

Modelo de virtualización de la formación continua en la Universidad EAFIT - Colombia

Gustavo Villegas López, director de EAFIT Virtual

gvillega@eafit.edu.co

"Me lo contaron y lo olvidé;

lo vi, y lo entendí;

lo hice, y lo aprendí"

(Confucio)

RESUMEN

El Centro de Educación Continua de EAFIT cuenta con más de 35 años de experiencia en la concepción y la prestación de servicios y programas que contribuyen al desarrollo integral de competencias laborales y profesionales con base en su metodología, orientación y contenido, como respuesta a los desafíos y los condicionantes que establece el contexto del nuevo siglo (carta de director de extensión). En el año 2007, comienza una nueva oferta de cursos, que se han ido adaptando a los cambios introducidos por el rápido desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Este artículo expone cuál ha sido la materialización de un modelo de virtualización de la educación continua en EAFIT que retoma principios de la andragogía y de cómo el adulto aprende haciendo, además de unas reflexiones finales de la experiencia que se ha tenido hasta la fecha.

APRENDER HACIENDO: NUESTRA APUESTA EDUCATIVA

El Proyecto Educativo de EAFIT ha apostado por centrarse en el proceso de aprendizaje, poniendo énfasis en el estudiante (no en el profesor) y en las actividades de aprendizaje. El estudiante pasa a ser uno de los ejes fundamentales del proceso educativo, el responsable, y quien construye su propio conocimiento de forma activa.

EAFIT Virtual guarda coherencia con el Proyecto Educativo Institucional manteniendo un modelo pedagógico centrado en el estudiante. La propuesta educativa es contextualizada a las necesidades personales y profesionales donde convergen varios aprendizajes (autónomo, significativo, colaborativo). Cada curso se centra en actividades de aprendizaje individuales y en grupo, organizadas de acuerdo con un cronograma que le orienta sobre la dosificación del trabajo, a la vez que le indica los plazos para presentar los trabajos y evaluaciones, que acrediten sus conocimientos.

Consideramos que la relación que existe entre las actividades y los objetivos es de dos vías, es decir, de acuerdo a los objetivos se proponen ciertas actividades y, así mismo, las actividades ayudan al logro de los objetivos. En el otro extremo se encuentran las competencias, las cuales mantienen a su vez una relación de doble vía frente a las actividades: las competencias que se desean desarrollar determinarán las actividades más adecuadas, así como las actividades ayudarán al desarrollo de las competencias. El propósito de aprendizaje es bidireccional frente a las actividades ya que el propósito determina las actividades más apropiadas y las actividades sirven para lograr el propósito. Por último, la relación entre actividades y recursos (contenidos) es en una sola dirección, es decir, las actividades determinan los recursos que se requieren para su desarrollo, y no que los recursos determinan las actividades. Ver figura 1.



Figura 1: Modelo pedagógico de EAFIT Virtual

Fuente: <http://www.eafit.edu.co/virtual>

Las actividades de aprendizaje deben basarse en situaciones reales y cercanas a su ejercicio profesional en la mayor medida posible. En el ámbito de la educación continua, cuyo principal objetivo reside en actualizar y mejorar habilidades profesionales (formación a lo largo de la vida), resulta imprescindible y fundamental aprender haciendo.

Los principios que orientan el diseño de las actividades que diseñamos son (algunos de ellos adaptados de Chip y Dan Heath en su libro *Made to stick*):

1. La actividad debe ser interesante ¿cómo hacer que la actividad genere en el estudiante el deseo de realizarla? Nada de proponer cosas aburridas como ensayos, informes de lectura, exámenes tipo test. Entre más sorprenda al estudiante, mejor será.

2. La actividad debe generar emociones en el estudiante. Debe implicar un reto al cual el estudiante estará dispuesto a dedicarle tiempo y esfuerzo.
3. La actividad debe estar enmarcada en una historia. ¿Cómo hacer que los estudiantes actúen con base en nuestra propuesta? Contamos historias creíbles que simulan situaciones reales.

Se pretende que el estudiante domine la situación de alguna manera, de esta forma, es persona autónoma y capaz de controlar, en la medida de lo necesario, su propio proceso de aprendizaje. La autonomía está íntimamente relacionada con la solución de problemas basados "más en la inmediatez que en la dilación" (Knowles, 1970); aspecto que tenemos presente en todo momento en el diseño, elaboración y publicación de las actividades, potenciando en el estudiante estrategias como la exploración o descubrimiento, y la planificación o regulación de los propios procesos de aprendizaje. Los aprendizajes deben ser, por tanto, altamente significativos, pues la aplicabilidad de éstos resulta imprescindible en nuestro contexto educativo, de forma que pueda "... adquirir destrezas cognitivas que puedan generalizarse y aplicarse a una amplia gama de situaciones " (Coll, 1991).

Además, cabe destacar que el modelo educativo se dirige también a la persona como perteneciente a un colectivo, a una comunidad en la que está integrado (Freire, 1971). El estudiante, para sentir que forma parte de un grupo, se le proporcionan espacios de trabajo comunes que facilitan la ayuda mutua y el intercambio colaborativo. Para ello, la selección de los estudiantes de nuestros programas cobra mucho sentido en la medida en que el grupo también será garantía de calidad permitiendo el aprendizaje entre pares y la posibilidad de compartir experiencias propias de su campo laboral.

Creemos que el estudiante virtual, como persona autónoma, sabe que la información que se le presenta en todo momento es de carácter orientativo, o abierta. Esto significa que el camino que puede seguir es flexible y/o adaptable a sus propias necesidades, capacidades, y/o recursos de los que disponga. Por ello, no hacemos énfasis en los contenidos y materiales ya que, como sabemos, siempre serán limitados frente al área de conocimiento y rápidamente pierden actualidad. Nuestros cursos presentan contenidos digitales en 3 categorías:

1. Escenciales (Mínimos). Contenidos necesarios para la realización de las actividades.
2. Recomendados. Contenidos que se recomienda sean consultados por el estudiante durante el curso para una mejor comprensión del tema estudiado.
3. De profundización. Contenidos propuestos por los expertos temáticos para profundizar el tema estudiado.

DISEÑO DEL AMBIENTE VIRTUAL

Para los programas educativos que se desarrollan en entornos no presenciales, resulta imprescindible trasladar e implementar el modelo pedagógico al espacio virtual donde se desarrolla la actividad educativa, los nuevos roles de las personas que intervienen en el proceso de enseñanza–aprendizaje (experto, tutor, soporte técnico, etc.), los nuevos conceptos y dinámicas introducidas por medio de anuncios y calendarios.

Sin embargo, un buen diseño del ambiente educativo virtual, una innovadora metodología y la tecnología que sustente este modelo no son elementos que garanticen, *per se*, un óptimo desarrollo del programa formativo y el logro de los objetivos de aprendizaje

establecidos. Para nosotros, el rol fundamental lo siguen teniendo las personas. Nuestra propuesta de valor está en la creación de una *comunidad viva* relacionada con el aprendizaje; es una tarea difícil ya que exige una gran dedicación y compromiso por parte de estudiantes, docentes y equipos de coordinación.

LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Como hemos comentado antes, las actividades de aprendizaje son sumamente importantes en nuestro modelo educativo. De todas formas deben estar muy bien diseñadas para lograr su cometido. Por un lado, esto sigue siendo un reto para nosotros y un punto a mejorar y, por lo tanto, seguimos trabajando en ello. No nos centramos sólo en la mejora de la definición de las mismas, sino también en cómo conseguir el diseño de actividades que respondan a los principios mencionados antes.

Si queremos que alguien aprenda algo, el camino no es ofrecerle contenidos para estudiar ni temas con sus respectivos exámenes sino que debemos plantear un desafío que le interese resolver y crear una historia para contextualizarlo.

A manera de ejemplo, en la Diplomatura virtual “China: una oportunidad de negocio” el diseño de actividades se inspiró en lo que sería la realización de viajes a China. Al participante, desde un comienzo se le encomienda la misión de planear la realización de un primer viaje de reconocimiento para que identifique aspectos destacados de su historia y cultura. Las bitácoras, los informes del viaje que debe presentar a la Junta de accionistas de la empresa y la comunicación permanente con el docente hacen parte de la estrategia didáctica y se enmarca en la metodología de aprendizaje basado en

proyectos. Los viajes posteriores responden a otros objetivos que le permitirán, finalmente, proponer un plan de negocio con este país.

UNA REFLEXIÓN FINAL:

Iniciar la construcción de programas virtuales aún produce una sensación de novedad. Si somos capaces de crear una historia rica y motivante, tenemos mucho camino recorrido para diseñar experiencias de aprendizaje en las que situamos al estudiante como protagonista de una historia donde deba alcanzar un objetivo que le importe y donde aprender sea el medio que le permita tener éxito. Y curiosamente eso, en el mundo del aprendizaje, es una innovación sin precedentes (Martínez, 2009).

Cada proyecto posee una dosis mínima de estandarización y se alimenta de mucha creatividad. Los procesos de mejora que surgen no tienen por qué ser siempre acertados, aunque así nos lo han parecido hasta el momento. De esta forma, la mayor parte de nuestro tiempo se dedica a innovar, ofrecer "algo" diferente, maravillar a nuestros estudiantes mientras participan del proceso educativo. Mantener el nivel de energía de forma constante requiere grandes dosis de atrevimiento y cierto punto de locura (Cornella, 2006). Pensamos que estamos dotados de ello, pero aún nos queda mucho camino por recorrer. Camino por el mundo de la formación continuada de adultos y profesionales que, en realidad, está lleno de sorpresas y descubrimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Coll (1991). *Psicología y currículum*. Cuadernos de Pedagogía. Ed.Paidós.

Cornella, A. y Flores, A. (2006). *La alquimia de la innovación*. Avance editorial.
Barcelona.

Freire, P. (1971). *Pedagogy of the Oppressed*. Nueva York, Herder and Herder, pág. 58.

Heath, Chip; Dan Heath (2008). *Made to stick*. Random House. USA.

Knowles, M. (1970). *The modern practice of adult education: Andragogy versus
Pedagogy*. Nueva York. Association Press.

Martínez, Javier (2009). Newsletter No. 38, Mayo de 2009. Disponible en Internet:

<http://www.catenaria.cl/km/newsletter.php>

www.eafit.edu.co/cec/bienvenida

www.eafit.edu.co/cec/diplomaturaChina

www.eafit.edu.co/institucional/pei

www.eafit.edu.co/virtual