

EXPERIENCIA DEL ESTUDIANTE UNIVERSITARIO EN EL USO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

MÓNICA LINARES ALDANA.



Contenido

INTRODUCCIÓN	3
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	4
DINÁMICAS DE APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE (AVA)	7
VENTAJAS Y DIFICULTADES DE LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE (AVA)	9
HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN LAS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	11
COMPETENCIAS EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	13
DISEÑO Y POBLACIÓN	14
ACTIVIDADES REALIZADAS DESDE LA VIRTUALIDAD	16
RESULTADOS.	21
CONCLUSIONES	22
REFERENCIAS.	24

Introducción

El mundo actual exige nuevos paradigmas que permitan tanto a los alumnos como a los docentes implementar procesos de aprendizaje dinámicos utilizando diferentes tecnologías ajustándolas a las exigencias de las futuras generaciones, en este sentido el presente artículo tiene en cuenta la experiencia desarrollada en la Corporación Universitaria Iberoamericana (CUI) en la práctica de Ambientes Educativos 2020 -1 a través del uso de ambientes virtuales de aprendizaje a partir de la decisión del Gobierno Nacional de realizar aislamiento obligatorio para todo el territorio nacional por el Coronavirus de tipo 2 causante del síndrome respiratorio agudo severo (SRAS -CoV-2), (Organización Mundial de la Salud - OMS, 2019) a través del Decreto 457, (Ministerio del Interior, 2020) en este se presenta el uso de tecnología complementada

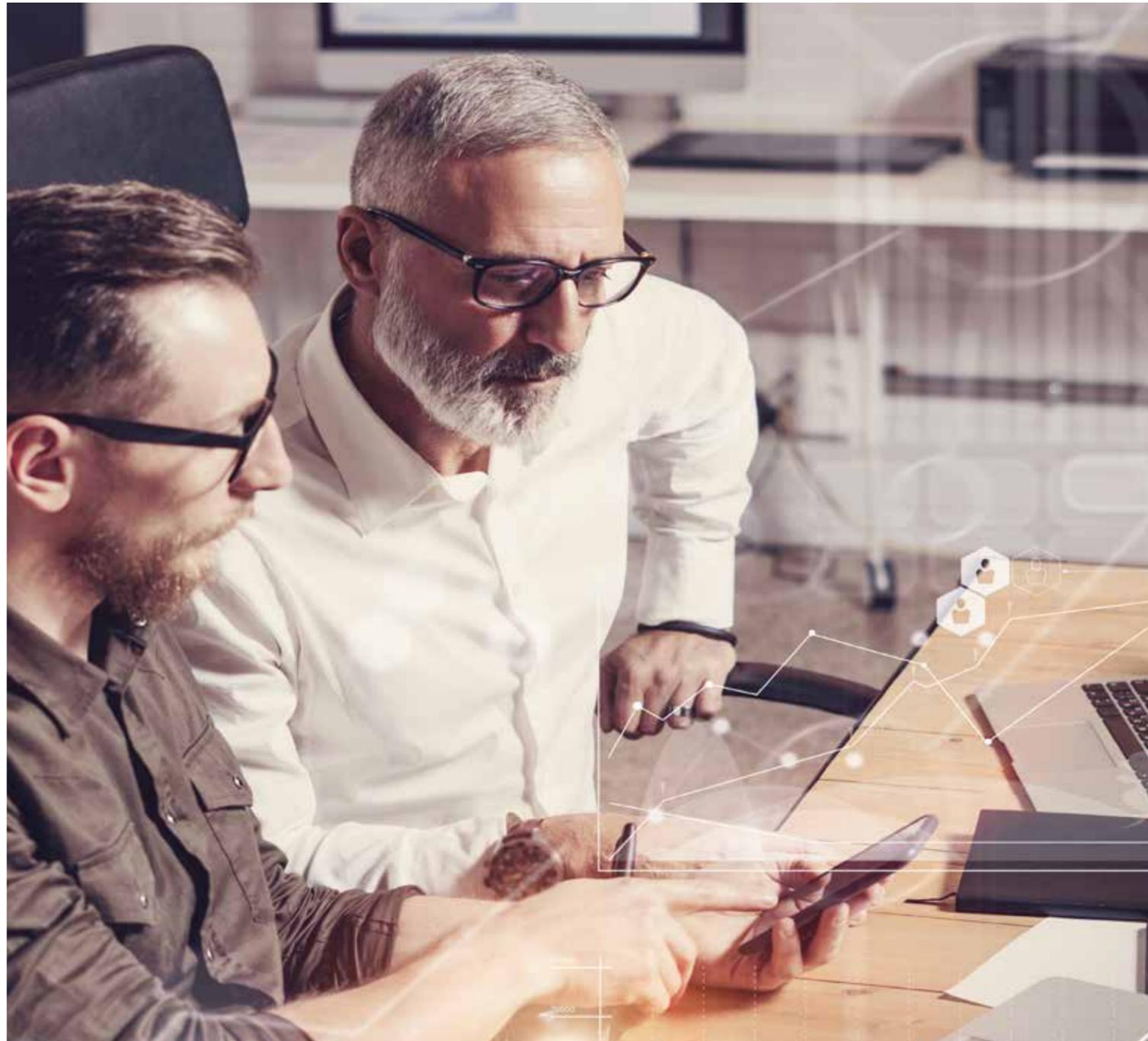
con la comunicación entre los estudiantes y docente asesora a través de diferentes herramientas virtuales Blackboard (sesiones de Collaborate), aplicaciones móviles (WhatsApp) y otras redes sociales Facebook, Facebook live para responder apropiadamente a las nuevas necesidades y al reto de continuar con el semestre académico. Se busca innovar las prácticas educativas estableciendo actividades más dinámicas para generar aprendizajes significativos a partir de los procesos de participación de los estudiantes en este tipo de propuestas desde la virtualidad. El objetivo del presente artículo es presentar la experiencia de los estudiantes y la docente asesora en el uso de ambientes virtuales para el desarrollo de la asignatura de práctica de ambientes educativos en la Corporación Universitaria Iberoamericana (CUI).



Entornos virtuales de aprendizaje

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC - son un fenómeno cultural dentro del contexto educativo, ya que transforma procesos de enseñanza, así como las maneras de aprender; generando experiencias de aprendizaje de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y en respuesta a los requerimientos del mundo laboral; permitiendo hacer ajustes en términos de tiempo, lugar y ritmos de aprendizaje, con el fin de generar un trabajo más articulado e integrado. Teniendo en cuenta lo anterior se plantea como referencia, el contexto virtual a través del uso de plataformas virtuales como Collaborate, Moodle y Blackboard; los aprendizajes desarrollados por los estudiantes para cumplir con las competencias requeridas; los aportes de la docente asesora, a través de su metodología en el uso de la plataforma y los recursos aplicados de manera virtual.

Es relevante, mencionar que al hablar de metodologías, recursos, plataformas virtuales, TIC se tenga en cuenta



el concepto de “innovación en entornos virtuales de aprendizaje” el cual por un lado, retoma tres conceptos claves: 1) aprender en distintos momentos, contextos y con tecnología diversa; 2) disposición y acceso a materiales desde cualquier dispositivo y en cualquier momento y 3) entornos personales de aprendizaje (PLE), y por otro lado, como se articulan es-

tos conceptos de manera que el estudiante logre autorregulación, se le proporcione retroalimentación y se le realice un seguimiento constante. (Rigo, Riccetti, Siracusa, & Paoloni, 2019). Todos estos conceptos deben ser involucrados tanto en la metodología desarrollada por la docente asesora como en las diferentes actividades realizadas por los estudiantes, en la medida que estos procesos se visibilicen de manera transversal y articulada, se cumplirán los objetivos que se tienen en el uso de ambientes virtuales de aprendizaje.

Es así, como la innovación en entornos virtuales también enfrenta a los docentes a diversos retos y dificultades en los que se destacan las múltiples aplicaciones y dispositivos tecnológicos que se deben conocer y a través de estos diseñar actividades que promuevan un aprendizaje colectivo. Según Duarte, Montalvo, Danitza, & Valdés, (2019) adicional a conocer los ambientes virtuales de aprendizaje el docente debe motivar a los estudiantes para así mantener su desempeño académico; debe observar su rol dentro de las dinámicas planteadas en las diferentes actividades; y utilizar diferentes medios para promover la motivación al aprendizaje.

Así mismo, sumado a los retos y dificultades que debe enfrentar el docente; se identifica que todas las acciones que se ejecuten en la virtualidad como: la posibilidad de or-

ganizar grupos de trabajo para desarrollar diferentes actividades, el uso de foros, desarrollo de cuestionarios, calificaciones con base en rúbricas, acceso a bibliotecas digitales, uso de bases de datos entre otras más acciones; deben responder a una revolución tecnológica en donde más estudiantes accedan a las diferentes y nuevas formas de educación. El docente puede pasar de dictar una clase a 20 estudiantes a dictar una clase a 300 estudiantes, ya que el ambiente virtual de aprendizaje así lo permite.

Finalmente, Según Medina, (2019) la educación virtual es importante porque utiliza herramientas digitales para producir una nueva "pedagogía informática" que permite el autoaprendizaje; pero en el que también se reporta que es difícil identificar los procesos de enseñanza-aprendizaje que tiene el estudiante, ya que este se expone a diversas herramientas

de fácil acceso, que pueden generar descontrol para el uso adecuado de la información; sin embargo, se busca el incremento del uso de diferentes plataformas, en las que la participación y rol del docente permiten que sea un mediador para crear estrategias y guiar al estudiante en la selección de la información disponible en la web para desarrollar competencias establecidas dentro del currículo de cada programa. (López, López y Prieto, 2018).

La conclusión entonces apunta a que el uso de entornos virtuales de aprendizaje genera que las instituciones por medio de sus diferentes actores (docentes - estudiantes) sean multiculturales permitiendo la integración en diferentes niveles, con comunidades no sólo de aprendizaje, sino de múltiples índoles que permitan a futuro flexibilidad educativa desde la virtualidad.

Dinámicas de aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje (ava)

Las diferentes dinámicas de aprendizaje buscan lograr que en el uso de plataformas virtuales los estudiantes generen un aprendizaje colaborativo y autónomo, por medio de la participación de manera adecuada en cada una de las actividades planteadas por el docente a lo largo de la sesión. En dichas dinámicas el docente es el mediador y el que permite la organización y el uso adecuado de la información recolectada sobre un concepto determinado. Esto implica una mayor comunicación entre el docente y los estudiantes para garantizar un correcto uso de los recursos didácticos.

Estas dinámicas están mediadas por las constantes retroalimentaciones y orientaciones del docente quien amplía y profundiza explicaciones y favorece su vínculo con la práctica profesional; brindando herramientas conceptuales, tecnológicas y operativas a los estudiantes. Se busca así integrar las nuevas tecnologías en la enseñanza de contenidos uti-

lizando activamente diferentes materiales (Rigo, Riccetti, Siracusa, & Paoloni, 2019) que permitan generar actividades de aprendizaje grupales o individuales en donde el estudiante aplique los conceptos a situaciones reales o pueda consultar dudas sobre los contenidos abordados, a través de una retroalimentación inmediata. (Neri & Fernández, 2015).

Dentro de las dinámicas que cambian en la sesión virtual sobresale que los alumnos pueden tener más estrategias discursivas y de interacción ya que llevan a cabo cada una de las actividades independientes y en equipo, planteadas para un aprendizaje colaborativo donde se presentan tres componentes: conductual, afectivo y cognitivo. Teniendo en cuenta lo anterior se identifica que según los estudiantes disponen de "...una adecuada capacidad para tomar decisiones, planificar, autoevaluar el propio desempeño y autorregular sus actuaciones". Según Duarte, Montalvo, Danitza, & Valdés, (2019)



Por otro lado, diferentes autores manifiestan que para ejecutar de manera adecuada dinámicas dentro de las sesiones de la plataforma virtual se deben desarrollar diferentes tipos de estrategias entre ellas se encuentran

1. Estrategias de aprendizaje las cuales son acciones intencionadas, cuyo objeto es facilitar ambientes de aprendizajes determinados y significativos, que requieren que el docente desarrolle capacidades y habilidades cognitivas, hábitos de trabajo intelectual, técnicas y métodos de estudio y procedimientos para resolver problemas. (Duarte, Montalvo, Danitza, & Valdés, 2019)
2. Estrategias disposicionales las cuales permiten mantener el esfuerzo, el interés y/o la motivación del estudiante y se dividen según Monereo (2000) en dos grupos: A) Estrategias afectivas y de automanejo, y B) Estrategias de control de contexto.

Estas estrategias tienen alto impacto en los procesos cognitivos exigidos en la enseñanza-aprendizaje mediada por ambientes virtuales.



Ventajas Y Dificultades De Los Ambientes Virtuales De Aprendizaje (Ava)

Para Rigo, Riccetti, Siracusa, & Paoloni (2019) las plataformas virtuales tienen la posibilidad de acceder al material tantas veces como sea necesario; otorgan mayor autonomía y aprovechamiento del tiempo; y lo más destacado la oportunidad de dedicar más tiempo a las discusiones e interacciones entre pares; esto en términos generales potencializa en el estudiante habilidades en cuanto a responsabilidades, toma de decisiones y autonomía hacia sus aprendizajes.

Dentro de las dificultades se reporta que no existen lineamientos claros dentro del currículo en torno a las políticas institucionales de la educación desde la virtualidad. Adicional a esto, los docentes evidencian desconocimientos de la efectividad de las plataformas si se realiza un uso continuo, de modo que esto podría evitar confirmar parcialmente lo trascendente de la modalidad virtual en la transmisión del conocimiento y en la adquisición del aprendizaje significativo. (Duarte, Montalvo, Danitza, & Valdés, 2019), por otro lado, los estudiantes frente a los recursos que tienen a su disposición dentro de la plataforma en algunas ocasiones utilizan solo algunos de los recursos ya que estos son de uso opcional, disminuyendo su motivación y exigencia en el uso de la plataforma como elemento esencial para su proceso de aprendizaje.

Frente al tema de los recursos especialmente los bibliográficos Prete, & Cabero (2019) mencionan que estos se limitan a un simple repositorio digital, y que las plataformas en ocasio-

nes se limitan a presentar contenidos e información y, no en desarrollar, inventar y crear prácticas educativas innovadoras

Herramientas utilizadas en las ambientes virtuales de aprendizaje

Cada día cobran más fuerza las diferentes herramientas utilizadas en las plataformas virtuales las cuales tienen diversos recursos dentro de la literatura se reportan: "Las tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), los recursos educativos abiertos (OER) y las plataformas de formación virtual (Learning Management System, LMS)", (Del Prete, & Cabero 2018) las cuales permiten acceso a la educación permitiendo igualdad de oportunidades por medio de contenidos, publicados en su mayoría de fácil y gratuito acceso.

Las TIC apuntan a permitir acceder a recursos abiertos, portafolios-wikis compartidos, blogs académico-profesionales; en donde los tutores acompañen el aprendizaje individual y social de los estudiantes. Los OER permiten más interacción entre los usuarios por medio de las redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento (conocimiento social), y compartir contenidos

(Marqués, 2007). El LMS promueve la acción y la colaboración entre estudiantes, en donde el docente es un mediador del proceso creando contenidos, planificando actividades por medio del uso de recursos.

Estas plataformas virtuales de aprendizaje tienen como objetivo "desarrollar competencias que permitan responder a las necesidades del medio laboral" (Conde & Boza. 2019) logrando en los estudiantes un aprendizaje, por un lado, basado en imágenes, textos, sonidos y animación; y por otro lado, generando flexibilidad en las diferentes formas de interacción y cooperación.

En conclusión, las metodologías del futuro permiten utilizar plataformas en donde emerjan aprendizajes interactivos y colaborativos y por ellos no solo los docentes sino las instituciones educativas deben brindar un amplio portafolio al estudiante para garantizar la apropiación de conocimientos con miras a responder a los retos del mundo laboral.





Competencias en los ambientes virtuales de aprendizaje

Para hablar de competencias en 2020 se debe tener en cuenta cuál es el perfil del egresado y cuáles son esos retos a los que se exponen dichos estudiantes en el mercado laboral. Actualmente los estudiantes tienen muchos más desafíos para posicionarse en su carrera y poderla ejercer de manera adecuada. Se reporta que los estudiantes latinoamericanos y las instituciones educativas plantean sus currículos teniendo en cuenta el Proyecto Tuning (2003) en el cual basa su propuesta en las siguientes competencias: instrumentales, interpersonales y sistémicas, estas permiten desarrollar en los estudiantes habilidades para 1) buscar y seleccionar información; 2) reconstruir, elaborar y

difundir información; 3) comunicarse y trabajar colaborativamente; 4) reconstruir el conocimiento. (Echeverría, 2005).

Otro aporte es el que brinda el modelo TPACK, el cual retoma aspectos como: la Responsabilidad Social Universitaria, el análisis el juicio crítico, de manera que los estudiantes sean más proactivos creativos, con capacidad de liderazgo teniendo en cuenta las necesidades del contexto profesional. (Leiva, Ugalde, & Llorente, 2018).

En la siguiente imagen se presentan las competencias que se deben tener en cuenta tanto en los docentes como en los estudiantes bajo el modelo TPACK.

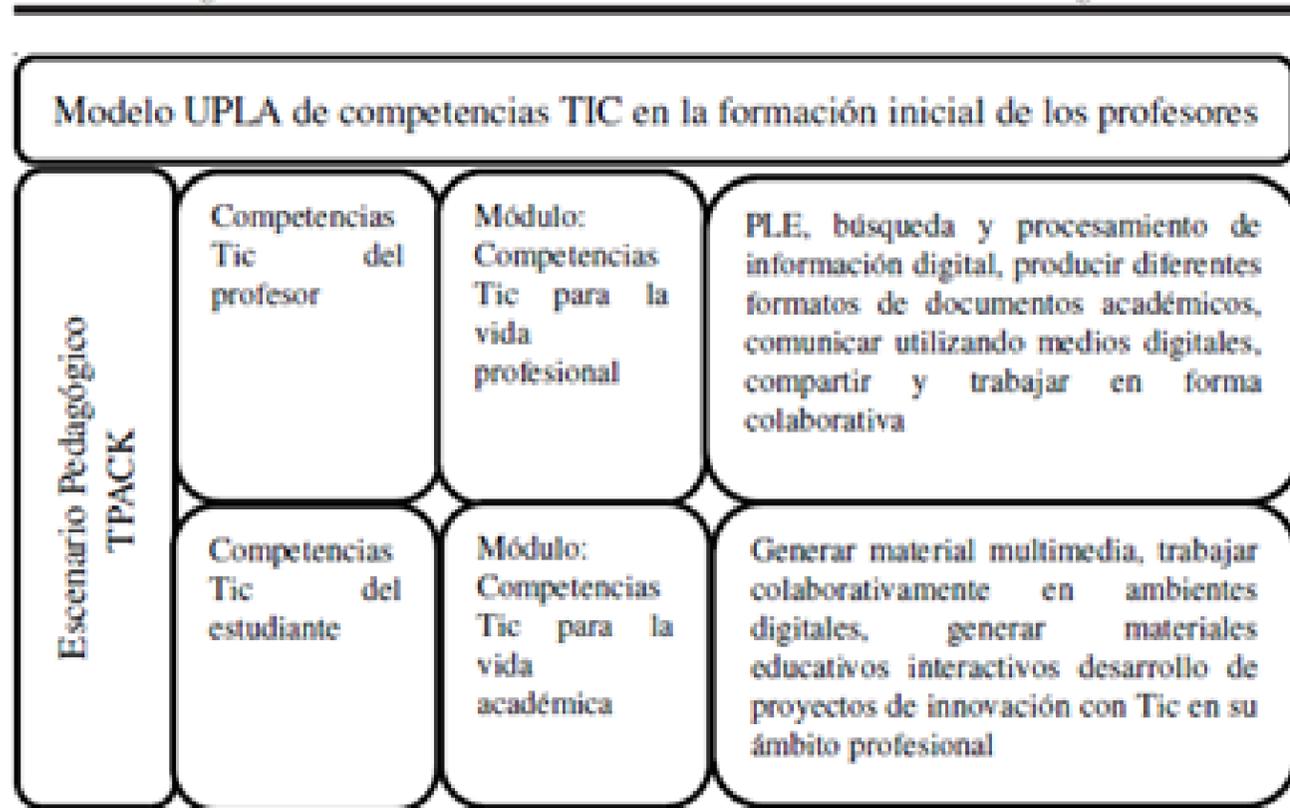


Imagen 1. Tomado de (Leiva, Ugalde, & Llorente. 2018)

Diseño y población

La metodología utilizada es cualitativa la cual tiene como diseño la investigación acción en donde se pretende, propiciar el cambio social, por medio de la transformación de la realidad (social, educativa, entre otros) y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso. (Sampieri, Collado, Lucio, 2014). Este tiene como objetivo presentar la experiencia de los estudiantes de séptimo semestre y su docente asesora en el uso de ambientes virtuales para el desarrollo de la asignatura de práctica de ambientes

educativos en la Corporación Universitaria Iberoamericana (CUI) a través de la plataforma Collaborate y en el uso de diferentes estrategias desde la virtualidad. Para la recolección de datos se tuvieron en cuenta cada una de las actividades realizadas de manera virtual, un cuestionario con preguntas abiertas para identificar la percepción de los estudiantes frente a la implementación de diferentes actividades desde ambientes virtuales de aprendizaje para el desarrollo de su práctica.

La población objeto de estudio estuvo conformada por 6 estudiantes de séptimo semestre de la práctica de ambientes educativos y su docente asesora pertenecientes al programa de Fonoaudiología de la Corporación Universitaria Iberoamericana

(CUI) del primer semestre del 2020, y docentes, personas del equipo interdisciplinar y padres de familia de los cursos de Jardín 1, 2, 3, 4 y transición 1, 2, 3, 4, 5 de una institución de educación pública de la ciudad de Bogotá.



Actividades realizadas desde la virtualidad

A partir de la orden del Gobierno Nacional de entrar a contingencia obligatoria por el Coronavirus de tipo 2 causante del síndrome respiratorio agudo severo (SRAS -CoV-2), (Organización Mundial de la Salud - OMS, 2019) a través del Decreto 457, (Ministerio del Interior, 2020) del COVID 19 (Decreto 457), la Corporación Universitaria Iberoamericana (CUI) tomo la decisión de virtualizar todas las asignaturas ofertadas en cada uno de los programas entre ellas la práctica de ambientes educativos del programa de Fonoaudiología, razón por la cual las actividades que se planteaban a nivel presencial ahora se debían realizar de manera virtual. Al dar inicio nuevamente a la práctica de manera virtual los estudiantes presentaban muchas dudas frente al desarrollo de esta y en especial frente al desarrollo de competencias por medio de esta modalidad de aprendizaje.

Inicialmente se comenzó con buscar y analizar artículos científicos que, por un lado, permitieran afianzar conceptos necesarios para abordar la población (Reading Report, Resumen Analítico en Educación - RAE,

revisiones temáticas) y, por otro lado, respaldar las propuestas metodológicas para cada una de las actividades planteadas dentro de la práctica. En sincronía se establecían acuerdos



con la Institución Educativa para realizar el trabajo con padres de familia y docentes desde sesiones de Colaborate.

Dentro de las dudas que surgieron en los estudiantes estos reportaban "Al inicio inseguridad para saber cómo continuar la práctica de manera virtual", "Cómo se va a lograr la capacidad de apropiación frente al manejo de herramientas tecnológicas para la intervención. "La institución educati-

va permitirá el espacio y la población para la ejecución de las actividades planteadas desde nuestro rol como estudiantes en formación de fonoaudiología a nivel virtual".

Lo primero fue contar con la institución educativa la cual permitió abarcar un plan de contingencia desde la virtualidad, a través de la realización de talleres tanto a docentes como a padres de familia y a su vez brindando asesorías y planes caseros a familias en casos específicos.

En la realización de las actividades se presentaron algunas dificultades como: los padres de familia por motivos de conexión no asistían a estas reuniones o por los horarios destinados para la práctica que en muchas ocasiones no coincidían con la disponibilidad horaria de las familias. En el caso de los docentes tenían múltiples ocupaciones ya que ellos también estaban realizando acciones desde la virtualidad y la asistencia a los talleres programados fueron muy bajos.

Durante las actividades de telepráctica, la cual según la definición de la American Speech- Language-Hearing Association - ASHA (2016) "La aplicación de la tecnología de telecomunicaciones para la prestación de servicios profesionales a distancia mediante la vinculación de médico a cliente, o de médico a médico, para evaluación, intervención y / o consulta", se presentaron problemas de

conectividad generando fallas en la comunicación para realizar la intervención de manera virtual igualmente, los niños presentan dificultades de interacción y poca tolerancia a estar por periodos prolongados frente al computador, sin embargo, luego de la segunda sesión al trabajar de manera conjunta padre de familia, educadora especial, practicantes de fonoaudiología y docente asesora de la CUI se evidenciaron avances significativos en los niños abordados de manera individual.

Frente a las acciones específicas se realizaron 2 talleres de consejería a padres de familia teniendo en cuenta las necesidades que requieren de un acompañamiento continuo desde el contexto familiar se manejaron las siguientes temáticas: 1) Alfabetismo Emergente (estrategias puntuales para la realización de actividades de lectura antes, durante y después), 2) Estrategias comunicativas en casa. Adicional los padres de familia asistieron a 3 consejerías en acciones específicas de casos evaluados anteriormente.

Para las acciones de asesoría a diferentes profesionales con el fin de promover el modelo colaborativo se realizaron 2 talleres en los cuales se trabajaron las siguientes temáticas: 1) Rol del Fonoaudiólogo en el ambiente escolar, 2) Estrategias para potenciar la comunicación en la edad preescolar, adicional se realizó una asesoría a docentes de niños evaluados

anteriormente. Esta asesoría estuvo acompañada por otros integrantes de la institución educativas (educadora especial, coordinadora académica).

Las actividades denominadas Teleterapia las cuales están enmarcadas en acciones a distancia a través de cámaras enmarcadas en la Ley 1419 (Congreso de Colombia, 2020). Fueron 3 en total las cuales partieron de un plan casero realizado a niños y niñas que con anterioridad fueron evaluados y presentaban algunas dificultades en el lenguaje y la comunicación. Estas se complementaron con dos acciones puntuales una de asesoría a docentes a quienes se les presentó los resultados de la evaluación fonoaudiológica y otra de consejería a padres de familia de estos niños para que también conocieran los resultados de dicho proceso de evaluación

Finalmente, todas las actividades realizadas dentro de la virtualidad en la práctica de ambiente educativo 2020 - 1 se complementaron con la realización de un Blog denominado "Educativafonoaudio" el cual fue creado por todos los estudiantes de séptimo semestre del programa de Fonoaudiología de los diferentes colegios que en ese momento se encontraban realizando la práctica. El objetivo de este Blog fue acercar a la comunidad educativa en general a actividades, y material actualizado para trabajar en procesos de lectura y escritura en cada uno de los niveles de formación



(jardín hasta bachillerato). El blog consta de 7 pestañas: Quienes somos, Inicio, SAAC (Sistema de Comunicación Aumentativo y Alternativo, Oyentes, Sordos, Padres, Docentes; también dentro del blog se encuentra un apartado el cual se llama ¡Vamos a chatear! donde la comunidad puede realizar preguntas, o sugerencias frente al material presentado.

Aunque se planteen diferentes estrategias, metodologías y actividades si debe existir una planeación inicial en donde se tenga en cuenta la motivación por parte del estudiante y lograr el desarrollo de habilidades y que estas se visibilicen en la comunicación asertiva y adecuada con la docente asesora.



Resultados.

Las actividades generadas permitieron un trabajo entre el grupo interdisciplinar y los estudiantes de Fonoaudiología de manera virtual a través de Teleterapia, las cuales llevaron a un enriquecimiento teórico y práctico, al generarse las retroalimentaciones correspondientes, los estudiantes observaban sus fortalezas y debilidades, generando así una autocrítica la cual conllevó a una mejoría en su proceso formativo. Los talleres tanto a padres de familia como a docentes permitieron un trabajo más interdisciplinar con miras a apoyar a los estudiantes en su proceso no solo académico sino de lenguaje, comunicación e interacción, se valoró de manera positiva el proceso, se logró autorregulación por parte de los estudiantes y mayor uso de TIC.

Las actividades planteadas permitieron a los estudiantes un aprendizaje más significativo ya que al poder trasladar los conceptos y las revisiones a la población abordada los estudiantes se motivaron más, realizaban de manera más independiente las actividades planteadas, buscaban diferentes fuentes de información existía mayor participación, las retroalimentaciones realizadas por la docente asesora

generaban nuevo conocimiento.

Las diferentes herramientas utilizadas para desarrollar a cabalidad la práctica de ambiente educativo 2020-1 permitió mayor creatividad por parte de los estudiantes y del docente asesor, posibilidad de interacción con toda la comunidad académica, procesos comunicativos más fluidos.

Los estudiantes consideran que los ambientes virtuales de educación facilitan el trabajo colaborativo, existe una mayor flexibilidad y se adaptan a las necesidades tanto personales como de la comunidad educativa, por ejemplo, el fácil acceso y la flexibilidad horaria a pesar de que la práctica tenía un horario fijo.

Así mismo, el blog como es una herramienta virtual complementa los procesos realizados en la institución al ser de libre acceso muchas personas se pueden beneficiar, esto teniendo en cuenta que al inicio el ingreso y participación en este era mínima luego de dos semanas los datos de ingreso uso de las actividades, uso del chat y diferentes manifestaciones superaron las expectativas tanto de los estudiantes como de la docente asesora.

Conclusiones

Las diferentes actividades que se puedan realizar en ambientes virtuales de aprendizaje permiten un rol activo por parte de los estudiantes y fomenta el uso de diferentes recursos virtuales tanto por parte de los estudiantes como por parte de los docentes que acompañan dichas propuestas. No se puede desconocer que el mundo está cambiando a pasos agigantados y el estudiante debe prepararse para ser propositivo, responder frente a las diferentes actividades que se le plantean.

El presente artículo plantea resultados en una sola asignatura, pero puede ser replicado en diferentes asignaturas de diferentes campos profesionales lo importante es tener claro las actividades y metodologías propuestas y articularlas con las competencias que se quieren desarrollar en los estudiantes.

De cara a futuros estudios o investigaciones se considera necesario revisar los hallazgos tanto positivos como negativos obtenidos en diferentes asignaturas y disciplinas con el fin de ajustar las metodologías y actividades propuestas con miras a potencializar la educación desde ambientes virtuales de aprendizaje. Así

mismo, involucrar a toda la comunidad académica en estos procesos ya que si todos trabajan en equipo los estudiantes se sentirán más motivados y no presentaran tantas dudas frente a otras asignaturas que tienen mayor nivel conceptual y práctico.

En síntesis, es necesario continuar favoreciendo el uso de ambientes virtuales de aprendizaje, uso de TIC dentro de la academia y que impacte de manera relevante el currículo, también generar espacios de retroalimentación entre todos los miembros de la comunidad para identificar factores positivos y negativos frente al uso de dichas metodologías con miras a responder a las tendencias a nivel nacional e internacional del futuro profesional.

El docente dentro de estos nuevos retos debe responder a través de experiencia conceptual y lograr articular a través de procedimientos virtuales los conocimientos y actitudes de sus estudiantes con el fin de transformar sus procesos de aprendizaje para que estos sean más críticos reflexionen e investiguen sobre un tema determinado tanto en la modalidad virtual como en la presencial y logre trabajar de la mano con un equipo interdisciplinar. Si es importante resaltar que

los docentes deben capacitarse en la utilización, dominio técnico y didáctico de los diferentes recursos presentados en los ambientes virtuales de aprendizaje, que permitan poco a poco aumentar el uso de estos espacios.

El desarrollo de competencias se visibilizan fuertemente articuladas con los entornos virtuales de aprendizaje

en donde reflexionar, analizar información y resolver problemas permite a los futuros profesionales tomar decisiones complejas, trabajar colaborativamente, y mejorar sus habilidades profesionales y personales; ya sea por medio de la presencialidad o la virtualidad ambas estrategias deben ir articuladas con todos los actores del contexto de Educación Superior.



Referencias.

- american Speech- Language-Hearing Association – ASHA (2016). Telepractice. Recuperado de <https://www.asha.org/practice-portal/professional-issues/telepractice/>
- Conde Vélez, Sara, & Boza Carreño, Ángel. (2019). La educación del futuro: perspectiva del alumnado. Validación de una escala. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(2), 86-103. Epub 25 de febrero de 2020. <https://dx.doi.org/10.32870/ap.v11n2.1518>
- Congreso de Colombia. (2020). Ley 1419 de 24 de Febrero de 2020. Por la cual se establecen los lineamientos para el desarrollo de la Telesalud en Colombia. Recuperado de https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=40937
- Del Prete, A.; Cabero-Almenara J. y Halal, C. (2018). Motivos inhibidores del uso del Moodle en docentes de educación superior. *Campus Virtuales. Revista Científica Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 7(2), pp. 69-80.
- Duarte- Herrera, Marcela, Montalvo Apolín, Danitza Elfi, & Valdes Lozano, Dora Elia. (2019). Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual. *Revista Educación*, 43(2), 468-483. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34038>
- Echeverría, B. (2005). *Competencia de acción de los profesionales de la orientación*. Madrid: ESIC.
- Estudiantes de séptimo semestre del programa de Fonoaudiología (2020). Blog "Educativafonoaudio". Corporación Universitaria Iberoamericana – CUI. Recuperado de <https://educativafonoaudio.wixsite.com/fonoaudiologiaeduca>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014) *Metodología de la investigación*. 6ª. Ed. Mexico D.F. McGraw- Hill.
- Leiva, J.; Ugalde, L.; & Llorente, C. (2018). El modelo TPACK en la formación inicial de profesores: modelo Universidad de Playa Ancha (UPLA), Chile. *Revista de medios y educación*. N°. 53.
- López, L.; López, B.; y Prieto, E. (2018). Tendencias innovadoras en la formación on-line. La oferta web de postgrados e-learning y blended, learning en España. *Pixel-Bit. Revista de Mediosy Educación*, 53, pp. 1-15. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.06>
- Marqués, P. (2007, 2010). *La web 2.0 y sus aplicaciones didácticas*. Recuperado de: <http://www.peremarques.net/web20.htm>.
- Medina-Gamero, Aldo. (2019). La virtualidad de la educación, un reto en el aprendizaje universitario. Reseña del libro de Claudio Rama, Políticas, tensiones y tendencias de la educación a distancia y virtual en América Latina. *Revista iberoamericana de educación superior*, 10(29), 215-217. <https://dx.doi.org/10.22201/iissue.20072872e.2019.29.532>
- Ministerio del Interior. (2020). Presidencia de la República de Colombia. Decreto 457 de 22 de Marzo de 2020. Se imparten instrucciones para el cumplimiento del aislamiento preventivo obligatorio de 19 días. Recuperado de <https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO%20457%20DEL%2022%20DE%20MARZO%20DE%202020.pdf>.
- Monereo, C. (2000). *Estrategias de Aprendizaje*. Madrid, España: Aprendizaje Visor.
- Neri C., y Fernández Zalazar, D. (2015). Apuntes para la revisión teórica de las TIC en el ámbito de la educación superior. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 47, 1-8. Recuperado desde <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54742306003>
- Organización Mundial de la Salud- OMS. (2019). Coronavirus de tipo 2 causante del síndrome respiratorio agudo severo (SRAS -CoV-2). Recuperado de [https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-\(covid-2019\)-and-the-virus-that-causes-it](https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-(covid-2019)-and-the-virus-that-causes-it)
- Prete, Annachiara Del, & Cabero Almenara, Julio. (2019). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(2), 138-153. Epub 25 de febrero de 2020. <https://dx.doi.org/10.32870/ap.v11n2.1521>
- Rigo, Dahiana Yamila, Riccetti, Ana Elisa, Siracusa, Marcela, & Paoloni, Paola. (2019). Tres experiencias sobre clases invertidas para promover el compromiso por el aprendizaje. Percepciones de estudiantes universitarios. *Páginas de Educación*, 12(2), 43-58. Epub 01 de diciembre de 2019. <https://dx.doi.org/10.22235/pe.v12i2.1836>.

Mónica Linares Aldana

Docente del programa de Fonoaudiología
Corporación Universitaria Iberoamericana (CUI). 2020.

Fuente de imagenes Shutterstock

