



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura  
Secretaría Académica  
Área de Educación Virtual

**ACTAS**

# PRIMERAS JORNADAS DE EDUCACIÓN Y TIC FACENA - UNNE

*El desafío de la enseñanza virtual en  
carreras científico-tecnológicas.  
Entre tradiciones y nuevas realidades.*

**12 y 13 de  
agosto /2021**

**Modalidad virtual**

## **Primeras Jornadas de Educación y TIC de FaCENA - UNNE**

*“El desafío de la enseñanza virtual en carreras científico-tecnológicas.  
Entre tradiciones y nuevas realidades.”*

Universidad Nacional del Nordeste  
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura  
Secretaría Académica  
Área de Educación Virtual

Corrientes, 12 y 13 de agosto de 2021

Primeras Jornadas de Educación y TIC de FaCENA-UNNE : el desafío de la enseñanza virtual en carreras científico-tecnológicas: entre tradiciones y nuevas realidades / Adrián Alejandro Abal ... [et al.] ; coordinación general de Norma Beatriz Castro Chans. - 1a ed compendiada. - Corrientes: Universidad Nacional del Nordeste. Facultad de Ciencias Exactas, 2021. Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-3619-71-7

1. Tecnología Educativa. 2. Educación a Distancia. 3. Tecnología Digital. I. Abal, Adrián Alejandro. II. Castro Chans, Norma Beatriz, coord. CDD 607.3

Disponible en <https://exa.unne.edu.ar/facena-virtual/>

## Hacia el codiseño de propuestas virtuales en el posgrado

*María Graciela Fenández  
María Silvina Bechara Garralla  
Claudia Beatriz González  
Patricia Belén Demuth*

Facultad de Medicina - Universidad Nacional del Nordeste

### Desarrollo

Si bien los avances tecnológicos propiciaron el surgimiento de nuevas estrategias pedagógicas que recuperan la importancia del aprendizaje centrado en el estudiante (Miklos, 2012), la situación de emergencia actual por pandemia modificó el proceso de desarrollo de lo que debería ser un aprendizaje virtual a lo que Hodge (2020) denominó la Enseñanza remota de emergencia, teniendo presente que experiencias de aprendizaje virtual planificadas tienen resultados diferentes de las realizadas en contextos de crisis.

En este trabajo se presenta un análisis del nivel de codiseño incorporado a las propuestas pedagógicas y didácticas de aulas virtuales de práctica desarrolladas durante el cursado de 3 (tres) propuestas de formación para la virtualidad en distintos Entornos Virtuales de Aprendizaje. Se expondrá, por tanto, el análisis de 207 aulas virtuales de práctica que diseñaron y planificaron una propuesta de aprendizaje para el cursado con sus estudiantes durante el año 2020.

En este sentido, la principal fuente de información que se ha considerado son los datos cuantitativos y cualitativos relevados a partir del análisis de aulas de práctica de docentes que mediante el cursado de propuestas formativas virtuales mencionadas, lograron diseñar y adecuar aulas virtuales con posibilidad de codiseño para sus estudiantes. Las hemos definido en tres niveles, según la inclusión o no de diferentes recursos y actividades.

### Propósito del trabajo

Exponer un análisis del nivel de codiseño incorporado a las propuestas pedagógicas y didácticas de aulas virtuales de práctica desarrolladas durante el cursado de 3 (tres) propuestas de formación para la virtualidad en distintos Entornos Virtuales de Aprendizaje.

### Desarrollo del tema

Entendemos el codiseño como un proceso de construcción participativa de saberes y prácticas en la que trabajan colaborativamente los involucrados, con el objeto de co-construir proyectos y desarrollos tendientes a mejorar una situación determinada. Para Begoña Gros pueden ser propuestas de diferente envergadura y trascendencia; desde la mejora del currículo y el plan de estudios –una tarea que superaría el ámbito de las asignaturas– hasta objetivos más específicos, como compartir y mejorar las estrategias de evaluación de un módulo o cocrear actividades de enseñanza y aprendizaje para garantizar que son motivadoras y ricas, tanto para los profesores como para los estudiantes

En esta experiencia de innovación que presentamos, reconocemos la presencia del cursante como corresponsables del diseño formativo en el mismo sentido de Begoña Gros (2015), se denominan procesos de codiseño los que involucran típicamente a profesores, alumnos e investigadores en los procesos de

innovación. Este enfoque reconoce la «voz del estudiante» y tiene como objetivo hacer corresponsables del diseño formativo a docentes y discentes para mejorar los resultados del aprendizaje incrementando su implicación, compromiso y responsabilidad.

La clasificación que proponemos, es una adecuación que realizamos a partir de la escalera de la participación, figura generada por Roger Hart(1993), quién plantea 8 peldaños, de los cuales los tres primeros no implican verdadera participación y solo en los cinco peldaños superiores se produce una auténtica participación.

A partir de estas ideas, presentamos tres niveles que muestran diferentes grados de codiseño que pueden ser visualizados en las propuestas formativas diseñadas en las aulas de práctica de cada participante en forma individual o grupal.

Alto nivel de codiseño: integran a la propuesta recursos y actividades tanto individuales como grupales y colaborativas variadas; proponen lecturas variadas (obligatorias y optativas), multimodales e hipertextuales; desarrollan materiales didácticos propios como también incorporan Recursos Educativos Abiertos que posibilitan el dominio cognitivo, afectivo y psicomotor. (Churches, 2009) posibilitando un enfoque de aprendizaje basado en competencias que busca la inserción de los estudiantes en el mundo laboral, permitiéndoles experimentar, observar y desarrollar habilidades de orden superior, siempre mediadas por tecnología y centradas en el estudiante. (Barberá et al., 2009 en Briede W, Juan C, & Mora, Marcela L, 2016).

Asimismo, incluyen instancias de comunicación sincrónica y asincrónica, definiendo con claridad, precisión y pertinencia cada una de las propuestas a realizar. Además, se incorporan otros entornos tales como las redes sociales que posibilitan la interacción, actualización e innovación académica y disciplinar no formal (Chan Núñez, 2016). Incluimos en este nivel los recursos tales como: Wikis, Foros, Murales, REA, Redes Sociales, entrega de tareas, cuestionarios, entre otros.

Nivel Intermedio de codiseño: se incluyen recursos y actividades con baja posibilidad de interacción entre los estudiantes entre sí o entre docentes y estudiantes, tampoco se favorece la comunicación sincrónica o actividades colaborativas. (Wikis, Foros, entrega de tareas, cuestionarios, solo recursos dentro de Moodle).

Son propuestas formativas que posibilitan un nivel medio de participación a los estudiantes, en el ámbito universitario, algunos estudios muestran que la participación de los estudiantes en el diseño formativo suele ser bastante limitada. Könings, Seidel y Merriënboer (2013) señalan que, en las innovaciones docentes, el papel que se le atribuye a los alumnos suele ser el de usuario (que puede ser observado o evaluado) o el de informante (que ofrece retroalimentación e información), pero es menos frecuente considerarlos participantes (codiseñadores) en el diseño de una asignatura

Nivel incipiente de codiseño: se asemeja a un repositorio donde se insertan archivos digitalizados con la inclusión de escasas actividades y recursos que posibiliten el intercambio y el trabajo conjunto. Predomina un enfoque de la enseñanza por sobre el aprendizaje. La voz del estudiante se reduce a la entrega de producciones y a un nivel casi nulo de intercambio.

En cuanto a los resultados, podemos mencionar que en todas las aulas donde la acción tutorial y el acompañamiento estuvo presente, se evidenciaron aulas acordes con los niveles de codiseño alto y medio; mientras que en el 23% de las aulas analizadas demuestran incipiente de codiseño dado a que predomina la gran cantidad de archivos a modo repositorio, con escaso nivel de interacción e intercambios.

## Conclusiones

A partir del recorrido, podemos afirmar que la mayoría de las aulas analizadas reúne condiciones adecuadas, centradas en el aprendizaje, con recursos y actividades que posibilitan la interacción y niveles alto y medio de codiseño. Sin embargo, también evidenciamos que una parte sigue proponiendo aulas virtuales a modo de repositorio, por lo cual reconocemos la necesidad de formación.

Por ello, estamos convencidos de que para generar un cambio contundente y significativo, son los profesores quienes deberán constituir el principal agente para impulsar el cambio educativo que significa el aprendizaje virtual. (Miranda Justiniano, 2012) De ahí deviene la necesidad de su formación, es decir, el estar preparados para cumplir con calidad su rol docente, facilitador u orientador del aprendizaje, como también el continuar trabajando para ampliar estos aspectos y los relacionados con sus bases epistemológicas.

## Referencias

- Chan, M.E. (2016). La virtualización de la educación superior en América Latina: entre tendencias y paradigmas. RED. Revista de Educación a Distancia. 48(1). Consultado el (dd/mm/aaaa) en <http://www.um.es/ead/red/48>
- Briede W, Juan C, & Mora, Marcela L. (2016). Diseño y Co-Creación Mediante Aprendizaje y Servicio en Contexto Vulnerable: Análisis de Percepción de la Experiencia. *Formación universitaria*, 9(1), 57-70. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000100007>
- Begoña Gros Salvat. La investigación sobre el diseño participativo en entornos digitales de aprendizaje. Universitat de Barcelona: España. Recuperado de: [http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/144898/1/Informe\\_codisen%CC%83o.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/144898/1/Informe_codisen%CC%83o.pdf)
- Durán X., Lozano Rubí R, Gros Salvat B.( 2017) El aprendizaje basado en la indagación y el codiseño. Experiencia aplicada en el Grado de Ingeniería Biomédica. ICE y Ediciones OCTAEDRO, S.L. Cuadernos de docencia universitaria 33. Barcelona, España. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/16533.pdf>
- Hodge, Ch; Moore, S; Lockee, B. Trust, T. (2020). La diferencia entre la enseñanza remota de emergencia y el aprendizaje en línea. Disponible: <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>