

HABILIDADES DEL ESTUDIANTE EN LÍNEA



Los sistemas de educación en línea están orientados a establecer modelos educativos en donde el aprendizaje adquiera un sentido diferente respecto del que se tiene en los sistemas presenciales. Haciendo adecuaciones que se ajusten a los perfiles de los alumnos, se crean modelos educativos "centrados en el estudiante". Dichos modelos generan una dinámica educativa en la que se ubica al alumno como el protagonista principal; a decir de Moreno (2007), en un sistema de educación a distancia el alumno se caracteriza por:

Destrezas y conocimientos necesarios para interactuar como estudiante virtual:

Conocimiento y manejo básico de herramientas Web, Redes Sociales, herramientas de presentación de la información y socialización del conocimiento, uso básico de las TIC.

Conocimiento básico como estudiante de las principales herramientas ofrecidas por los entornos virtuales de aprendizaje, en este caso Schoology (CREA2) como foros, mensajería interna, tareas, cuestionarios, etc

Capacidad para buscar información de calidad, analizar y evaluar las diferentes fuentes, ser crítico con la información recuperada, revisar la fiabilidad de la información.

Capacidad para crear contenido nuevo a partir de uno existente. Construcción de su propio conocimiento, generar sus propias reflexiones a partir de otras, por ejemplo en una actividad de debate o en un foro de discusión.

Capacidad de comunicar sus ideas en diferentes formatos, principalmente de forma escrita, (foros, chats o mensajería interna) de forma oral a través de (videoconferencia, vídeos grabados, archivos de audio), de manera gráfica (infografías, presentaciones interactivas etc.)

Competencias actitudinales del estudiante virtual.

Compromiso con el aprendizaje. Debe existir un compromiso con su propio aprendizaje y con el de los demás participantes en el curso. Esta competencia conlleva una serie de valores como el respeto, la tolerancia a la diversidad de opiniones, la paciencia, la generosidad, etc. El estudiante online no debería desarrollar un aprendizaje mecánico en el que adquiriera conocimientos de forma "automática", sino que debe ser activo y protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Actitud necesaria para debatir (intercambio de ideas) sin agredir ni sentirse agredido, debe poseer la capacidad de entablar un debate o discusión sobre un tema sin sentirse molesto ante la diversidad de opiniones, se trata de fomentar la construcción colaborativa del conocimiento.

Actitud para el aprendizaje a lo largo de la vida (Lifelong Learning). Este elemento clave de la actual sociedad de la información, implica el desarrollo de habilidades permanentes en el análisis, selección y transformación de la información. Los entornos virtuales son un lugar idóneo para la educación permanente y amplía el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera fundamental.

Actitud para solucionar problemas y su aplicación en el mundo real. Los conocimientos adquiridos en el entorno virtual pueden ser útiles para resolver problemas y aportar soluciones en contextos reales, la vida virtual y real están conectadas, y los conocimientos adquiridos se aplican en ambos contextos.

Trabajo en equipo. Capacidad para colaborar y cooperar con los demás, formar parte de un grupo y trabajar juntos, compartir información, opiniones, ideas, experiencias, manteniendo una actitud abierta para aprender de y con otros.

Generación de conocimiento. Capacidad para presentar soluciones e iniciativas creativas, que resuelven problemas o situaciones aplicando conocimientos nuevos o diferentes.

Actitud para interactuar, pedir ayuda, colaborar. El trabajo en red facilita el trabajo colaborativo, las redes son entornos de comunicación grupal que incrementan la conexión social. El aprendizaje en Red posibilita nuevas formas de colaboración sin precedentes. (Juanjbano.blogspot.com, 2019).

Busca, selecciona y analiza información de calidad en diferentes fuentes y formatos.

Comunica sus ideas mediante un lenguaje multimodal en espacios de diálogo públicos como: foros, chats, videoconferencias y textos colaborativos.

Trabaja en Red compartiendo sus hallazgos y copensando estrategias y soluciones a los retos que se le proponen

Construye su propio conocimiento, genera sus propias reflexiones a partir del diálogo.

Autogestiona sus horarios y lugares de estudio. Realiza las tareas en los plazos pautados.

Crea contenido nuevo a partir de uno existente. Resuelve creativamente las tareas explorando herramientas digitales

Debate respetando la diversidad de opiniones. Plantea problemas, pide razones, propone alternativas

Pide ayuda siempre que se encuentra perdido. Comunica necesidades y preocupaciones

Es receptivo a las devoluciones de sus tutores. Lee detenidamente las consignas y atiende las explicaciones de cada tarea antes de realizarlas.

Infografía realizada por Marolyn Regueiro

Para la elaboración del presente material se han utilizado como insumo las siguientes publicaciones y materiales:

- Juanjbano.blogspot.com. (2019). Competencias y habilidades para aprender en línea. [online] Disponible en:
<http://juanjbano.blogspot.com/2017/07/competencias-y-habilidades-para.html>
[Accessed 4 Apr. 2019].

Referencias Bibliográficas:

- Moreno Castañeda, Manuel (2007), "El estudiante", Memorias del XVI Encuentro Internacional de Educación a Distancia, Guadalajara, UDG Virtual, pp. 1–20



Docentes Articuladores de Tecnología Educativa- Unidad Académica de
Tecnología Educativa.
CFE/ ANEP