

SOCIEDAD

Universidades innovan en la virtualidad debido a la pandemia

La educación superior ha enfrentado de manera adecuada el reto de dictar clases en medio de las restricciones impuestas por la pandemia de COVID-19.

7 de febrero, 2021 - 08h07



Las clases universitarias se realizan en el plano virtual. Por ello, el ITB ha adecuado un estudio de grabación para producir material audiovisual con los profesores. **Foto: redaccion**

La educación superior ha enfrentado de manera adecuada el reto de dictar clases en medio de las restricciones impuestas por la pandemia de COVID-19. Hemos consultado en diversas universidades de Guayaquil para conocer sus estrategias implementadas.

Universidad Politécnica Salesiana

En el contexto de la emergencia sanitaria por efectos del COVID-19, la Universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil priorizó el teletrabajo y la virtualidad en las clases iniciadas desde mayo. “Se llevaron a cabo diferentes estrategias, entre ellas la implementación de la plataforma Zoom para las clases síncronas y de nuestro Ambiente Virtual de Aprendizaje Cooperativo (Avac) para el manejo de recursos metodológicos y evaluativos. Para el desarrollo de las prácticas de laboratorio se trabajó con programas, simuladores, emuladores y accesos remotos a los laboratorios”, explica **Jaime Zapata Martínez**, coordinador académico.

“Aparte de sus 18 carreras ofertadas, están ofertando nuevas carreras como Derecho y Diseño en Multimedia...”

Desde hace una década, la **Universidad Politécnica Salesiana**, a través de su plan de fortalecimiento docente, ha capacitado a sus profesores en cada inicio de periodo, en temas relacionados con la docencia y con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por lo que no tuvieron mayores inconvenientes en los cambios implementados en el año anterior.

“El proceso para que nuestros estudiantes se acoplen fue extenuante, pero se vieron frutos a corto plazo, ya que trabajamos todos bajo el lema ‘La Salesiana no se detiene’, lo llevamos a la práctica todos los días, 24/7, siempre dispuestos a ayudar a nuestros estudiantes en cualquier duda que tengan, y a través del acompañamiento académico tutorías y por cualquier vía, desde redes sociales, plataformas virtuales hasta llamadas telefónicas”.

Zapata agrega que, pese a la crisis sanitaria y económica, aparte de sus 18 carreras ofertadas, están ofertando nuevas carreras como Derecho y Diseño en Multimedia, “con gran número de inscritos en nuestro nuevo campus María Auxiliadora, y también implementando nuestros laboratorios en el campus Centenario con lo último en tecnología para nuestras ingenierías”.

La tecnología es el nuevo vehículo de los éxitos de los estudiantes universitarios. Foto: Shutterstock.

Instituto Tecnológico Bolivariano (ITB)

Esta entidad académica implementó la metodología de **ITB Online** para ofrecer clases *online* en directo y en diferido, charlas magistrales, videos tutoriales, recursos de aprendizaje, sistema de evaluación y un tutor personal desde el inicio hasta la culminación de los estudios, en las carreras de Tecnología Superior en Administración, Contabilidad, Desarrollo de Software y Tránsito.

“Nuestros docentes graban sus clases, mientras que un equipo de producción se encarga exclusivamente de la parte visual, logrando así excelentes resultados en el aprendizaje”.

Oscar Alejo Machado, director de la **Facultad de Educación a Distancia y en Línea**, destaca la adecuación de un estudio de grabación (tipo televisión) para facilitar la producción de materiales audiovisuales que se difunden en las plataformas tecnológicas para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. “Nuestros docentes graban sus clases, mientras que un equipo de producción se encarga exclusivamente de la parte visual, logrando así excelentes resultados en el aprendizaje”, menciona el directivo.

Machado agrega que en ITB Online trabajan con Moodle, plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.

Además se ofrecen dos encuentros sincrónicos a la semana, en los que el estudiante puede conectarse con el docente vía Zoom. También pueden acceder a la herramienta de test de autoevaluación (Kahoot), que simula los exámenes finales para que reciba retroalimentación. El propósito es que el ITB logre la educación sin importar el lugar donde se encuentre el alumno.



Universidad del Río

La capacitación adecuada de los docentes fue esencial para afianzar el proceso de aprendizaje en línea, indica **Jorge Rodríguez, Ph. D., rector** de la Universidad del Río. “Esto involucraba, por una parte, el conocimiento del uso de las diferentes plataformas. Por otra parte, se implementó un plan de trabajo y acompañamiento para que los docentes pudiesen incorporar material de apoyo que sea acorde con este nuevo esquema”, dice el directivo, quien recalca que los modelos de enseñanza actual involucran un rol más activo por parte del estudiante.

“El teletrabajo... involucra que, en el mundo laboral, el alumno puede enfrentarse a situaciones donde sus compañeros de trabajo puedan ser personas de otras ciudades o países”.”

Otro pilar ha sido la capacitación a los estudiantes. Primero, para familiarizarse con las plataformas. Segundo, para que comprendan que se están enfrentando a una realidad también para su ejercicio profesional. El **teletrabajo** no solo implica mover el espacio de trabajo a la casa; involucra que, en el mundo laboral, puede enfrentarse a situaciones donde sus compañeros de trabajo puedan ser personas de otras ciudades o países. “Esto ha obligado a hacer un acompañamiento constante con los estudiantes para que interioricen esta transformación”.

Por último, la educación virtual trajo para la planificación académica métricas más precisas e inmediatas, añade, para generar reportes sobre tiempos de conexión en una clase, tiempos de resolución de una tarea, entre otras estadísticas que permiten ir mejorando la experiencia educativa para los docentes y los estudiantes.

Universidad Laica Vicente Rocafuerte

Con la finalidad de garantizar la continuidad de la formación académica de sus estudiantes, todas las carreras ofertadas por la **Universidad Laica Vicente Rocafuerte (ULVR)** impartieron clases bajo modalidad virtual sincrónica, lo cual se mantendrá vigente hasta que las disposiciones gubernamentales permitan el retorno seguro de los estudiantes a la modalidad presencial, explica la **rectora, Ph.D Aimara Rodríguez Fernández**.

“Para lograr el objetivo de impartir clases de forma telemática, se diseñó el Instructivo de clases online, el cual fue socializado vía correo electrónico a docentes y estudiantes”.”

De manera específica, la ULVR utiliza desde el 2014 el servicio de Google llamado G Suite for Education; además, la plataforma Moodle permite el intercambio de contenido entre usuarios.

“Para lograr el objetivo de impartir clases de forma telemática, se diseñó el Instructivo de clases online, el cual fue socializado vía correo electrónico a docentes y estudiantes; asimismo, antes del inicio de clases se realizaron varias capacitaciones en las que se incluyeron simulaciones diarias para el correcto uso de nuestra plataforma”, señala Rodríguez. “Sin duda resultó complejo que la comunidad, sin previo aviso, tenga que adaptarse a la implementación de educación en línea”.

La labor de los docentes fue indispensable para concienciar a los estudiantes de la seriedad que debían darle a la modalidad virtual que se está aplicando. “Con la experiencia de dos periodos académicos, se evidencia que la población estudiantil se ha adaptado satisfactoriamente y está sacando el mayor provecho posible en sus sesiones de estudio”.

Escuela Superior Politécnica del Litoral (Espol)

Para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, la **Espol** emplea algunas herramientas tecnológicas para asegurar una educación dinámica, innovadora, activa y de calidad, señala **Margarita Ortiz Rojas, Ph.D.**, directora del Centro de Investigaciones y Servicios Educativos (CISE) de esa institución, quien menciona algunas de ellas:

1. Herramientas que desarrollan la colaboración grupal: Con el propósito de propiciar una mayor participación de estudiantes se emplean pizarras colaborativas, como Padlet o Jamboard, en las cuales cada estudiante contribuye con su idea en relación con una temática.

“El uso de herramientas como Edpuzzle o Perusall fomentan los procesos de autonomía, debido a que los estudiantes de manera asincrónica deben leer o ver videos y contestar preguntas o escribir sus dudas”. ”

2. Herramientas para la evaluación y retroalimentación: Con el fin de evaluar la comprensión en tiempo real de los contenidos se emplean herramientas como Kahoot, Quizziz o Mentimeter. Esto ayuda a que los docentes midan los conocimientos y además puedan retroalimentar a sus estudiantes. El uso de la gamificación es clave para promover un estímulo adicional que motive y capte la atención de los estudiantes.

Por otro lado, el uso de herramientas como Flipgrid refuerza la evaluación de pares o coevaluación, ya que permite que los estudiantes se graben y, además, que puedan retroalimentar el trabajo de sus compañeros.

Finalmente, para las evaluaciones finales se emplea Canvas como plataforma oficial de la universidad. También se utiliza Exam.net para monitorear las acciones de los estudiantes, en caso de que se amerite. En las evaluaciones se trabaja con preguntas de opciones múltiples que buscan elevar los niveles de pensamiento superior del estudiante y fortalecen el razonamiento.

3. Herramientas para el aprendizaje autónomo: El uso de herramientas como Edpuzzle o Perusall fomentan los procesos de autonomía debido a que los estudiantes de manera asincrónica deben leer o ver videos y contestar preguntas o escribir sus dudas. Esto, a su vez, ayuda al docente porque puede acceder a las analíticas de las respuestas y determinar qué temas enfatizar o reforzar durante la clase sincrónica.

Instituto Tecnológico de Imagen y Sonido Paradox

Este instituto tecnológico superior tiene 24 años especializado en medios, tecnología, artes e innovación, ofreciendo actualmente dos carreras de tercer nivel, Composición Musical y Tecnología Superior en Sonido y Acústica.

“El instituto ya tenía cursos profesionales en modalidad *online*, pero el reto más complicado era llevar exitosamente carreras con alto contenido práctico”, explica **Gorki Alarcón**, **canciller** de esta institución que para enfrentar este desafío comenzó a planificar, organizar y ejecutar el proyecto **Airdox**.

“El Airdox es un sistema de gamificación para educación musical online utilizando realidad virtual, y realidad aumentada... ”.”



Paradox brinda clases de música a través de la realidad virtual. Foto: Cortesía.

El **Airdox** es un sistema de gamificación para educación musical *online* utilizando realidad virtual, y realidad aumentada de forma inmersiva, como si fuera un juego (*game*, en inglés). “El sistema, ya en su versión beta, ha solucionado casi todos los problemas académicos de los estudiantes, dándoles opción a prácticas, manejo de equipos, clases en entornos iguales o mejores a la realidad”.

Esta iniciativa ha permitido, por ejemplo, dictar una clase del nacimiento del *rock and roll* dentro de una réplica exacta de Sun Records (el estudio de grabación que vio nacer a Elvis) o conversar sobre el famoso accidente de Buddy Holly, Richie Valens y Big Booper, catalogado como el día que la música murió, en la misma escena del accidente”, explica Alarcón sobre esa plataforma que permite otras implementaciones más, como trabajar en estudios de grabación, utilizar micrófonos, etc.

Esta iniciativa transporta a los alumnos a un nuevo nivel en la virtualización de la educación que, según el directivo, podría ser replicado por otras instituciones educativas dentro y fuera del país. Las buenas ideas deben expandirse, sobre todo en estos tiempos de innovación obligada. (I)



Redacción

 [eluniversocom](https://twitter.com/eluniversocom)

Recibe nuestro boletín de noticias

Con un resumen de los acontecimientos más importantes del día.

Correo electrónico

REGISTRARME