05

LA DIDÁCTICA
DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

LA DIDÁCTICA

DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE THE DIDACTIC OF THE LEARNING VIRTUAL COMMUNITIES

Liéter Elena Lamí Rodríguez del Rey¹

E-mail: lalami@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7985-3334>

Vania del Carmen Guirado Rivero²

E-mail: vaniagr@sma.unica.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7625-3667>

María Elena Rodríguez del Rey Rodríguez¹

E-mail: merodriguez@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9336-7201>

Jorge Luis León González¹

E-mail: jlleon@ucf.edu.cu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2092-4924>

¹ Universidad de Cienfuegos "Carlos Rafael Rodríguez" Cuba.

² Universidad de Ciego de Ávila "Máximo Gómez" Cuba.

Cita sugerida (APA, sexta edición)

Lamí Rodríguez del Rey, L. E., Guirado Rivero, V. C., Rodríguez del Rey Rodríguez, M. E., & León González, J. L. (2019). La didáctica de las comunidades virtuales de aprendizaje. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(2), 35-43. Recuperado de <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA>

RESUMEN

Este artículo presenta gran parte del aporte teórico de los resultados de la investigación realizada por la principal autora en su formación doctoral. Este proceso de carácter dialéctico, con las técnicas y métodos científicos, se desarrolló a partir de las aspiraciones de formar un profesional de educación preparado para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje de Informática mediado por las comunidades virtuales de aprendizaje, sus limitaciones teóricas y su aplicación en la práctica. Fruto del análisis teórico de la bibliografía consultada y relacionada con el tema en los ámbitos internacional y nacional, suple la carencia de orientaciones didácticas y metodológicas que implican el trabajo con los medios de comunicación, razón de ser de las mismas comunidades en las clases presenciales y contribuye a elevar la calidad de la planificación e instrumentación de la docencia y creces en el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras clave: Comunidades virtuales de aprendizaje, medios de comunicación, proceso de enseñanza-aprendizaje, clase.

ABSTRACT

In this article, he presents a large part of the theoretical contribution of the results of the research carried out by the principal author in her doctoral training. This dialectical process, with scientific techniques and methods, was developed from the aspirations of forming an education professional prepared to direct the teaching-learning process of Information Technology mediated by the virtual learning communities, their theoretical limitations and their application in practice. The result of the theoretical analysis of the bibliography consulted and related to the subject in the international and national spheres, it supplements the lack of didactic and methodological orientations that imply working with the media, reason for being of the same communities in the face-to-face classes and it contributes to elevate the quality of the planning and instrumentation of the teaching and you increase in the learning of the students.

Keywords: Learning virtual communities, mass media, teaching-learning process, class.

INTRODUCCIÓN

La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, una oportunidad para América Latina y el Caribe declara en el cuarto objetivo: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Más adelante especifica metas que se corresponden con las necesidades de formación del profesional de educación superior y elevar la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde esta perspectiva, Cuba refrenda en los Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución para el período 2016-2021, continuar avanzando en la elevación de la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como en el fortalecimiento del papel del profesor frente al estudiante; formar con calidad y rigor el personal docente que se precisa para dar respuesta a las necesidades de los centros educativos de los diferentes niveles de enseñanza; avanzar en la informatización del sistema de educación; desarrollando, de forma racional, los servicios en el uso de la red telemática y la tecnología educativa, así como la generación de contenidos digitales y audiovisuales.

Dar cumplimiento a este encargo social significa la necesidad de la formación de docentes que deben estar preparados para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje de Informática en las escuelas, pero ante los avances acelerados de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, implica un cambio de visión en la estructuración de las clases como forma organizativa fundamental con el uso de los recursos de la red.

A pesar de que ofrecen diferentes resultados científicos con el uso de los medios de comunicación que identifican a las comunidades virtuales de aprendizaje, hacen énfasis en la educación a distancia; lo cual justifica la demanda del estudio profundo del tema en la modalidad semipresencial o presencial.

En este sentido, varias investigaciones internacionales se han desarrollado en función de las comunidades virtuales de aprendizaje en la educación presencial, por Araiza (2005); Bautista & Sánchez (2011). Ofrecen modelos de educación mixta (blended learning) donde se integra lo presencial y lo virtual, sin embargo, no se fundamentan la integración de lo virtual a lo presencial, solo proceden con la creación y desarrollo de las comunidades virtuales de aprendizaje, pero no se unen a partir de las formas de organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en general.

Con respecto a la didáctica de Informática, se destacan aportaciones de Expósito (2001); Coloma (2008); entre otros. Estas investigaciones se motivaron a causa de la implementación de la informática en las escuelas y la necesidad de la formación de profesionales de educación de esta especialidad, cuando se introduce en el año 2001, la enseñanza de la programación, del software educativo

y de los sistemas de aplicación; y en el año 2010, los albores de los recursos de la red. Se puede apreciar que no ofrecen elementos teóricos que fundamentan la integración de los recursos de la red, en general y las comunidades virtuales de aprendizaje, en específico, con las clases de Informática, a partir del modelo clásico de la pedagogía cubana.

Una mirada a la praxis de la Licenciatura en Educación Informática, permite aseverar que el modelo del profesional establece el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en los objetivos de su perfil de formación, en los programas de las disciplinas y asignaturas, donde se especifica la dirección del proceso con el uso de estas tecnologías. Esta carrera cuenta con cuatro disciplinas: Elementos de Informática Básica, Sistemas de aplicación, Lenguaje y Técnicas de Programación y Formación Laboral Investigativa (Didáctica de la Informática).

En los objetivos e indicaciones metodológicas de cada una de estas disciplinas se pone de manifiesto el trabajo con los recursos de la red, pero no se precisan acciones para insertar las comunidades virtuales de aprendizaje en las clases y más que esta limitante coincide con el texto básico de la Didáctica de la Informática.

De los componentes que exige la formación de licenciados en Educación Informática, el académico es el menos favorecido en el trabajo con las comunidades virtuales de aprendizaje, solo se aplican en los componentes laboral e investigativo; aun cuando los profesores priorizan la clase, como forma organizativa fundamental y los tipos establecidos.

El estudio empírico realizado a través de observaciones a clases, encuesta a profesores y entrevistas grupales a estudiantes, pudo constatar el conocimiento de la existencia de las comunidades virtuales de aprendizaje, plantean que facilitan para la búsqueda de información, desarrollo de estudio independiente, debates sobre temas generales, etc.; pero hay preponderancia del enfoque tecnológico en la informática.

Los análisis realizados en todas las etapas de la investigación revelan la necesidad y pertinencia del tema, pues develan carencias teóricas tales como: los rasgos comunes y diferentes de las comunidades virtuales de aprendizaje y las clases como forma organizativa del proceso de enseñanza-aprendizaje para establecer relaciones entre ellos y las posibilidades de vincularse entre sí; los componentes estructurales para la inserción de las comunidades virtuales de aprendizaje en las clases; la formulación de los objetivos, métodos y procedimientos más convenientes, el uso de los medios de comunicación sincrónica y asincrónica en el contexto de las comunidades virtuales de aprendizaje en la clase presencial.

En resumen, las debilidades teóricas y de proceder, antes mencionadas, repercuten en la calidad de la formación

de los profesores en la modalidad semipresencial, lo cual se manifiesta en:

- Escasa bibliografía que sustenta teórica y didácticamente la integración de los componentes del proceso con los recursos de la red.
- Carencia de orientaciones metodológicas para integrar las comunidades virtuales de aprendizaje en la clase como forma organizativa fundamental.
- Desconocimiento de la estructuración didáctica de cada tipo de clase con las comunidades virtuales de aprendizaje.
- Limitado uso de los medios de comunicación en el contexto de las comunidades virtuales de aprendizaje en la clase presencial.

La expuesta situación impulsó la necesidad de profundizar su estudio en la teoría internacional y nacional.

DESARROLLO

En el Congreso Internacional de Informática en la Educación, INFOREDU 2018, se dio a conocer el impacto que ha tenido hasta el momento, la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el desarrollo del sector educacional en Cuba. Además, se destacó la importancia de comunidades virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje; a pesar de que los estudios realizados al respecto, son innumerables, en la actualidad demandan un estudio profundo.

Basándose en los estudios realizados sobre las comunidades virtuales de aprendizaje, la autora comparte definiciones aportadas por algunos autores: *“Las comunidades virtuales de aprendizaje, núcleos privilegiados de la acción educativa en línea son constituidas por grupos de individuos, conectados a la red que comparten objetivos y promueven el ejercicio de la igualdad de derechos, de participación y de colaboración entre sus miembros”*. (Palooff & Pratt, 1999, p. 81)

“Una comunidad virtual de aprendizaje se forma cuando un grupo de personas, ya sean profesionales, estudiantes o simplemente un grupo con objetivos e intereses comunes, usa la telemática para mantener y ampliar la comunicación. Considera que el hecho de que la interacción entre las personas se pueda realizar entre personas físicamente, pero enlazadas mediante las redes”. (Salinas, 2003, p. 3). Se asume este concepto.

“Se identifican como conjunto de personas o instituciones conectadas a través de la red que tienen como objetivo un determinado contenido o tarea de aprendizaje”. (Gairín, 2006, p. 15).

“Es un grupo de personas que interactúan o están intercomunicados de manera virtual con un interés común en un proceso educativo y cultural, donde el motivo principal es el aprendizaje y el desarrollo profesional con espacios

de intercambio, colaboración y comunicación entre sus miembros”. (Cabero, 2006, p. 16)

Al analizar estas definiciones, obtiene que tienen en común tres elementos fundamentales: la participación de personas, la mediación por la red para propiciar la comunicación entre ellas y los temas a tratar con fines de aprendizaje.

Se hace menester en esta investigación a autores internacionales que han aportado teorías de las comunidades virtuales de aprendizaje: Harasim (1995); Salinas (2003); Gairín (2006); Meirinhos & Osório (2009); Cabero (2006); entre otros.

Estos autores reflejan como una tendencia de las comunidades virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que surten como efecto de la apropiación social donde es cada vez más requerida una cultura de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, con el tiempo transcurrido, extienden la interacción y la colaboración, a partir de los avances científico-técnicos.

En opinión de Harasim (1995), *“se trata de una nueva forma de enseñanza muy acorde con las exigencias de independencia, individualización e interactividad del desarrollo del aprendizaje en estos tiempos. Ahora, se enfatiza la interactividad que incluye la posibilidad para los estudiantes de enviar y recibir mensajes, ideas y preguntas de otros estudiantes o profesores, lo que lleva también a un método de enseñanza simultáneamente a distancia y comunitario, facilitando así la cooperación y la colaboración”*. Al respecto, se considera la importancia de las comunidades virtuales de aprendizaje, pero el método que se refiere, radicalmente pasa de ser desarrollado en lo presencial.

Gairín (2006), ofrece de las comunidades virtuales de aprendizaje, su definición, características, tipología, procesos de constitución y de funcionamiento. El mismo autor, al enlazar estos aspectos entre sí, aporta tres elementos fundamentales: el modelo de intervención educativa elegido, el tipo de comunidad virtual de aprendizaje y las características del ambiente de aprendizaje.

El primero establece las reglas de participación en el grupo que forma parte de la comunidad, que puede ser una plataforma Web o una aplicación informática conectada a la red, espacio en facilita el intercambio entre sus miembros y las normas referentes al proceso de aprendizaje. El segundo favorece la participación, la colaboración y el intercambio entre los miembros de la comunidad, así como los medios de comunicación que actúan como buscadores, gestores e intercambio de información. El tercero se relaciona con el aprendizaje individual o grupal.

La autora considera que los elementos mencionados por Gairín (2006), se ajustan con las comunidades virtuales de aprendizaje creadas y existentes en las redes cubanas, pero es necesario, progresar en los mismos

elementos, de acuerdo a los objetivos y contenidos a tratar en el proceso.

Meirinhos & Osório (2009), destaca la importancia de la colaboración, fundamentado en teorías del aprendizaje de inspiración constructivista donde prevalece la autonomía del aprendizaje. En desacuerdo con este autor, se considera que para insertar las comunidades virtuales de aprendizaje en las clases presenciales se debe contar con la representación física de los principales actores del proceso, o sea, el estudiante puede crear sus propios conocimientos, pero con apoyo del profesor.

Cabero (2006), plantea situaciones mediadas para el aprendizaje en las comunidades virtuales de aprendizaje y se olvida del profesor como transmisor de información o conocimientos, por lo que da un nuevo rol: facilitador. Se concuerda con el aporte de este autor.

Vaughan, Cleveland & Garrison (2013), refieren a las nuevas formas para profesores y estudiantes de enseñar, interactuar y contribuir al aprendizaje en las comunidades virtuales, fundamentalmente, el colaborativo. En su análisis, se observa que no precisan acciones para llevarlas a cabo en las clases presenciales.

Área (2014, 2018), también, enfatiza en la construcción colaborativa y democrática del conocimiento, en la formación del profesorado. Pone de manifiesto los componentes tecnológicos y humanos, para organizar el trabajo y la comunicación mediante los distintos tipos de recursos tecnológicos (foros, chats, correo electrónico, blogs, etc. Como se puede apreciar, este autor pondera el enfoque tecnológico.

En el ámbito nacional, las investigaciones al respecto se encuentran como un tema de discusión. Por tal razón, se requiere contextualizar algunos elementos teóricos del marco internacional, de modo, que se ajusten al modelo pedagógico clásico y las exigencias políticas, educacionales, psicológicos y sociales de la formación de docentes.

En primer lugar, los fundamentos en que se sustentan las comunidades virtuales de aprendizaje en las clases de Informática, desde la filosofía, se asume la concepción del materialismo dialéctico, paradigma ideológico marxista-leninista que sustenta la formación del Licenciado en Educación Informática (modalidad semipresencial), a partir de los principios de la política educacional cubana y las profundas raíces del pensamiento filosófico cubano, armónicamente estructurado en la transformación de las tradicionales hacia nuevas formas de enseñanza con las comunidades virtuales de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Informática.

La praxis del profesor universitario como objeto esencial al analizar el estado actual del problema y de ahí, al pensamiento abstracto; los fundamentos teóricos, puntos de vista para su desarrollo, exigencias en la selección y

nuevamente a su aplicación en la práctica, hasta comprobar su efectividad.

En segundo lugar, otro de los fundamentos teóricos, asumiendo el concepto de mediación de Vygotsky (1981), como elemento esencial, o sea, estas comunidades constituyen el mediador efectivo en general: la educación de la personalidad (formación docente) y particular: el proceso de enseñanza-aprendizaje (Informática).

En tercer lugar, desde la perspectiva histórico-cultural de esencia humanista de Vygotsky (1981), que la práctica social parte de la necesidad en la formación de los licenciados en educación informática estén eficientemente preparados para su actuación profesional, sean capaces de dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje con la inserción de las comunidades virtuales de aprendizaje y estar al mismo ritmo del actual desarrollo científico tecnológico.

Además, en el referido proceso radica la comunicación como vía para la colaboración y el diálogo, por lo que conlleva a identificar situaciones problemáticas que en determinados momentos contribuye al desarrollo de cada tipo de clase establecido en la educación superior.

Asimismo, el aprendizaje colaborativo se manifiesta en el trabajo de modo grupal, considerando el contexto social y afectivo, pues los estudiantes se unen para ayudarse mutuamente y así lograr una meta, lo que implica el desarrollo de habilidades intelectuales y sociales, a través de la interacción entre los medios que integran las comunidades virtuales de aprendizaje.

Otra cuestión está dada en que se manifiesta, además, el aprendizaje dialógico, esta perspectiva plantea que la realidad social se construye a partir de las interacciones entre las personas y al mismo tiempo está sometida a nuevas resocializaciones fruto de estas interacciones. Esta concepción del aprendizaje procura afrontar con una educación igualitaria los actuales retos de la sociedad de la información, superando el modelo de escuela y trascendiendo a la sociedad.

Por último, se asume que las comunidades virtuales de aprendizaje se fundamentan con dos concepciones, la comunicativa y la educativa. La primera desde la teoría de Habermas, pues de acuerdo con Calvache (2017), *“la comunicación es clave en el desarrollo humano ya que permite establecer relaciones interpersonales y analizar e interpretar el entorno. La teoría habermasiana tiene “un papel relevante en el denominado mundo de la vida, que equivale al espacio donde se integran cultura, sociedad, lenguaje y ser humano, a partir de la interacción interpersonal”*. La segunda, Kaplún (1992), sostiene que *“se aprende al comunicar porque educarse es involucrarse y participar en un proceso de múltiples interacciones comunicativas”*. (p. 37)

Las comunidades virtuales de aprendizaje en las clases de Informática cumplen con las leyes de la didáctica planteadas por Álvarez de Zayas (1999), relaciones del proceso de enseñanza-aprendizaje con el contexto social y relaciones internas entre los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por consiguiente, para cumplir con los cuatro pilares de la educación, se fundamentan los procedimientos en la enseñanza y aprendizaje:

- Aprender a conocer: los estudiantes deben tener la garantía de mejorar progresivamente su aprendizaje en relación con su desarrollo personal de modo que se les incremente su saber y descubrir nuevos conocimientos, se sientan motivados e interesados intelectualmente, estimulen su sentido crítico y lo más importante, adquieran una creciente autonomía.

Los profesores deben planificar actividades que contribuyan al logro de este pilar. Estas actividades admiten una conexión con las ideas previas y trazar una línea de pensamiento lógico en los estudiantes. En cuanto a la motivación, es suficiente con el acceso al recurso tecnológico y una vez que interactúen con él, se adentran al mundo virtual en la presencial. Muy importante, la distribución de los contenidos informáticos debe estar combinada con el pensamiento inductivo y deductivo, sin dejar fuera las técnicas de investigación para llegar al descubrimiento del nuevo conocimiento.

- Aprender a hacer: los estudiantes convierten sus conocimientos en una herramienta de trabajo, es decir, los conocimientos nuevos sean aplicados en el desarrollo de actividades prácticas que pueden ser individuales o grupales, según el método didáctico. Se aprecia que cuando se procede de esta manera, contribuye a la formación de valores (cooperación, responsabilidad, solidaridad, amor a la profesión).
- Aprender a vivir con los demás: la colaboración entre los estudiantes en los campos del saber se fortalece con las relaciones sociales que se extienden a otras comunidades, las manifestaciones emotivas, la superación del conocimiento; también, la atención a las diferencias individuales se promueve a causa de los elementos del diagnóstico de cada estudiante en aras de ubicarlo en el nivel correspondiente.
- Aprender a ser: es la fijación de los demás pilares, donde los estudiantes se comprometen en el proceso y se expresan a partir de su cuerpo, mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual y espiritual.

Para determinar dialécticamente la estructuración interna de cada tipo de clase como forma organizativa fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje y su relación con los componentes didácticos, tal como enfatiza Castellanos, et al. (2005), *“no solo de sus componentes estructurales, sino también las relaciones que se establecen entre los mismos y el propio proceso como un todo”* (p. 44) y tener en cuenta *“la estructura de los*

componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje se apoya en los tipos de contenidos, los que constituyen la base del sistema:

- *Acción (hábitos, habilidades, capacidades, modos de actuación).*
- *Conocimiento (concepto, principios, juicios, leyes, categorías).*
- *Valoraciones (convicciones, ideales, intereses, valores).*
- *Experiencia creadora (imaginación, proyección futura, aportes a la búsqueda, metodología)”* (Addine, 2004)

De acuerdo con Addine (2004), los contenidos deben basarse en las exigencias del modelo del profesional, los objetivos de las disciplinas y asignaturas informáticas, la creación de condiciones de enseñanza y aprendizaje desde lo didáctico, tecnológico y metodológico para formar futuras generaciones. Estas cuestiones permiten estructurar cada componente del proceso de enseñanza-aprendizaje, pero, al insertar en él, las comunidades virtuales de aprendizaje, es necesario transformar los modos de estructurarlos.

La formulación del objetivo desde la inserción de las comunidades virtuales de aprendizaje en los distintos tipos de clase como forma organizativa fundamental debe iniciar con una habilidad tecnológica que desarrollará el estudiante. Se refiere a habilidad tecnológica, a aquella acción cuya destreza para interactuar con el recurso tecnológico que actúa como medio de comunicación en el contexto de las comunidades virtuales de aprendizaje. Es decir, cada medio de comunicación se desarrolla con un propósito único.

El que se utiliza para chatear, este designa una conversación escrita realizada de manera instantánea mediante el uso de un software o a través de una plataforma Web entre dos o más personas conectadas a la red. Sirve para comunicarse mediante el diálogo con grupos de personas las cuales opinan de diferentes temas. Para que el diálogo fluya con rapidez y comprensible de leer, se logra con la práctica diaria. La informática tiende a tener esta habilidad con el uso de las redes sociales y, por tanto, se considera que chatear es una habilidad tecnológica.

El blog, otro medio de comunicación asincrónica, se ejecuta desde una página Web, escrito y publicado por una persona. Casi siempre facilita sus enlaces a otros blogs para ampliar información sobre el tema del que se trata. También, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo, pero a diferencia del chat, no es simultáneo, pero si se programa en espacio y tiempo, se logra mayor simultaneidad en el proceso de interacción. Ya se tiene otra habilidad tecnológica: bloguear.

El foro, otro medio de comunicación asincrónica; también se ejecuta desde una página Web organizada por categorías. El diálogo que se crea, se presenta de modo

jerárquico y no se desarrolla de modo simultáneo. A diferencia del blog, su acción fundamental es debatir temas. De ahí, la habilidad tecnológica parte de debatir.

Las videoconferencias y audioconferencias son otros medios de comunicación sincrónica y/o asincrónica según su modo de presentarse. Casi siempre se usan en la modalidad a distancia, pero se puede utilizar en la presencial o semipresencial. Se desarrollan con la intención de confrontar ideas en relación a un determinado asunto considerado de importancia por los participantes. Por tal razón, la habilidad tecnológica es debatir. Este recurso requiere óptimas condiciones de equipamiento tecnológico.

Es necesario ser cauteloso a la hora de determinar la habilidad que corresponda al uso de los últimos medios, pues la acción fundamental de una audioconferencia se enmarca en escuchar y de videoconferencia, observar y escuchar, estas se muestran como habilidades comunicativas, no tecnológicas.

En resumen, las habilidades tecnológicas que declara la autora según el medio de comunicación a ser usado en la comunidad virtual de aprendizaje, tienen que estar muy vinculadas a los contenidos van a desarrollar con ellas. Es decir, preguntar qué es lo que van a chatear, bloguear, debatir.

El contenido *“es aquella parte de la cultura y experiencia social que debe ser adquirida por los estudiantes y se encuentra en dependencia de los objetivos propuestos”* (Addine, 1998, p. 22). La trasmisión del contenido debe ser claro, preciso y coherente para que el estudiante esté consciente de lo que aprenderá y descubrirá a partir de este aprendizaje. Debe dar respuesta a los objetivos derivados de las exigencias de la formación del profesional, disciplinas y asignaturas. En el caso de la presente investigación, los contenidos deben ser informáticos.

Los contenidos en las comunidades virtuales de aprendizaje se seleccionan y muestran con el apoyo de medios como recursos didácticos por contener la información que requiere el estudiante en su autoaprendizaje. Por ejemplo, hipertextos, sitios Web, materiales audiovisuales o los escritos tecleados por los profesores y estudiantes por los medios de comunicación constituyen la vía trasmisora de conocimientos.

Ello justifica que los medios de comunicación como recursos didácticos son los que deben contener los medios de enseñanza. Pues de acuerdo con la definición de Guirado (2009, *“recursos didácticos como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, que cualifican su dinámica desde las dimensiones formativa, individual, preventiva, correctiva y compensatoria, que expresan interacciones comunicativas concretas para el diseño y diversificación de la actuación del docente y su orientación operativa hacia la atención a la diversidad de alumnos que aprenden, que potencian la adecuación de la respuesta educativa a la*

situación de aprendizaje, con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas”.

Es muy importante señalar esta definición pues su interpretación se vincula al uso de los medios de comunicación, que, a través de ellos, los profesores orientan a los estudiantes en su propio aprender con el fin de prepararlos para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje de Informática; a su vez, los estudiantes demuestran sus conocimientos y habilidades.

Además, se revela el estado anímico-cognitivo, efecto de las emociones que se sobresalen fundamentalmente en la relación de los profesores y estudiantes, incluso de entre los mismos estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ello sucede con la motivación producto del papel que juega el uso de la tecnología. Tiende a atraer la atención por aprender más y compartir el conocimiento, por supuesto, según las habilidades desarrolladas en la interacción con los recursos didácticos.

Para lograr un buen uso del medio, debe estar en correspondencia con el método en relación con el objetivo, contenido y forma organizativa. Los métodos más usuales (elaboración conjunta, expositivo, trabajo independiente), con el análisis de la teoría del aprendizaje combinado (“blended learning”), se fundamenta en una modalidad de enseñanza donde el profesor hace combinación del rol tradicional o presencial con el rol a distancia o no-presencial. Lo cual proyecta con un enfoque educativo que se usa materiales didácticos en línea mientras se usan los métodos basados en la formación clásica de Klingberg (1978).

El método también se determina según el tipo de clase como forma organizativa y se deriva de la selección del o los medios de comunicación. Al seleccionar la conferencia, por sus características, se pueden desarrollar en los medios de comunicación: audioconferencia o videoconferencia, aunque también se puede aprovechar el uso de blogs o foros. La clase práctica resulta factible con cualquier medio de comunicación, incluso con una combinación de varios, así como el correo electrónico y chat. Al igual que taller y seminario. En fin, todos los tipos de clase se clasifican de carácter dialógico y/o colaborativo.

“El método dialógico reconoce, principalmente, que lo primero que percibe el hombre es lo que existe fuera de él... la existencia posee en sí una estructura dialógica, el análisis de esta estructura es el trabajo que corresponde a los filósofos del diálogo”. De ahí, en la teoría se relaciona con el método dialógico.

Este método asume una concepción comunicativa, situada en el contexto sociohistórico de la informatización. El profesor dirige el proceso de enseñanza a partir del diseño curricular que se vincule al tratamiento de los contenidos basándose en el diagnóstico y proceder de los estudiantes. El estudiante ocupa el papel interactivo a través del diálogo con sus compañeros y aprender con ellos.

Acerca del método dialógico, la literatura científica al respecto ha demostrado que se determina en función del objetivo y contenido. Precisamente, se relaciona con el uso de los medios de comunicación con el propósito de dialogar.

El método colaborativo ha sido debatido en la literatura científica como una técnica didáctica que promueve el aprendizaje centrado en el estudiante con diferentes niveles de habilidad en el desarrollo de actividades para perfeccionar el tratamiento de los contenidos de una materia; es decir, el aprendizaje colaborativo, más que el simple trabajo en equipo.

“El método colaborativo es una metodología de aprendizaje activo que impulsa al alumno a construir su conocimiento desde la interacción producida en el aula... un sistema de organización que induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo y un proceso que les permite desarrollar gradualmente el concepto de ser mutuamente responsables del aprendizaje de los demás” (Johnson y Johnson, 1999)

Los procedimientos dan continuidad al método. Si son del dialógico, pueden puntualizarlos como diálogo, cuando se está en presencia de una comunicación de profesor-estudiantes o estudiantes-estudiantes. Si son del colaborativo, incide en el debate, este es el procedimiento donde los estudiantes divulgan sus ideas, conocimientos e intereses propios del proceso hasta que las compartan e intercambian con los profesores.

Para decidir los procedimientos, se tienen en cuenta las acciones que involucran la relación entre los profesores-estudiantes y estudiantes-estudiantes, en esencia, el cómo se manifiesta en interacción con el uso del medio de comunicación en las comunidades virtuales de aprendizaje.

Se concluye con la evaluación para comprobar el cumplimiento del objetivo. Los resultados se obtienen de dos formas: oral, puede ser a través de videoconferencias y audioconferencias; y escrita, de los demás servicios que responden al uso de los medios de comunicación.

Una vez interpretados los componentes didácticos, se pone de manifiesto, las funciones didácticas: aseguramiento del nivel de partida, creación de una motivación eficiente, orientación hacia el objetivo, tratamiento de la nueva materia, control y fijación del aprendizaje; al ubicarlas en las partes introducción, desarrollo y conclusiones.

CONCLUSIONES

La teoría internacional prevalece el uso de los recursos de la red en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación docente, que, a su vez, la teoría nacional que se presenta con escasez y más en lo presencial, afecta el mismo proceso en la Licenciatura en Educación Informática ante los avances acelerados de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Por tal motivo, demanda nuevas formas de proceder didáctico, debido a que es necesario que el texto básico de la Didáctica de la Informática se actualice en relación con el uso de los recursos de la red.

Debido a esta necesidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Licenciatura en Educación Informática, se enriquece valorando las posiciones a asumir en los componentes del proceso y las insuficiencias en el enfoque humanista, con el uso de los medios de comunicación en el contexto de las comunidades virtuales de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Addine Fernández, F. (2004). *Didáctica, teoría y práctica*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Addine Fernández, F., Calzado Lahera, D., & Páez Suárez, V. (1998). *Aproximación y contextualización de los contenidos didácticos y sus relaciones*. La Habana: ICCP.
- Álvarez de Zayas, C. M. (1998). *Categorías fundamentales de la Pedagogía como ciencia. Sus relaciones mutuas*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Área Moreira, M. (2014). Las redes sociales en internet para la formación del profesorado. *Razón y palabra*, 13(63). Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/marea.html>
- Área Moreira, M. (2018). De la enseñanza presencial a la docencia digital. Autobiografía de una historia de vida docente. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 56. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/56/area.pdf>
- Cabero Almenara, J. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *EDU-TEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (20). Recuperado <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/viewFile/510/244>
- Calvache, C. A. (2015). Perspectiva sistémica de la comunicación humana y sus desórdenes. *Ciencias de la Salud*, 13(3), 327-329. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/recis/v13n3/v13n3a01.pdf>
- Cuba. Partido Comunista de Cuba. (2016). *Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución para el período 2016-2021*. La Habana: PCC.
- Expósito Ricardo, C. (2001). *Algunos elementos de la Metodología de la Enseñanza de la Informática*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Gairín Sallán, J. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *Revista Educar*, 37, 41-64. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/Educar/article/viewFile/58020/68088>

- Guirado Rivero, V. C. (2014). *Recursos didácticos y sugerencias metodológicas para la enseñanza-aprendizaje de los escolares con necesidades educativas especiales: texto para estudiantes de las carreras Licenciatura en Educación Especial y Logopedia*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Harasim, L., Hiltz, S.R., Teles, L., & Turoff, M. (1995). *Learning Networks*. Cambridge: The MIT Press.
- Johnson, D. W., & Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor, S.A.
- Kaplún, M. A. (2001). *A la educación por la comunicación. La práctica de la comunicación educativa*. Quito: Ediciones CIESPAL.
- Klingberg, L. (1978). *Introducción a la didáctica general*. La Habana: Pueblo y Educación.
- López Fernández, R. (2010). *Componentes para la estructura didáctica de un curso de Educación a Distancia usando como herramienta las plataformas gestoras*. (Tesis doctoral). Cienfuegos: Universidad de Cienfuegos.
- Meirinhos, M., & Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 45-60. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812381004>
- Organización de Naciones Unidas. (2016). *Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: CEPAL.
- Palloff, R., & Pratt, K. (1999). *Building learning communities in cyberspace*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Vaughan, N. D., Cleveland-Innes, M. & Garrison, D. R. (2013). *Teaching in Blended Learning Environments: creating and sustaining communities of Inquiry*. Athabasca: AU Press.
- Vygotsky L. S. (1981). *Pensamiento y lenguaje*. La Habana: Pueblo y Educación.