Formación en competencias docentes para el uso de plataforma Moodle

Eje 3: Blended learning: Experiencias en busca de la calidad.

Autor: María de los Ángeles Morell

Correo electrónico: marmorell22@gmail.com

Resumen: En la actualidad la universidad espera que sus docentes sean especialistas en su disciplina y, a su vez, manejar las nuevas tecnologías.
La universidad cuenta como recurso de la plataforma Moodle al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje, en tanto que se requiere de parte del docente un diseño curricular abierto y flexible, una adecuada organización de contenidos, estrategias y técnicas de enseñanza variadas que motiven al alumno.
La propuesta que se desarrolla en este artículo, tiene como propósito el diseño de un programa de formación en competencias docentes para el uso de plataforma Moodle, para el cual se tuvo en cuenta el empleo actual que realiza el docente de cátedras virtuales.
Luego se concluyó en la formulación de las competencias y el modelo de aplicación del programa.
Palabras Claves: formación docente – competencias – educación virtual – educación superior – plataforma Moodle

1. Introducción

El aporte de los avances tecnológicos en información y comunicación, a partir de lo que llamamos TIC, ha llevado en los últimos años a una transformación de la educación, en especial en el nivel superior, propiciando herramientas que facilitan ámbitos de aprendizaje más flexibles, en la búsqueda de nuevos espacios, en el que los estudiantes

se sientan motivados a desarrollar nuevas formas de interacción y, por otro lado, les permita llevar a cabo un rol más activo en su aprendizaje.

Consecuentemente con ello, se debe pensar en un rol docente diferente al que históricamente se ha cumplido en la educación tradicional. Para esto, partimos de la consideración de que el docente es un profesional de la enseñanza, autónomo, capaz de tomar decisiones, desde el nivel de la anticipación de lo que pretende enseñar hasta las decisiones puntuales frente a situaciones imprevistas que se presentan en el desarrollo de una actividad educativa.

Como parte de la implementación del Departamento de Educación Virtual de la Universidad Católica de Cuyo, en primer lugar se propuso evaluar el nivel de capacitación de los docentes que utilizan cátedras virtuales, para luego ofrecer una capacitación en entornos virtuales y no replicar la clase tradicional, proponiendo finalmente la coevaluación del desempeño basado en competencias.

Se parte de considerar que una competencia tiene como característica ser integradora, combinatoria, en desarrollo, contextual y evolutiva. Una competencia integra diversos recursos de naturaleza variada, de allí su carácter integrador que hace también referencia a la complejidad del saber actuar. Por lo tanto, esta característica impone un número limitado de competencias en un programa de formación. Del mismo modo, tal como lo expresa Tardif (Tardif, 2006, p. 22) una competencia implica la movilización y la combinación eficaces de recursos complementarios y sinérgicos, que se encuentran en el núcleo de la competencia y varían según las situaciones, en March, A. F. (2010). Cabe reflexionar, en el marco de una propuesta de formación, sobre el nivel del desarrollo que debe alcanzarse para cada una de las competencias planteadas para los docentes, en vistas a promover futuros profesionales que se desempeñen de manera autónoma, reflexiva y ética.

2. Rol del profesor

Para cubrir los requerimientos que la sociedad del conocimiento hace a los egresados universitarios, la formación académica debe estar atenta y anticiparse, incluso, a tales demandas. En vistas a esto, es que se elaboró una propuesta de formación docente basada en competencias para la educación a distancia, con el fin de que los docentes del nivel superior cuenten con herramientas científicas que les permitan enfrentar los desafíos de la sociedad de la información de manera autónoma, de modo que sean capaces de actualizar y hasta generar sus propias recursos.

Partimos de afirmar que la educación virtual no representa una educación de menor calidad en comparación con la presencialidad. Actualmente hay numerosos ejemplos que dan cuenta de la necesidad de romper con este prejuicio, de hecho las universidades más prestigiosas a nivel mundial, tienen en su oferta programas de formación virtual de excelencia y con gran demanda. Sin embargo, no debemos caer en la pretensión de llevar la virtualidad educativa a todos los escenarios, como una forma de impactar de forma rápida, sino realizar un acompañamiento de los programas académicos e identificar las competencias básicas cognitivas y de tecnología y aprendizaje virtual que requieren los usuarios (Toro, N. A., & VITALE, C. R. 1988). Consideramos que el enfoque desde competencias es el elegido porque a través de ellas, atributos como actitudes, conocimiento, responsabilidades se combinan adecuadamente para llevar a cabo el seguimiento de los aprendizajes en un trayecto formativo.

Tal como lo expresa Rodríguez, (2008): El docente debe estar capacitado en el conocimiento de las características de los entornos tecnológicos, de otra manera no se pueden colocar en la perspectiva de analizar las potencialidades de ayuda o andamiaje didáctico que ofrecen las TIC. Este conocimiento permite al docente el poder evaluar y utilizar la tecnología en los entornos virtuales de manera exclusiva o, como un recurso anexado a sus clases presenciales que hace más interactivas y atractivas sus propuestas y promueven el desarrollo de las competencias profesionales (conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes) que se pretende que desarrollen los estudiantes.

El concepto de competencias que propone Bosco (2007) se refiere a la posibilidad de desarrollar capacidades que permitan “usar funcionalmente los conceptos y habilidades en contextos diferentes” (Bosco, 2007: 134). En el caso particular de las competencias vinculadas con las TIC, estas capacidades

trascienden a dichas tecnologías.

Es necesario clarificar y dimensionar la metodología de educación a distancia, y sus diversas modalidades de virtualidad, diferenciándolas como posibles medios que ayudan a fortalecer un proyecto educativo; esto es, ratificar y garantizar que las herramientas que la componen son precisas al momento de garantizar la interacción entre los docentes y alumnos.

Para llegar a la obtención de los resultados esperados a la hora de plantear un proceso formativo, se necesita primeramente modificar la concepción de alumno y docente que se ha tenido durante tantos años, si no miramos al alumno como el verdadero protagonista de este proceso (por medio del aprendizaje autorregulado) y al docente como un orientador del mismo. De lo contrario, seguiremos instalados en el mismo lugar, aunque tengamos incorporados los más novedosos recursos virtuales a la tarea de enseñar.

3. Competencias docentes

Se coincide en el concepto de competencia vertido por Perrenoud (2004, p. 11): “una competencia es la facultad de movilizar un conjunto de recursos cognitivos (saberes, capacidades, informaciones, etcétera) para solucionar con pertinencia y eficacia una serie de situaciones”. De esta manera las competencias se encuentran vinculadas al contexto en el que se desarrollan y superan la idea sumativa de dominio de conocimiento, por la incorporación de una concepción de integración reflexiva de los saberes, las capacidades y la información.

Saravia (2004, p. 133), se refiere a que las personas desarrollan competencias adaptadas a su mundo, expresa que la competencia profesional del profesor es “el conjunto de cualidades que le permiten sostener y aplicar un discurso científico desde el cual genera procesos de aprendizaje permanente en sentido personal y grupal con visión innovadora hacia un desarrollo proactivo e integral de su profesionalidad”.

Desde esta configuración, se analizó en primer lugar qué es lo que el docente necesita “saber”, es decir conocimientos; qué necesita “entender”, principios, valores; y qué necesita ser capaz de “hacer”, habilidades, cualidades, para alcanzar metas a través de la virtualidad.

En el modelo de formación que se ha pensado desde el Departamento de Educación Virtual se promueve el uso crítico de las tecnologías desde actitudes

positivas hacia la comunicación, colaboración y construcción del conocimiento. De esta manera se intenta que el docente se apropie del rol de facilitador del aprendizaje estimulando la construcción de conocimientos, para lo que necesita de nuevas competencias docentes y una enérgica formación para su desempeño en la virtualidad.

Por lo dicho se desarrollarán las competencias siguientes:

- **Diseño y planificación**: Delimitar y emprender los contenidos, recursos, competencias, metodologías, materiales, sistemas de tutoría y evaluación que aseguren al alumno un aprendizaje autónomo, activo y significativo. Planificar ambientes y experiencias de aprendizaje respaldado por la tecnología. Seleccionar o adaptar recursos digitales para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.
- **Gestión del aprendizaje**: Desplegar una serie de actividades que comprometan al alumno de manera activa en su proceso formativo. Analizar las situaciones y ajustar las mismas al grupo de estudiantes.
- **Tutoría y evaluación**: Desarrollar un seguimiento efectivo que lleve al estudiante a evaluar, mejorar y desarrollar sus competencias. Desarrollar en el alumno la capacidad de autoevaluación. y diseñar estrategias de evaluación utilizando recursos digitales pertinentes a los aprendizajes esperados.
- **Trabajo en equipo**: Capacidad de trabajar efectiva e interrelacionadamente para alcanzar los objetivos de la organización escolar. Promover, a través de la implementación de ambientes de aprendizaje, el desarrollo de habilidades sociales para la participación y el aprendizaje colaborativo y en red, explorando con los estudiantes nuevas formas de socialización. Incorporar en el diseño e implementación de las actividades, principios de ciudadanía digital.
- **Revisión y mejora**: Acreditar el nivel de desempeño de la planificación y el ajuste de los recursos empleados, tomando las decisiones necesarias para su avance. Usa la tecnología para participar en la gestión institucional, en acciones tales como monitoreo o evaluación de proyectos, utilizando los espacios virtuales para facilitar y promover la interacción con diferentes miembros, para el acompañamiento académico de los estudiantes y para recoger información (formularios on

line, encuestas y otros), con fines educativos.

4. Modelo de formación

El modelo cuenta con los siguientes momentos:

Primer momento: se procede a buscar información que permita planificar el programa de formación, seleccionando apuntes, diseñando material didáctico y actividades y desarrollo de propuestas. Resulta importante el enriquecimiento que se puede obtener de colegas e instituciones con mayor trayectoria en educación a distancia, por ello se destaca como aporte de valor el análisis de experiencias previas o los foros de discusión docentes.

Segundo momento: Se procede a la creación del espacio virtual para el desarrollo del programa formativo, poniendo en marcha la infraestructura virtual adecuada a la plataforma y acorde a los recursos que se necesitan para la interacción de participante-formador.

Tercer momento: se comienza con la primera clase presencial y se procede a la gestión de alumnos inscriptos al programa, una vez realizada la inscripción el alumno comienza con el desarrollo de actividades propuestas en la plataforma, se recepcionan y envían trabajos, comentarios, correcciones, tutorías virtuales, etc.

El programa tendrá una modalidad semi presencial, con instancias presenciales tipo taller y de desarrollo expositivo de los contenidos propuestos. Las clases virtuales serán un eje transversal de la formación, no desde un enfoque meramente instrumental, sino como dispositivos que apuntan a enriquecer la formación presencial, promoviendo la actitud reflexiva y el aprendizaje colaborativo entre los participantes:

Las actividades irán creciendo en complejidad y tendrán frecuencias que permitirán diagnosticar, observar y reflexionar. Como recursos didácticos se trabajará con la resolución de situaciones problemáticas, estudio de casos, análisis de videos y preparación para la web de los propios espacios formativos.

Es preciso remarcar que, cualquier intento de innovación será inútil sin el compromiso y la activa participación de los docentes. El programa necesita que se sienta implicado en la actividad de la plataforma, para promover aprendizajes autónomos. Por esto es que son los docentes quienes deben reflexionar sobre su práctica y plantear acciones para su mejora. El docente

que sea capaz de evaluar su propia práctica y tomar decisiones a partir de tal evaluaciòn, será quien, a su vez, esté en condiciones de inmiscuirse en este nuevo paradigma educativo. Meta que, con compromiso y madurez, puede lograrse.

5. Bibliografía

Bosco, A. (2007) Profesores y estudiantes haciéndose competentes con las TICs. Una visión global. En Cabello, R. y Levis, D. (2007). Medios Informáticos en la educación a principios del siglo XXI. Prometeo. Buenos Aires.

March, A. F. (2010). La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la educación universitaria. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, *8*(1), 11-35.

Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar, capítulo 1, España: Graó. Saravia, G., M. A. (2004). Evaluación del profesional universitario. Un enfoque desde la competencia profesional, tesis doctoral. Universidad de Barcelona.

Curriculum Abreviado:

Desde el año 1998 trabaja en el Nivel Superior desempeñando tareas docentes y de investigación, se desempeñó como secretaria académica de la Facultad de Educación de la Universidad Católica de Cuyo entre abril de 2011 a marzo de 2015. Actualmente forma parte del Departamento de Educación Virtual cumpliendo funciones de asesoramiento pedagógico a unidades académicas y docentes