

Plataformas Learning y TI en Programas de Postgrado, EVA: Una propuesta para el aprendizaje

Learning and IT Platforms in Postgraduate Programs, EVA: A proposal for learning

Mg. Yvan F. Díaz Zelada¹

¹ Consultor de Negocios Independiente. MBA en Dirección y Gestión de Empresas Universidad de Tarapacá. Doctorando de Administración, Docente Universitario Investigador de la Escuela de Postgrado Neumann Business School
E-mail: ydiaz@epneumann.edu.pe

Recibido 12 de octubre del 2019 - Aprobado 30 de diciembre del 2019.

RESUMEN

El uso de las Tecnologías de Información en la educación superior y en especial en programas de postgrado y especializaciones, ha implicado una serie de cambios significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, dentro de estos cambios pueden resaltarse la creación de los llamados “Entornos Virtuales de Aprendizaje” o EVA, los cuales dan la posibilidad de romper las barreras de espacio y tiempo que existen en la educación tradicional y posibilitan una interacción abiertas a las dinámicas del mundo educativo.

El presente artículo busca analizar si los EVA es una metodología que aporta valor a los estudiantes, docentes e instituciones educativas.

PALABRAS CLAVE: Tecnologías de Información, educación superior, Entornos Virtuales, EVA.

ABSTRACT

The use of Information Technology in higher education and especially in postgraduate programs and specializations, has implied a series of significant changes in the teaching-learning process, within these changes the creation of the so-called “Virtual Environments” can be highlighted of Learning” or EVA, which give the possibility of breaking the barriers of space and time that exist in traditional education and allow an open interaction to the dynamics of the educational world.

This article seeks to analyze whether VAS is a methodology that adds value to students, teachers and educational institutions.

KEYWORDS: Information technology, higher education, virtual environments, EVA.

INTRODUCCIÓN

La educación virtual se perfila como la solución del crecimiento y desarrollo profesional para una sociedad que busca crecer y apuntar a mejores empleos y salarios a pesar de la falta de tiempo y de los quehaceres diarios de los profesionales. Bajo este contexto, los EVA en la educación superior y específicamente en los estudios de postgrado, han incrementado su demanda, haciendo que las universidades y escuelas de postgrado, dirijan sus esfuerzos al fortalecimiento de estrategias educativas online. ADDINE, F. (2010)

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), son un conjunto educativo alojado en la web, conformado por herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. Su principal característica es la interactividad como estrategia para favorecer el contacto entre docentes, alumnos y materiales de aprendizaje. En términos generales pueden ser versátiles para poder adecuarse a diferentes propuestas y

procurar que el diseño tecnológico acompañe al modelo pedagógico. (AGUIRRE. 2015)

Los EVA aportan valor a las organizaciones educativas y en especial a los programas de postgrado porque tienen la oportunidad de incorporar conceptos, procedimientos y actitudes que facilitan una formación en competencias en los maestrantes.

Tabla 1: Valor de los EVA

Valoración	Frecuencia	Porcentaje
a) Muy adecuado	5	100%
b) Adecuado	-	-
c) Poco adecuado	-	-
d) No es adecuado	-	-
Total	5	100%

Los recursos que ofrecen como los foros, tareas, correos electrónicos, chat y enlaces, son muy adecuados para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 2: Recursos empleados por los EVA

Plataforma	Frecuencia	Porcentaje
Repositorios de contenidos	4	80%
Espacios de tareas	5	100%
Foros	5	100%
Correos electrónicos	5	100%
Videoconferencias	4	80%
Chat	5	100%
Wikis	4	80%
Blogs	4	80%
Enlaces	5	100%
Otros	2	40%

Dentro de sus beneficios de impacto está democratizar el acceso de la oferta educativa, reducir costos, consolidar la educación a distancia, mejorar la calidad de los docentes y el desarrollo de competencias para el mundo laboral.

Tabla 3: Beneficios de impacto de los EVA en los procesos de aprendizaje

Plataforma	Frecuencia	Porcentaje
Mejora de la calidad del docente	3	60%
Democratiza el acceso de la oferta educativa	5	100%
Reduce costos con el uso de modelos educativos basado en TI	4	80%
Consolida la educación a distancia	4	80%
Todas las anteriores	0	0
Otras	1	20%

MARCO TEÓRICO

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Los EVA son espacios educativos que se hospedan en la nube y que contienen un conjunto de herramientas informáticas que permiten que los alumnos puedan conseguir una interacción didáctica con ellas de tal revisando documentos, desarrollando

actividades, talleres, tomando contacto con tutores y/o docentes para poder realizar preguntas, desarrollando ejercicios de manera individual o colectiva, entre otras actividades.

Los EVA también son denominados “Entornos de Aprendizaje Virtual” o “Espacios de Enseñanza y Aprendizaje digital”, que indistintamente como se denominen representan esos espacios en la red que está organizado y formalizado y que pretende facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje para que tanto alumnos como docentes puedan obtener experiencias que les proporcionen conocimiento, desarrollo de competencias y habilidades para un aprovechamiento del proceso académico.

En muchos claustros universitarios, profesionales multidisciplinares han definido modelos que pretenden plantear estas metodologías de aprendizaje colaborativo y guías para la elaboración de contenidos virtuales, como lo hizo la Dirección de Educación a Distancia e Innovación en el Aula y TIC de la UNLP (GONZÁLEZ et al., 2018) la cual fue desarrollada para que los docentes experimenten sus actividades educativas en aulas virtuales.

Son rasgos propios de estos entornos digitales para el aprendizaje el proporcionar grandes volúmenes de información y acceso a cantidad ingente de contenido, de conocimiento que evidentemente deberá ser seleccionado y preparado por el docente. A la vez esta información está conectada e hipertextualmente, la cual la diferencia de cualquier otro tipo de entorno en formato libro, en formato audiovisual, a la vez estos entornos digitalizados para la esencia del aprendizaje, utilizan un conjunto de lenguajes y formatos que se denominan “formatos multimedia” los cuales combinan imágenes, palabras, íconos, representaciones graficadas, entre otros. A la vez son interactivos, lo que quiere decir que tanto estudiantes como docentes interactúan con los materiales y entornos y estos provocan algún tipo de respuesta. CASTAÑEDA (2012)

Otro de los rasgos resaltantes de los EVA, es que los distinguen de otros medios o tecnologías del pasado es que posibilitan una correcta comunicación e interacción entre docentes y alumnos, al mismo tiempo que se busca cumplir con un objetivo de aprendizaje previamente

planificado, se transmitan contenidos y se desarrollen ciertas competencias.

Tipos de EVA

Existen diferentes tipos para clasificar o agrupar a los entornos virtuales de aprendizaje. (Medina 2018) Esta clasificación varía dependiendo del rasgo que se quiera destacar.

a) Entornos de aprendizaje estructurados

Son aquellos que están sumamente planificados y formalizados y que de algún modo están pensados para realizar únicamente lo que allí aparece dentro del entorno representados por los objetos digitales de aprendizaje y lo que se conoce tradicionalmente como “Aulas Virtuales”

b) Entornos Socio – Comunicativos

Existen otros tipos de entornos que vienen presentados en formatos web o formato online como la dimensión socio comunicativa del aprendizaje representada principalmente por las teleconferencias, las video

conferencias, las redes sociales profesionales que son creadas para aprender de manera colaborativa (unos con otros), los webinar, modalidades organizativas para la formación online, los MOOC, blogs, wikis de escritura compartida, foros, etc.

c) Entornos de Aprendizaje Informal

En estos entornos, el aprendizaje se va dando a medida que el usuario va navegando, pero evidentemente carece de una secuencia o planificación determinada por lo que podemos hablar de espacios web de aprendizaje informal como son los sitios y portales web existentes, las redes sociales donde se interactúa y participa con otros colegas o estudiantes, pero cuya elaboración no ha sido pensada con una finalidad educativa por lo que sería considerado como un aprendizaje informal como son los medios de comunicación online, buscadores temáticos, entre otros.

d) Entornos de aprendizaje personal (PLE)

Este tipo de aprendizaje es autoconstruido y se conoce como los PLE o *Personal Learning Environment*, es decir, un entorno de aprendizaje personalizado donde cada individuo (profesor o estudiante) de algún modo genera o crea su propio entorno en la red, acostado y adaptado en función de lo que visita y/o navega.

OBJETO DE APRENDIZAJE

También llamado "*Recurso Educativo*", o "*Material Didáctico Digital*", el cual es un objeto de aprendizaje o cualquier recurso digital que puede ser utilizado como apoyo para el proceso de aprendizaje (WILEY, 2002), lo cual abre numerosas posibilidades a la adquisición del conocimiento.

Un objeto de aprendizajes o recurso educativo, es cualquier entidad, objeto que puede ser utilizado, reutilizado y referenciado en el contexto de un aprendizaje apoyado por tecnología. (LTSC, 2015)

Un objeto de aprendizaje digital, siempre es una propuesta de aprendizaje empaquetada, lo que cual significa que está pensada, planificada y diseñada

para generar efectos específicos en el alumno, por lo que un objeto de aprendizaje sea en formato video, en formato presentación multimedia, como aula virtual, incluso podría darse hasta como un video juego educativo, siempre encerrará una propuesta de cómo enseñar y como aprender lo que implica que cuando se diseña y se elabora, se genera ese objeto de aprendizaje digital, el autor, tiene que tener claro un “¿para qué?” sirve el objeto digital creado de lo cual se desprende la visión de los objetivos de aprendizaje y competencias se quiere desarrollar con el objeto, el cual debe estar en la base del propio objeto, lo que le garantiza al estudiante que con el uso de ese objeto digital educativo, este, desarrolla y adquiere determinados objetivos de aprendizaje. De igual manera, este objeto digital lleva empaquetado información, contenido y conocimiento que se encuentra perfectamente estructurada y será necesario utilizar determinado lenguaje que facilite la adquisición del conocimiento y contenido.

Es por esta razón que al momento de diseñar los objetos de aprendizaje digital, el autor – o los autores – deben

plantearse el “para qué” se genera el objeto de aprendizaje, “qué se quiere enseñar con él”, y “cómo se va a presentar el conocimiento” de tal manera que el proceso de aprendizaje del estudiante sea lo más eficiente posible y rico como experiencia.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE

Los objetos de aprendizaje digital que se encuentran contenidos en las plataformas EVA, se encuentran a disposición de los estudiantes en un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales. Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo sea móvil o de escritorio, pero siempre con conexión a internet.

Una de las características más elementales de que deben poseer los objetos de aprendizaje es que puedan ser presentados por medio de un archivo o fichero digital, además de poseer intencionalidad educativa que les permita lograr el “porque”, “para qué” y el “como” que habíamos comentado anteriormente, para garantizaría que el material

pedagógico funcione adecuadamente y no sea únicamente un conjunto de recursos digitales creados simplemente para rellenar un aula virtual y no que cumplan objetivos pedagógicos a cabalidad como debe ser. Esto último es un error muy común dado que los diseñadores se esfuerzan en conseguir objetos muy “bonitos” o atractivos digitalmente, pero poco efectivos pedagógicamente, lo cual desvirtúa el aprendizaje y la transmisión del conocimiento.

Otra de las características propias de los objetos de aprendizaje es que deben ser reutilizables, lo cual implica que son creados para un determinado contexto o proyecto de trabajo educativo, pero podría ser reutilizado en algún otro contexto de condiciones pedagógicas similares, por lo que este lo convierte en material adaptable a distintos contextos y actividades de enseñanza – aprendizaje.

Finalmente, otras de las características mínimas con las que deben contar los objetos de aprendizaje es que tienen que ser accesibles a través de cualquier tipo de tecnología de red.

TIPOS DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA EVA

Se pueden distinguir diferentes tipos de objetos digitales de aprendizaje que son desarrollados para plataformas de EVA. (Daviil Merrill. 2002)

Marril hace la siguiente clasificación:

a) Objeto Digital

Es un conjunto de bits de texto, gráficos, videos o audios, diseñados con el objeto de transmitir conocimientos.

b) Objeto de Conocimiento

Es un objeto digital que porta información de valor para un sujeto de estudio.

c) Objeto de Aprendizaje

Un objeto de aprendizaje es aquel objeto de conocimiento integrado en una estrategia didáctica o instruccional destinada a producir aprendizaje.

Todos ellos tienen matices diferenciadores, como se presenta en la Imagen 1 a continuación:



Figura 1: Matices diferenciadores de los recursos digitales

Un objeto digital puede ser cualquier aplicación o recurso web que está disponible en la red. Por su parte un objeto de aprendizaje estaría representado por ese objeto digital pero que ya tiene una planificación o diseño educativo, y un objeto de conocimiento haría referencia a “como” se representa y se organiza el conocimiento que se quiere transmitir con ese objeto en el interior del mismo.

Los docentes que deseen desarrollar recursos digitales educativos deberá tener en consideración estas 3 consideraciones: a) al momento de planificar, considerar las características como objeto digital, como aplicación o

recurso web tecnológico, b) debe tener en cuenta la planificación o el diseño de actividades que quiere que el estudiante realice sobre ese objeto digital, estructurando el conocimiento que quiere transmitir y que es representado dentro del mismo objeto.

En la actualidad existen diferentes tipos de objetos de aprendizaje digitales o materiales didácticos diseñados para EVA's y se encuentran disponibles en la web. Algunos de estos objetos tienen formato de documentos o textos convencionales, los hay en formatos eBooks o libros electrónicos, presentaciones multimedia, mapas conceptuales, videos, líneas de tiempo, murales o posters digitales, entre otros muchos más. Estos objetos adoptan formatos de animaciones, gráficos, fotografías, iconos, diagramas, posters online, podcast o archivos de audio, hipervideos, infografías.

El listado es enorme, y a medida que avanza la tecnología y el conocimiento, se siguen creando recursos como píldoras multimedia, entrevistas, mapas espaciales, objetos 3D, mundos virtuales, realidad

aumentada, juegos o actividades en línea, test online, video lecciones, formularios web, tutoriales AV y una interminable lista.

No es de sorprenderse que, en este momento, alguien esté desarrollando un nuevo recurso innovador en este preciso momento que hará a lista aún más extensa.

APLICACIONES

Son programas informáticos que los conforman y sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.

Uno de los recursos tecnológicos que a día de hoy ofrece una mayor proyección y un abanico más amplio de posibilidades didácticas es el de los servicios y plataformas de formación en línea, cuyo núcleo esencial son los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS, Learning Management System), tales como Chamilo, Claroline, Dokeos, Moodle, NEO LMS o Sakai. En el ámbito educativo español la más conocida y difundida de todas estas aplicaciones es Moodle, pues se trata de un programa de código abierto, gratuito, modular, extensible, con amplia documentación y

una enorme comunidad de usuarios. (García, 2017)

RELACIÓN DIDÁCTICA

La relación didáctica entre docentes y estudiantes no se produce de manera directa como en la enseñanza presencial, sino que se realiza por medio de tecnologías digitales, por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad que docentes y alumnos coincidan en el espacio o el tiempo.

Debido a los avances tecnológicos, el estudiante de esta era se puede considerar como el estudiante cibernético, especialmente si se trata de carreras técnicas, ya que giran en un mundo prácticamente automatizado y visual. Ogalde y González (2008) afirman que las nuevas tecnologías ya forman parte de nuestras costumbres, hábitos, culturas y relaciones sociales, y que parece que se irán, por lo cual es importante realizar una reflexión desde el punto de vista educativo y analizar la posibilidad de su incorporación para aprovechar sus beneficios y tener consciencias de sus riesgos y limitaciones.

Estrada, Lara, Cruz, Rodríguez y Febles, (2010) consideran que la introducción de un EVE/A en un centro de educación superior se justifica en lo fundamental cuando:

- El alumno aprende más o igual que en la modalidad presencial.
- Forma parte de un sistema integrado de medios de enseñanza. En ellos se abordan muchas de las funciones que el profesor realiza en la clase presencial tradicional y a través de los mismos se debe transmitir la mayor parte de los contenidos que deben ser asimilados por los estudiantes
- Se facilita el acceso a los materiales disponibles por parte de estudiantes y profesores.
- Se logra un aumento notable en la calidad de los materiales y recursos de aprendizaje que están disponibles.
- Se mantiene una actualización permanente de los materiales y recursos.
- Se mejora la comunicación entre los profesores y los estudiantes y entre los estudiantes. Un

acercamiento real al aprendizaje colaborativo.

- Se potencia la gestión del conocimiento, su transferencia y aplicación.
- Se logra fomentar el interés por la gestión de la información y el conocimiento.
- Se desarrollan al menos las habilidades básicas necesarias formuladas en el plan de estudio.
- Se implementa un sistema integral de evaluación del aprendizaje (y el autoaprendizaje) y en particular el desarrollo de habilidades.
- Se flexibiliza el «tiempo de estudio» con el fin de adaptarse a las necesidades y posibilidades de los estudiantes; etc.

En este sentido, los autores Colina y Gutiérrez (2013) concluyen con las bondades que posee el EVA, se presenta como una alternativa que genera facilidades de enseñanza, ya que puede utilizarse bajo la modalidad semipresencial y que, según el diseño realizado por el docente, puede generar desarrollo de competencias en los alumnos, por lo cual puede ser incorporado como una potencial

estrategia de enseñanza en esta era influenciada por las TIC.

DIMENSIONES DE LOS EVA

La dimensión de los entornos EVA, indica que presentan una dimensión educativa y una dimensión tecnológica, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí.

a) **Dimensión Educativa**, está representada por el proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre docentes y alumnos a partir del planteo de soluciones de actividades didácticas.

Un EVA se representa como un ámbito para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales:

Docente	→	Alumno
Alumno	→	Docente
Alumnos	↔	Alumnos

Se trata de un ambiente de trabajo compartido para la construcción del conocimiento en base a la participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo.

b) **Dimensión Tecnológica**, está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas, variando de un tipo de EVA a otro, pero en términos generales puede decirse que están orientadas a posibilitar cuatro acciones básicas en relación con esas propuestas:

- La Publicación de materiales y actividades
- La comunicación o integración entre los miembros del grupo
- La colaboración para la realización de tareas grupales
- La organización de la asignatura.

TIPOS DE EVA

Existen 4 tipos de EVA:
Plataformas de e: elarning, Blog, Wikis y
Redes Sociales

Lo que distingue a estos ambientes entre sí, es su dimensión tecnológica y por lo tanto las potencialidades educativas que cada uno de ellos ofrece al servir de soporte a distintas actividades de aprendizaje.

La plataforma de e-learning, campus virtual o Learning Management System (LMS) es un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia, tanto para empresas como para instituciones educativas. (E-ABC, 2019)

Un blog es un sitio web en el que se va publicando contenido cada cierto tiempo en forma de artículos (también llamados posts) ordenados por fecha de publicación, así el artículo más reciente aparecerá primero. (Alonso, 2019)

Los wikis son herramientas educativas en el aula. Un tipo de páginas que se caracterizan por permitir que sus usuarios puedan acceder, crear y

modificar sus entradas libremente. (Rosas, s.f.)

Una red social de una manera simplificada se podría decir que una red social es una estructura social en la que un grupo de personas están en contacto. En Internet se considera una red social todo aquel sitio web que permite al usuario crearse una página de características sencillas sobre una plantilla establecida, en la que cuelga periódicamente información de todo tipo sobre su persona; desde cuál es la última película que vio en el cine hasta las fotografías de su último cumpleaños. (ANDALUCIA, 2019)

DESARROLLO DEL TEMA

Como se puede apreciar en la Tabla 4.0: “Impacto de los EVA en la Educación”, los Entornos Virtuales de Aprendizaje han tenido un impacto considerable los últimos años, específicamente, el crecimiento exponencial se ha presentado desde el año 2017 a la actualidad, específicamente en las áreas de proceso

de enseñanza y aprendizaje, la formación de docentes, la gestión académica y la gestión administrativa, y en menor

medida, en la definición de políticas y lineamientos institucionales.

Tabla 4.0: Impacto de los EVA en la educación

Impacto de los EVA	Frecuencia	Porcentaje
a) Alto impacto	5	100%
b) Ha impactado	-	-
c) Bajo impacto	-	-
d) No ha impactado	-	-
Total	5	100%

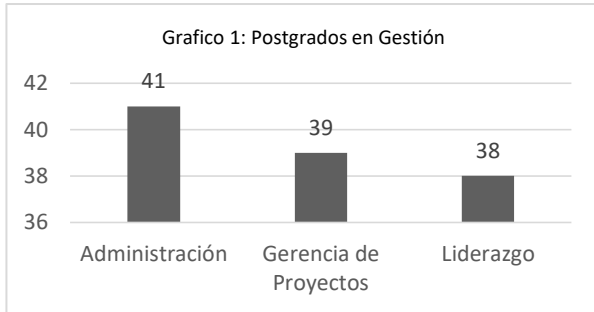
Tabla 4.1: Áreas de impacto de los EVA

Áreas de Impacto de los EVA	Frecuencia	Porcentaje
Procesos de enseñanza aprendizaje	5	100%
Formación de los docentes	4	80%
Gestión académica	4	80%
Gestión administrativa	3	60%
Otras	2	40%

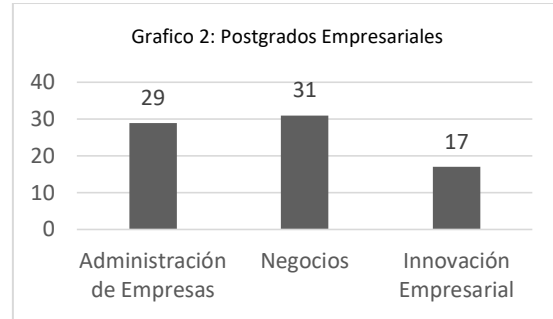
De acuerdo a un estudio realizado por la consultora internacional Rankia , principal comunidad financiera de habla hispana a nivel mundial con más de 400000 usuarios registrados, la oferta académica en el Perú, ofrece más de programas de postgrado en línea, los cales brindan a los estudiantes diferentes oportunidades para ampliar sus conocimientos en campos específicos de sus profesiones.

Los programas con mayor demanda son programas de arte y humanidades, administración y gestión de empresas, ingeniería y tecnologías, derecho y regulaciones, ciencias naturales y ciencias biológicas, de la vida y de la salud.

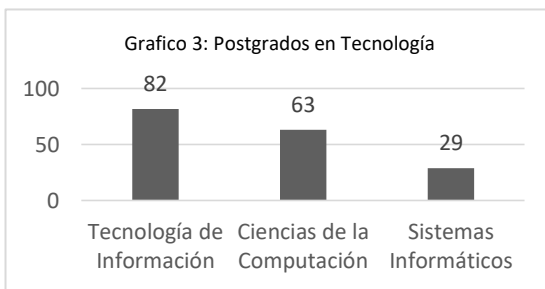
En cuanto a las categorías más populares de estudio en línea se tiene la siguiente composición de demanda:



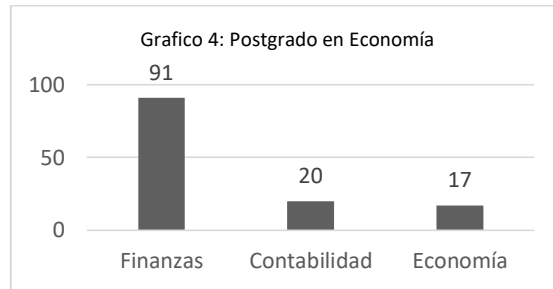
En lo que respecta a Estudios de Gestión, en el Perú, existen 41 programas en línea en Administración, 39 de Gerencia de Proyectos y 38 en Coaching y Liderazgo.



Los programas de Estudios Empresariales, cuentan con 29 programas en línea a nivel nacional en Administración de Empresas, 31 en Negocios y 17 en Gestión de la Innovación Empresarial.



La tecnología no es ajena a este boom de crecimiento de la demanda por programas online. Es así que encontramos que en la actualidad se ofertan 82 programas de Tecnologías de Información, 63 de Ciencias de la Computación y 29 de Sistemas Informáticos.



Por su parte, las Finanzas, la Contabilidad y los programas de Economía se presentan en cantidades de 91 programas online, 20 y 17 respectivamente. Otros de los programas que se ofertan son:

Ciencias Sociales	Cantidad	Estudios de Administración	Cantidad
○ Ciencias Políticas	51	○ Recursos Humanos	46
○ Psicología	51	○ Logística	23
○ Trabajo Social	26	○ Administración Pública	17
Pedagogía		Estudios de Humanidades	
○ Pedagogía	55	○ Teología	33
○ Tecnología de la Educación	22	○ Historia	8
○ Liderazgo Educativo	21	○ Estudios Lingüísticos	7
Estudios de Marketing		Estudios de Ingeniería	
○ Marketing	92	○ Ingeniería de la Seguridad	10
○ Publicidad	8	○ Ingeniería	17
○ Edición	2	○ Ingeniería Automotriz	4

Para entender un poco la demanda de programas en línea, es imprescindible analizar la cantidad de suscriptores móviles con los que cuenta Perú. Según Census Bureau , el Perú tiene una población de 32.74 millones de las cuales el 78% habitan en zonas urbanas, pero el dato que llama la atención es que 39 millones de habitantes son suscriptores de dispositivos móviles, lo que representa 19% por encima de la población, lo cual deja en evidencia el gran uso de la población peruana a dispositivos móviles y su impactos en la educación en sus diferentes niveles (pre escolar, escolar, superior, universitaria, postgrado, doctorados y entrenamiento laboral.)



Imagen 2: Nivel de penetración de internet en el Perú
Fuente: Lujhon (2019)

Como se muestra en la imagen, el nivel de penetración de internet en el Perú alcanza el orden del 73% y ocupa la séptima posición en un ranking de 13 países en el uso de internet.

Pero, ¿qué es lo que mueve a las personas a utilizar la tecnología digital? Principalmente, como explica el estudio realizado por Lujhon, es la curiosidad y la flexibilidad de los medios.

Y es precisamente que los EVA aprovecha esta curiosidad y flexibilidad de tiempo y espacio para trabajar con entornos virtuales, diferentes escenarios, videos, ponencias, películas, chats

grupales, foros, que posibilitan la participación de los estudiantes.

Tabla 6: Penetración de de internet

Sudamérica	Población	Usuarios de Internet al 31/12/2017	Penetración (% Población)
Argentina	44,688,864	41,586,960	93.1 %
Paraguay	6,896,908	6,177,748	89.6 %
Uruguay	3,469,551	3,059,727	88.2 %
Ecuador	16,863,425	13,476,687	79.9 %
Chile	18,197,209	14,108,392	77.5 %
Brasil	210,867,954	149,057,635	70.7 %
Peru	32,551,815	22,000,000	67.6 %
Bolivia	11,215,674	7,570,580	67.5 %
Colombia	49,464,683	31,275,567	63.2 %
Surinam	568,301	340,000	59.8 %
Venezuela	32,381,221	17,178,743	53.1 %
Guyana	782,225	395,007	50.5 %
Guyana Francesa	289,763	120,000	41.4 %

Fuente: Diario Gestión (2018)

Pero otro de los aspectos por los cuales los EVA conjuntamente con las TI han influido, es en la creación de instituciones, organizaciones, empresas o fundaciones de enseñanza de aprendizaje que han identificado en este escenario una oportunidad de negocio y contribución a la comunidad académica.

Plataformas como Moodle, Blackboard, Classroom, Chamilo, LMS en WordPress, Evolcampus, entre otras que utilizan medios audiovisuales para el aprendizaje a distancia.

La flexibilidad que ofrecen los EVA, en función del tiempo permite la incorporación de estudiantes que compaginen sus estudios con otras responsabilidades laborales y familiares. Ha sido científicamente comprobado por universidades 100% virtuales como UNIR de España o la UNET de Costa Rica, que la educación virtual permite superar las barreras de espacio y tiempo, facilitando el contacto individualizado e interactivo entre todos los miembros de la comunidad: estudiantes, docentes y las escuelas de postgrado a lo que denominamos el “Circulo de Oro EVA”.



Imagen 3: Circulo de Oro EVA
Elaboración: Propia

DISEÑO ASINCRÓNICO DOCENTE

El diseño asincrónico de la docencia, permite a los estudiantes participar en las asignaturas en el momento y en el lugar que mejor se acomode a sus posibilidades y tiempos.

Como se puede observar en la Imagen 2, la plataforma no forma parte del Circulo de Oro EVA, dado que corresponde una responsabilidad inherente a la gestión de las escuelas o universidades y debe constituir parte servicio ofrecido que les permitirá crear valor al proceso de enseñanza –

aprendizaje de los estudiantes y valor competitivo empresarial. El modelo EVA exige que las plataformas, indistintamente cual sea esta, esté disponible para los estudiantes día y noche, lo que se conoce comúnmente como “7 x 24” ya que los participantes son quienes determinan el horario de estudio.

El impacto de los EVA en la educación de postgrado, ha impulsado el perfeccionamiento docente, cambios en el proceso de aprendizaje de los alumnos, mejores métodos de instrucción y materiales educativos, facilita la comunicación entre docentes, estudiantes y entre los estudiantes entre sí, además de ser posible la información hacer de las mejores prácticas y resultados para la difusión y la replicabilidad.

Es importante recalcar que las tecnologías por sí solas no provocan un cambio sustancial en las escuelas de postgrado, universidades e incluso en las organizaciones que no tengan que ver con el campo del aprendizaje, pero sí de la capacitación interna, ya que junto con la implementación de las tecnologías,

debe existir la voluntad de probar nuevas formas de enseñar – y de aprender – introducir cambios a conciencia en la currícula de las asignaturas y procurar de manera continua el perfeccionamiento docente.

CONCLUSIÓN

La investigación determinó que los Entornos Virtuales de Aprendizaje en nuestro país afrontan un proceso de experimentación y crecimiento, pero también de un aprendizaje tecnológico, de preparación de contenidos académicos, de una lucha constante por ofrecer programas a menores precios, sacrificando en muchos casos la calidad del contexto académico a lo que se le suma un público usuario menos exigente y que busca solo una certificación más, desvirtuando la razón de programas de postgrado.

Finalmente, se puede concluir que existe una creciente necesidad por desarrollar nuevas metodologías de enseñanza – aprendizaje basadas en tecnologías de información, que

favorezcan no solo el aprendizaje individual, sino que en entornos colaborativos.

BIBLIOGRAFIA

- Aprendizaje basado en tareas en un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de producción escrita en alemán, niveles A1 y A2 MCER, en la educación superior. Antonio Esquicha Medina (Chile, 2018)
- Aprendizaje de Inglés como lengua extranjera en entornos virtuales. Estudio de caso en la Unidad Académica San Julián de UNPA desde la perspectiva de estudiantes adultos. (Argentina, 2018)
- Aplicación de un Entorno Virtual de Aprendizaje para el Desarrollo de Competencias en la Unidad Curricular Completación de Pozos, Colina Maribel, Gutiérrez Marllelis, (2013), Universidad del Zulia, Venezuela.
- ADELL, J. y L. CASTAÑEDA (2012): «Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?», en J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.), Tendencias emergentes en educación con TIC, Asociación Espiral, Educación y Tecnología, Barcelona. (España, 2018)
- ADDINE, F. (2010): «La Didáctica General y su enseñanza en la Educación Superior pedagógica. Aportes e impacto», tesis de doctorado, Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona, (Cuba, 2016)
- Aprendizaje ubicuo de los nuevos aprendices y brecha digital formativa. Pixel-Blt. Revista de Medios y Educación. (Colombia, 2015)
- AGUIRRE, C.; H. QUINTANA, O. ROMERO y R. MIRANDA (2015): «Aplicación de las TIC en la Educación Superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales» (España, 2015)

AVELLO, R. (2016): «Alfabetización Digital de los docentes de las Escuelas de Hotelería y Turismo cubanas», tesis de doctorado, Universidad de Cienfuegos, Cuba.

BARBA, R; J. BARBA y S. SCOTT (2016): «La formación continua colaborativa a través de la investigación-acción. Una forma de cambiar las prácticas de aula. Contextos Educativos», Revista de Educación, n.o 19, España, pp. 161-175.

BARBERÀ, E.; A. BADIA y J. M. MOMINÓ (2001): La incógnita de la educación a distancia, ICE UB/ Horsori, Barcelona.

Construcción del conocimiento y regulación del aprendizaje en tareas colaborativas asíncronas. Niño, Castellanos y Vilorio. (México, 2019)

Diseño de Dispositivos Educativos Centrados en Escenarios Basados en Tecnología Web -

Una propuesta de proceso. Rodolfo Priano (México, 2019)

Experiencia en el diseño de instrumento para la virtualidad. José Manuel Gómez. MSc. (Venezuela, 2017)

“El aprendizaje virtual y la Gestión del Conocimiento”. Dra. Vivian Estrada Sentí, MSc. Yolanda Lara, Dra. Magdalena Cruz B., Dra. Milagros Rodríguez Andino, Dr. Juan P. Febles Rodríguez. Prof. Titular, asesora del MES, Cuba (2010).

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje como estrategia para mejorar el Rendimiento Académico. Jesús Medina Castro. (México, 2018)

Merrill, M. D. (2002). A pebble-in-the-pond model for instructional design. Performance Improvement.

Nuevas modalidades de formación: entre los entornos virtuales institucionales y los personales de aprendizaje. (España, 2016)

Ogalde, C. y González, V. (2008).
Nuevas tecnologías y educación
(diseño, desarrollo, uso y
evaluación de materiales
didácticos). México. Editorial
Trillas.

[https://www.rankia.pe/blog/mejores-
universidades-escuelas-
peru/4196196-mejores-escuelas-
negocios-peru-para-2019](https://www.rankia.pe/blog/mejores-universidades-escuelas-peru/4196196-mejores-escuelas-negocios-peru-para-2019)

[https://gestion.pe/blog/revolucion-
digital/2018/03/super-
interesantes-cifras-de-la-
penetracion-de-internet-y-
facebook-en-el-peru-y-el-
mundo.html/?ref=gesr](https://gestion.pe/blog/revolucion-digital/2018/03/super-interesantes-cifras-de-la-penetracion-de-internet-y-facebook-en-el-peru-y-el-mundo.html/?ref=gesr)

[https://lujhon.com/estadisticas-consumo-
digital-peru-2019/](https://lujhon.com/estadisticas-consumo-digital-peru-2019/)

[https://www.estudios-enlinea.com/Master-
Posgrado/](https://www.estudios-enlinea.com/Master-Posgrado/)

[https://www.rankia.pe/blog/mejores-
universidades-escuelas-
peru/4196196-mejores-escuelas-
negocios-peru-para-2019](https://www.rankia.pe/blog/mejores-universidades-escuelas-peru/4196196-mejores-escuelas-negocios-peru-para-2019)

[https://www.carrerasadistancia.com.pe/ar-
ticulo/articulo-universidades-a-
distancia-para-estudiar-en-peru](https://www.carrerasadistancia.com.pe/articulo/articulo-universidades-a-distancia-para-estudiar-en-peru)