. Se trata de valorar las posibilidades didácticas de las TIC, en relación con objetivos y fines educativos. Al integrar curricularmente las TIC se hace énfasis en el aprender y cómo pueden apoyar ese aprendizaje. Esta integración implica e incluye necesariamente el uso curricular de las TIC (Sánchez, 2003).

El Cibercollegio UCN, por ejemplo, es una institución educativa bajo la modalidad virtual y virtual-asistida, adscrita a la Fundación Universitaria Católica del Norte, que ofrece educación Básica Primaria, Secundaria y Media, tanto a estudiantes en edad regular como a personas adultas. Propone una alternativa a la formación tradicional, fundamentada en las necesidades de algunas personas que optan por educar a sus hijos en casa, siendo la familia el eje central de la comunidad educativa. Está encaminada a la construcción de un Proyecto pedagógico sin fronteras, dialogando desde la realidad específica de los estudiantes, desde su historia, desde su cultura y su propia identidad, traspasando sus propios límites y abriendo el camino para dialogar con las representaciones de otras culturas, aprender de dichas representaciones, intercambiar saberes, conocimientos y adquirir aprendizajes significativos, no sólo como hijos de aldea, sino también como ciudadanos del mundo. (Cibercollegio UCN, s.p.f. 7)

El Proyecto Educativo del CIBERCOLEGIO UCN se sustenta en un modelo pedagógico autónomo e innovador, donde, en la modalidad virtual no existen espacios ni tiempos físicos estáticos de aprendizajes y de socialización, utilizando tecnologías de información y de comunicación como herramientas de interacción pedagógica y social. En la modalidad de virtualidad asistida el estudiante desarrolla capacidades de autoaprendizaje, convirtiéndose en gestor de su propio conocimiento con la orientación de un facilitador (Cibercollegio UCN, s.p.f. p. 7).

**La educación virtual: respuesta a las exigencias educativas del “hoy”**

La educación está en actualización constante, creando nuevos escenarios virtuales, los cuales ayudan a la inclusión de los estudiantes, en diferentes partes del mundo, para tener el acceso a una educación de calidad; por tal motivo, el reto está en el desarrollo de unas competencias necesarias para una formación integral. En palabras de Acosta Barros (2010): “A día de hoy resulta preciso emplear apropiadamente éstas, especialmente Internet, para encontrar y estar en condiciones de usar la información que permita enfrentarnos a la solución de problemas de la vida real” (p. 57).

La educación virtual hoy, debe apuntar al desarrollo de los problemas de la vida real de las personas, pero se puede lograr, siempre y cuando todos los entes involucrados en dicho proceso puedan desarrollar las competencias digitales, para sacar el máximo de provecho a los ambientes virtuales de aprendizaje; como tal, la educación virtual nos permite un encuentro de aprendizaje desde la red, sin limitaciones del tiempo y del espacio, permitiendo la creación de un nivel autoformativo, desde un compromiso serio del alumno y del docente, para alcanzar la plena integridad formativa.

Ante los nuevos retos que se presentan, los ambientes virtuales de aprendizajes deben convertirse en el actor fundamental para crear conocimiento, debido a que allí los alumnos entran e interactúan con otras personas y con el saber, y se tiene acceso a cantidades ilimitadas de recursos didácticos y formativos, por eso el docente debe facilitar en sus clases el contacto permanente y continuo con la virtualidad. Duarte y Lupiáñez (s.f) dicen que: “Educación, Tecnología y Organización, en tanto que partes de la realidad del e-learning, deben ser considerados ejes que tratados y gestionados de forma coherente producen resultados óptimos y de calidad” (p. 2).

Es así, como necesitamos involucrar al estudiante dentro de las nuevas metodologías y estrategias que le motiven, que le capacite para la resolución de problemas, que ofrezca simulaciones de tareas reales, actividades colaborativas, sincrónicas y asincrónicas. De esta forma, se da la posibilidad de buscar diferentes habilidades que puedan posibilitar una mejora a través de los nuevos recursos tecnológicos y comprendan las competencias necesarias para el aprendizaje, y no solo para el momento, sino también a lo largo de sus vidas. “Por ello se puede abordar la evaluación desde el contexto formativo, ya que esta nos permite observar y analizar el proceso de aprendizaje, localizar deficiencias y valorar conductas para corregir de ser algo necesario” (García Ramos, 1989, p. 17).

La reflexión constante por la educación desde lo virtual ha sido una actividad que en los últimos años ha tomado bastante fuerza, pese a que las sociedades de las tecnologías han dado paso a grandes dinimizaciones en todos los hábitos humanos, en el cual el ámbito educativo cumple un especial lugar. Desde la experiencia docente se genera una importante reflexión sobre todas las realidades vividas en el campo educativo, no solo virtual, sino presencial.

La educación no puede seguir apostándole al método tradicional, porque ya no se mide la calidad con el método antiguo; la calidad de la educación del siglo XXI se mide en tanto que haga personas competentes para la cibercultura, y eso no será posible si no se adoptan las herramientas que incurren en la sociedad de las comunicaciones.

La educación prepara no solamente personas, sino también agentes competentes para el mundo laboral, y al revisar el movimiento de la economía y de la empresa se constata que todas estas esferas están interactuando desde el mundo digital globalizado; esto se convierte en reto inmediato para el campo educativo, de donde se forman los profesionales para un mundo distinto. Por tal razón, es necesario saber de qué manera integrar las TIC en la educación y cómo generar una educación competente para el mundo digital, y esto sólo se logra al emprender procesos de investigación que permitan obtener información, sobre qué es lo que se necesita para intervenir, de la mejor manera, la educación de la desde la esfera virtual.

Sabemos que en la antigüedad la formación de las generaciones se presentaba siempre con el modelo conductista, en el cual la persona aprendía de forma lineal y dogmática. A finales del siglo XX y en lo que va de este siglo, la formación de saberes hace énfasis en la conectividad y eficiencia del tiempo, las nuevas generaciones están ávidas de tecnología, de tomar una Tablet, un computador o celular en sus manos, y demostrar una infinidad de conocimientos para sí y para quienes los rodean:

Estamos viviendo una época de cambio que afecta a todas las esferas de la vida y tiene como uno de sus más claros “impulsores” a las Tecnologías de la Información y Comunicaciones, conocida como Sociedad de la Información y el Conocimiento”. (Duart y Francisco Lupiáñez, s.f., p. 1)

No se puede seguir apostándole al método tradicional porque ya no se mide la calidad con el método antiguo, la calidad de la educación del siglo XXI se mide en tanto que haga personas competentes para la cibercultura y eso no será posible, si no se adoptan las herramientas que incurren en la sociedad de las comunicaciones.

La educación prepara no solamente personas, si no también agentes competentes para el mundo laboral, y al revisar el movimiento de la economía y de la empresa se constata que todas estas esferas están interactuando desde el mundo digital globalizado, esto se convierte en reto inmediato para el campo educativo, de donde se forman los profesionales para un mundo distinto, por tal razón es necesario saber de qué manera integrar las Tic en la educación y cómo generar una educación competente para el mundo digital y esto sólo se logra al emprender procesos de investigación que permita obtener información sobre qué es lo que se necesita para intervenir de la mejor manera la educación de la desde la esfera virtual.

Dentro de las estrategias utilizadas se tiene en cuenta nuestra filosofía institucional: El CIBERCOLEGIO UCN, Institución de Educación Básica y Media de carácter formal, es el lugar de la formación integral del estudiante mediante la asimilación sistemática y crítica de la cultura, en la cual la Iglesia ejerce su presencia evangelizadora en la sociedad en orden a transmitir una concepción cristiana del mundo, del hombre y de la historia.

Así pues, resaltando dos de sus pilares fundamentales, que son la **identidad católica**, la **innovación** y la **calidad**, se proponen algunas actividades desde la plataforma educativa en el área de Educación Religiosa – Ética y Valores.

Cuando se habla de recursos tecnológicos en el aula, siempre vamos a encontrar dos posiciones; en primer lugar, la de aquellos que consideran la tecnología como una herramienta indispensable para adquirir más y mejor conocimiento; y en segundo lugar los que piensan que la tecnología en el aula es un distractor para el "correcto" aprendizaje. Ahora bien, reconociendo estas dos posiciones es más fácil y seguro proponer una estrategia que nos ayude en la integración de las TIC en la institución educativa.

Según Seymour Papert (como se citó en Baptista, 2008) no se puede hablar en la era digital con lenguaje del siglo pasado, sabemos que los niños son genios en potencia, y exploradores por naturaleza, pero pareciera que la escuela o educación convencional es el lugar donde se limita el conocimiento, en cuanto que se frena de manera drástica la curiosidad y el asombro; debemos tener claro que el conocimiento es construido por medio de la aplicación de la didáctica, mediante el uso efectivo de entornos tecnológicos, es decir, utilizar la tecnología mejora la educación y fomenta la creatividad en el salón de clase.

Por eso, en relación con lo anterior, en la institución se vienen desarrollando diferentes experiencias que promueven e invitan a una mejor y mayor participación de los estudiantes en el desarrollo de las actividades planteadas por el docente en su área, de manera que no las vean como una obligación para ganar una nota, sino que busquen un aprendizaje significativo; por ello, en el año 2019 utilizamos la metodología ABP -aprendizaje basado en proyectos-

### ¿Qué es la metodología de aprendizaje basado en proyectos?

El diseño de un proyecto de aprendizaje responde a un flujo de trabajo que va desde el desafío de un estudiante y la resolución de este; media la información que debe estudiar, procesarla, manejar información, examinar, crear respuesta, y elaborar un producto que podamos mostrar a una audiencia. Leer el currículo desde la lógica de la acción. ¿Cuáles van a hacer las metas de aprendizaje de este proyecto?, ¿Cuáles son las grandes preguntas?, ¿Cuáles son las grandes ideas?

Tabla 1

#### Etapas para el desarrollo del proyecto

<i>Etapas</i>	<i>Instrucciones</i>
<i>Primera</i>	Consiste en seleccionar una pregunta y justificar el por qué se elige.
<i>Segunda</i>	Consiste en dar respuesta a la pregunta, mediante diferentes fuentes de información, ya sean primarias – contenido que el docente tiene en los cursos u otras fuentes bibliográficas – o secundarias – la que personas cercanas nos pueden ofrecer –
<i>Tercera</i>	Consiste en dar respuesta a la pregunta en un contexto específico: barrio, familia, grupo social, o el estudiante mismo. Algunas actividades por realizar son: formular un problema del contexto específico, diseñar diversas acciones que permitan darle solución, aplicar estas acciones en el contexto específico elegido, y documentar el proceso realizado. Esta etapa es la más importante de todas.
<i>Cuarta</i>	Consiste en dar respuesta a la pregunta generando puntos de comparación, de acuerdo con la información hallada en las fuentes de información, y las acciones aplicadas y su respectiva documentación en el contexto específico.
<i>Quinta</i>	Consiste en hacer entrega final del proyecto, para lo cual, se realizan dos actividades: en la primera, se hace entrega del proyecto al facilitador por el espacio solicitado; y en la segunda, se socializa el trabajo a los compañeros y facilitador. Esta actividad hace parte de la evaluación sincrónica.

*Nota:* Elaboración propia

En el Cibercolegio se plantea que la evaluación debe ser de manera integral y formativa, así mismo el área Ed. Religiosa en sus estándares de aprendizaje dados desde la conferencia Episcopal de Colombia presenta tres aprendizajes básicos que permiten ver la naturaleza, finalidad y objetivo para la adquisición de las competencias a través de dicha metodología de investigación, estos son: valorando el aprender a conocer, el aprender a hacer y el aprender a vivir en comunidad; por tanto, al ser continua se estará observando al alumno en todo el proceso de apropiación de los conocimientos, aplicando en el quehacer diario los siguientes medios de evaluación: coevaluación y autoevaluación.

La meta principal de esta experiencia es que el estudiante se concientice sobre la necesidad de investigar de manera adecuada las diversas temáticas que se proponen en una materia; el alcance sería muy amplio, pues se debe tener en cuenta que, a lo largo de la vida académica, profesional y laboral, los educandos van a necesitar de la investigación y el desarrollo de proyectos para la realización de los trabajos, en los diferentes ambientes en los que se desenvuelvan.

Por otra parte, aunque se considera que la realidad a la que se enfrentan los docentes y estudiantes, de un gran porcentaje de instituciones educativas del país, es completamente diferente, ya que, especialmente en las zonas de difícil acceso o también conocidas como zonas rurales, las condiciones del entorno sociocultural no se prestan para ejecutar actividades con las TIC.

Es por ello que el currículo también debería integrarse y transformarse de acuerdo con las realidades y contexto educativo particular de cada comunidad educativa, teniendo en cuenta los elementos tecnológicos y las condiciones de infraestructura de las que dispone.

Hablando particularmente de casos específicos, como son las instituciones rurales a nivel nacional, es frustrante observar cómo estas pueden estar dotadas de tabletas o computadores, pero no tiene la infraestructura para su funcionamiento, o la conexión a internet para sacarles provecho a estos equipos es defectuosa. Es ahí donde se puede cuestionar hasta qué punto se tiene en cuenta el contexto de los estudiantes al momento de poner en marcha dichas iniciativas, para que no terminen siendo una contradicción.

Como mencionan (Zenteno y Mortera, 2011). La integración de las TIC al proceso de enseñanza-aprendizaje implica un cambio educativo múltiple; por un lado, maestros y estudiantes necesitan incorporar a sus quehaceres las habilidades y las destrezas en el manejo de la tecnología educativa; y por el otro, requieren estrategias educativas apropiadas para la potenciación del aprendizaje (Esto nos permite tomar una postura reflexiva en torno a otros factores que inciden en este proceso de articulación curricular con las TIC, puesto que existen docentes que necesitan ser capacitados en el manejo y diseño de estrategias para la implementación de las nuevas tecnologías en el aula.

## | Conclusiones

Se concluye, entonces, que con cada una de estas estrategias empleadas a nivel institucional, como parte de la transformación social mediada por los ambientes virtuales de aprendizaje, encontramos resultados evidentes como:

Se percibe una mejor aplicabilidad de las temáticas, interactuando por medio de las TICS, ya que les motiva un poco más a realizar el trabajo y lo realizan de muy buena calidad; además que, también, por su iniciativa lo realizan en algunas herramientas web que no son impuestas, sino desde su gusto.

También, se concluye que es necesario seguir creando conciencia para la autoformación que genera el aprendizaje en estos ambientes virtuales, pues se constata que aquellos jóvenes que se interesan por su aprendizaje trabajan con más alegría, entusiasmo, dedicación y calidad.

Mayor interés de parte de los estudiantes de otros credos o confesiones religiosas a realizar las actividades, contextualizándolas a sus realidades y experiencias personales, familiares y comunitarias.

Es necesario impulsar, animar y estimular a los estudiantes para que utilicen los diferentes medios que las tecnologías presentan, como ayudas, medios o herramientas que, según como se utilicen, favorecen los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje.

## | Referencias

- Acosta Barros, L. M. (2010). El tratamiento de la información y competencia digital (TICD) en la enseñanza-aprendizaje de la historia en bachillerato. *CATHARUM Revista de Ciencias y Humanidades del Instituto de Estudios Hispánicos de Canarias*, 57-67.  
<https://mdc.ulpgc.es/cdm/ref/collection/catharum/id/67>
- Cibercolegio UCN. (s.p.f). *Proyecto Educativo Institucional 2016-2020*.  
<http://www.cibercolegiouncn.edu.co/Paginas/vida-institucional/proyecto-educativo-institucional.aspx>
- Baptista, M. del P. (2008). *Seymour Papert parábolas para explicar el debate sobre las TIC en la educación*.  
[http://www.researchgate.net/publication/235955156\\_Seymour\\_Papert\\_Parabolas\\_para\\_explicar\\_el\\_debate\\_sobre\\_las\\_TIC\\_en\\_la\\_educacion](http://www.researchgate.net/publication/235955156_Seymour_Papert_Parabolas_para_explicar_el_debate_sobre_las_TIC_en_la_educacion)
- Conferencia Episcopal de Colombia. (2017). Estándares de Educación Religiosa Escolar P.22  
<http://ciec.edu.co/observatorio/ere/estandares-para-la-educacion-religiosa-escolar/>
- Duart, J. M., y Lupiáñez, F. (s.f.). *Procesos institucionales de gestión de la calidad del e-learning en instituciones educativas universitarias*.  
[http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85679\\_Archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85679_Archivo_pdf.pdf)
- Estándares nacionales (eeuu) de tecnologías de información y comunicación (tic) para docentes (2008) (nets+t) *EDUTEKA: Octubre 01 de 2008*.  
<http://www.eduteka.org/pdfdir/EstandaresNETSDocentes2008.pdf>
- García Ramos, J. (1989). *Bases pedagógicas de la evaluación*. Madrid: Síntesis.
- Sánchez, J. (2003). Integración curricular de TICs. Conceptos y modelos. *Revista Enfoques Educativos*, 5(1), 1-15.  
[http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/07/Sanchez\\_IntegracionCurricularTICs.pdf](http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/enfoques/07/Sanchez_IntegracionCurricularTICs.pdf)
- Zenteno, A., y Mortera, F. (2011). La apropiación y la integración de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en los profesores y alumnos de educación media superior: Revisión de la literatura. *Apertura*, 14, 20-35.