Ana Caren Graemiger[1]

# La inclusión a entornos virtuales de aprendizaje en la modalidad de educación permanente para jóvenes y adultos

## Resumen

En una sociedad dinámica, el desarrollo continuo de la tecnología impacta de manera directa en el ámbito educativo, cambiando y transformando el aula a partir de la creación de nuevos espacios formativos desde la virtualidad.

Con la incorporación de los EVA (Entornos Virtuales de Aprendizaje) en la modalidad orientada dentro del Plan Fines, se brindarán nuevos espacios que aporten mejoras hacia la comunicación e interacción entre docentes, alumnos y entorno.

La modalidad virtual requiere del compromiso docente como facilitador del aprendizaje. Con dicho proyecto, se espera contribuir al desarrollo de competencias y habilidades que favorezcan los procesos formativos apoyados en los EVA.

## Palabras Claves

Entornos Virtuales – Aprendizaje – Inclusión – Educación – Jóvenes y Adultos

## Fundamentación

La educación para jóvenes y adultos de la Provincia de Corrientes se orienta a garantizar una formación compuesta por módulos básicos y orientados diseñados para promover, desarrollar y mejorar las condiciones educativas a los efectos de lograr con eficacia acciones que garanticen una mayor inclusión al sistema educativo de todos alumnos que ingresen a la modalidad, garantizando el acceso, permanencia y terminalidad de sus estudios primarios y secundarios. Uno de los objetivos principales dentro de la misión que cumple la educación permanente para jóvenes y adultos es llevar a cabo el diseño y planificación de un plan estratégico que se articule con los objetivos fijados por la Ley Nacional de Educación para la realización del quehacer técnico – pedagógico en compromiso con la erradicación del analfabetismo y el cumplimiento con los niveles obligatorios de educación.

[1] Profesora en Ciencia Política – Inst. Sup. Form. Y Cap. Docente N° 1. Técnica en Política, Gestión y Comunicación – Un. Nac. De Avellaneda. Licenciada en Educación- Univ. FASTA. Especialista el Educación en Contexto de Encierro – Univ. FASTA

La Ley Nacional de Educación N° 26.206 en su artículo n° 46, define la educación permanente de jóvenes y adultos como la modalidad educativa destinada a garantizar la alfabetización y el cumplimiento de la obligatoriedad escolar, prevista por la ley, a quienes no la hayan completado en la edad establecida reglamentariamente y a brindar posibilidades de educación a lo largo de toda la vida. 1

Dentro de las líneas estratégicas que lleva a cabo toda Dirección que coordina la modalidad EPJA en cada Provincia, se articulan junto con los lineamientos curriculares de los módulos orientados, propuestas educativas de la UNESCO y la Introducción a los proyectos de la EPJA en la Agenda 2030 de la DVV Internacional 2 donde se trazan metas con objetivos destinados a resolver los conflictos de educación digital que subsisten dentro de la modalidad, aportando avances respecto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a la educación, las cuales "permiten complementar, transformar y enriquecer el proceso educativo, facilitan el acceso a la educación a sectores vulnerables, ayudan en procesos de formación docente, mejoran la calidad de la educación y permiten reforzar contenidos educativos".

En virtud a ello, desde la implementación del Programa Nacional de Finalización de Estudios Primarios y Secundarios (Plan FINES) la modalidad EPJA se encuentra rodeada por un conjunto de atributos que dentro de la educación formal y no formal contribuyen a la formación del ciudadano, mediante los cuales cada estudiante desarrolla sus capacidades, enriquece sus conocimientos y mejora sus competencias para luego, ponerlas en práctica en el progreso diario. Entendemos que los esfuerzos realizados por mejorar y garantizar la educación para jóvenes y adultos han sido evidentes desde el proyecto inicial con coordinación y asistencia de todos los actores que conforman la modalidad, pero resulta oportuno aclarar que aún no se ha logrado varios de los propósitos previstos en la agenda 2030 al respecto de calidad educativa y pedagógica destinadas a la educación digital que acompañan los objetivos de inclusión social garantizando el derecho a la educación de jóvenes y adultos.

Abordamos el concepto de Entornos Virtuales de Aprendizaje definido por Salinas 3 como un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica. Actualmente nos encontramos con muchas Instituciones Educativas con acceso a espacios formativos dentro de la educación en línea siendo el uso de internet algo reciente dentro de los procesos educativos, pero no suficientes. Al momento de hablar de una educación de calidad mediada por el uso de la tecnología no alcanza con dispositivos y herramientas eficientes, además, existen otras fuentes necesarias que deben trabajar de manera colaborativa para lograr un aprendizaje significativo.

Al respecto Elorza Feldborg sostiene que no solamente deberá ponerse el acento en la herramienta sino también en otras fuentes del conocimiento (…) la educación mediada

por entornos virtuales debe estar centrada en los estudiantes y orientada al aprendizaje activo, presentando situaciones que se aproximen lo máximo posible al mundo real. 4

Los docentes de la modalidad EPJA se encuentran inmersos en los nuevos desafíos que se presentan desde la incorporación de la educación en línea, refiriéndose a esta como el desarrollo de actividades que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio o el entorno virtual. Estos nuevos desafíos relacionados con la incorporación de los EVA en los procesos de aprendizaje de los alumnos dentro del Plan Fines, se distinguen por circunstancias que limitan el desarrollo de nuevos estrategias que enriquecen la enseñanza y garantizan la inclusión en las aulas, los cuales van desde la deserción escolar que aumenta por razones sociales, económicas y culturales entre los alumnos, la necesidad de crear nuevos espacios de formación docente y un aula caracterizada por el encuentro de diferentes generaciones.

Dentro de una sociedad dinámica, se presenta la necesidad de trabajar conjuntamente a razón de fortalecer la educación para transformarla desde todos sus ámbitos. El proyecto se enfoca a realizar mejoras desde los nuevos desafíos que se presentan en la modalidad orientada dentro del Plan FINES, a partir de la implementación en los procesos de enseñanza de los entornos virtuales de aprendizaje. Para ello, se empleará una planificación estratégica situacional como modelo de mejora eficaz para ordenar la actuación y producir cambios concretos.

La planificación estratégica, además de ser un instrumento válido para gestionar el cambio hacia la sociedad del conocimiento, es una metodología aplicable a toda organización educativa que tiene como finalidad huir de la improvisación y sujetarse a una previsión de futuro y de resultados. Es una manera de afrontar los cambios, no es la única por supuesto, pero en un entorno donde impera la incertidumbre, la planificación estratégica empieza a ser una gran aliada para formar parte de las organizaciones proactivas. 5

Llevar a cabo esta iniciativa invocando al docente como facilitador del aprendizaje en la virtualidad requiere de nuevas competencias, el cambio del rol tradicional debe ser superado para adaptarse a las nuevas exigencias y la mejor manera es la capacitación continua, pudiéndose llamar en palabras de Elorza Feldborg “Docentes 3.0”. 6

En definitiva, la calidad de educación en la virtualidad requiere de acciones pedagógicas con la combinación de elementos tecnológicos y de organización, tanto con los actores que forman parte de la modalidad como su entorno, pudiendo generar flexibilidad en las nuevas propuestas didácticas que permitan su implementación dentro de la modalidad orientada de EPJA y entendiendo su relevancia junto con la necesidad real de ser puesta en marcha para que perduren en el tiempo.

Adecuarnos a las necesidades de aprendizaje de los alumnos es importante para entender que debemos buscar el cambio, de allí en adelante toda acción es un gran aporte para lograr una educación de calidad y equitativa para todos los estudiantes.

## Objetivos

Objetivo General

Diseñar mejoras para la implementación de entornos virtuales en la modalidad permanente para jóvenes y adultos mediante el fortalecimiento pedagógico.

Objetivos Específicos

-Identificar los factores internos y externos que limitan la enseñanza de entornos virtuales para resolver los problemas de inclusión mediante el intercambio de experiencias del equipo docente.

-Distinguir los entornos virtuales en los que interactúan los jóvenes y adultos con el fin de potenciar el aprendizaje a través de actividades grupales.

-Indicar las acciones a concretar dentro de la modalidad y aquellas orientadas al trabajo conjunto con el entorno para el desarrollo del aprendizaje significativo de manera integral mediante reuniones con docentes y tutores.

-Organizar espacios de encuentro del equipo docente con el fin de implementar nuevas habilidades y competencias en entornos virtuales utilizando estratégicamente herramientas tecnológicas.

-Registrar los logros en las prácticas pedagógicas para dar sentido al rol del docente como facilitador de entornos virtuales mediante la participación de los alumnos.

## Metodología

El presente proyecto se orienta hacia mejoras dentro de la modalidad Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (EPJA) de la Ciudad de Corrientes, para la incorporación a entornos virtuales de aprendizaje de los alumnos que asisten a módulos orientados del Plan Fines. La propuesta se desarrollará desde el segundo semestre del año lectivo 2022 que abarca desde julio a diciembre, se coordina con la participación y colaboración del equipo docente, secretarios y coordinadores de Sedes, alumnos y familias.

Para hacer frente a la problemática que se plantea dentro de la modalidad de educación permanente de jóvenes y adultos, es necesario iniciar desde la planificación de objetivos que permitan a los docentes y actores institucionales llevar adelante estrategias funcionales que acompañen, contengan y desarrollen nuevos espacios en los alumnos, aumentando las posibilidades de acceder a las clases tanto presenciales como virtuales, y enriquecer de esta manera los procesos de aprendizaje significativos. Para ello se insta

a desarrollar habilidades y conocimientos en el equipo docente que les permita aplicar herramientas pedagógicas basadas en la educación digital que colaboren a fomentar la motivación, la participación, la integración y la sociabilización en los alumnos. Las metas deben ser consentidas entre todos los actores, se comenzará con la organización de dos reuniones con el equipo docente para compartir las experiencias dentro del aula con respecto al uso de herramientas digitales y a su vez invocando a la intencionalidad pedagógica de realizar acciones que se encaminen hacia los fines educativos que se desean alcanzar, la primer reunión se dará al inicio del desarrollo de la propuesta (en el mes de julio del año lectivo 2022) la segunda reunión se acordará con los docentes.

Se entiende que cada momento en la interacción del aula, es una oportunidad para aplicar estrategias que incentiven al alumno a participar de las clases y a querer volver las siguientes. Para mejorar la interacción dentro del aula se propone a los docentes: El acompañamiento a los alumnos en los nuevos espacios. -Expresarse de manera clara. -Motivar al alumno a explorar las herramientas digitales. -Construir ambientes favorables para el aprendizaje. -Promover el trabajo colaborativo y la comunicación afectiva. -Ser empático. –Retroalimentación.

La intervención que se llevará a cabo a partir de esta propuesta, será de tipo educativa combinada con el fortalecimiento pedagógico y los nuevos recursos digitales que estarán a disposición de los actores, invocando al modelo del planeamiento estratégico situacional que orientarán el trabajo docente hacia modelos comunitarios e integrados donde el educador se convierte en el facilitador de la acción y transmita conocimientos más allá del contexto de la disciplina, comprendiendo la necesidad de crear trayectos que se encaminen a la apertura de nuevos desafíos para los alumnos y su entorno, contar con un planeamiento situacional nos permitiría la iniciativa de participación y promoción de actitudes que recuperen el compromiso de la comunidad educativa hacia las nuevas mejoras.

Mediante ello, se tendrá en cuenta la realidad de los alumnos para encaminar estratégicamente los objetivos que generen contenidos educativos integrales para crear espacios de reflexión, articulación y crecimiento en el aula. Se considerarán las fortalezas, oportunidades, amenazas y debilidades a partir de la realización en conjunto con los Secretarios de Sede, de un cuadro F.O.D.A, Desde esta perspectiva, podemos tomar diferentes realidades dentro de una misma situación; la cual atraviesan los alumnos que asisten a la modalidad de educación para jóvenes y adultos, que impide el proceso de aprendizaje a través de la educación virtual debido a las realidades sociales, económicas y culturales que se presentan dentro y fuera del aula.

Considerando que cada Sede del Plan Fines se sitúa en barrios periféricos de la ciudad donde asisten vecinos, amigos y familiares se trabajará dentro de la educación formal y no formal desde la organización de reuniones con los tutores y alumnos, las cuales se

organizarán en cuatro encuentros, uno de ellos durante la primera semana de julio del año lectivo 2022 y los siguientes a acordar con los participantes. Seguidamente se invitará a alumnos y sus familias a participar de presentaciones barriales, caminatas familiares y charlas informativas sobre nuevas tecnologías y herramientas digitales aplicadas a la educación, se presentará como actividad extracurricular en concordancia con la Dirección de Educación permanente para jóvenes y adultos, con participación abierta a la comunidad para estimular la confianza entre docentes, alumnos y familia, colaborando con los procesos de integración y participación.

El docente como tutor guía dentro de la modalidad de clases en línea, debe considerar resignificar su rol, olvidarse de la tradicionalidad a la que se está acostumbrado e innovar desde la planificación de clases hasta las formas de interactuar con sus alumnos y aprender desde las oportunidades que brinda la educación en la virtualidad para disminuir la brecha digital. Considerando para ello, que la mejor manera de fomentar y crear habilidades dentro del equipo docente será a partir de la capacitación continua. Al respecto, se harán talleres dentro de cada Sede del Plan Fines con la invitación a profesionales en TIC´S y Entornos Virtuales de Aprendizaje, los talleres se encuentran divididos en 6 ejes, siendo los encuentros dictados dos veces al mes, desde julio a diciembre del año lectivo 2022, a continuación, se presentan los ejes de cada taller:

-Taller I - Mes de Julio: Definiendo la educación virtual. Ambientes virtuales de aprendizaje. Herramientas digitales. Nativos digitales. - Taller II – Mes de Agosto: Aspectos diferenciales entre la educación presencial y la educación en línea. Beneficios de los EVA. - Taller III – Mes de Septiembre: Rol docente en Entornos virtuales de aprendizaje. ¿Cómo enseñar en un entorno virtual? Docentes 3.0 - Taller IV – Mes de Octubre: La comunicación en ambientes virtuales. Estrategias didácticas en un entorno virtual. ¿Cómo planificar un componente didáctico en la virtualidad? - Taller V – Mes de Noviembre: Tutores. Competencias de un tutor virtual - Taller VI – Mes de Diciembre: Propuestas docentes. Actividades de integración.

Dentro del aula se comenzará trabajando desde un enfoque multidisciplinar con las herramientas digitales próximas al uso cotidiano de los alumnos, para desarrollar las habilidades y conocimientos entre ellos sobre la utilización de las herramientas tecnológicas aplicadas a la educación. Una vez que los alumnos se muestren motivados y comprendan los distintos usos que pudieron otorgarles a estas herramientas para aprender e interactuar en clases, se irán introduciendo contenidos y espacios nuevos de aprendizaje digital, siempre invocando al diálogo y a las experiencias positivas de los alumnos en el entorno virtual. Los pasos se dividen en dos etapas desde el inicio del proyecto:

Los docentes aplicarán las siguientes herramientas en la etapa inicial (dos meses de duración): Grupo de Whats App con los alumnos- Noticias por Correo electrónico- Actividades de búsqueda en Google

A continuación, se irán agregando nuevas herramientas en la segunda etapa (dos meses de duración): Utilización de paquete Office - Presentaciones digitales- Aplicaciones para la creación de contenido

Cada acción que se implementará, es un granito de arena para lograr una educación integral en todos sus aspectos, desarrollando una cultura digital para mejorar el aprendizaje significativo, el desempeño y la participación. Poder adecuarnos a las necesidades de aprendizaje de los alumnos es muy importante para entender que debemos conducirnos al cambio.

## Instrumentos de evaluación

Entendiendo a la evaluación como medio para conocer, intercambiar, compartir y reflexionar creando conexiones que impliquen un compromiso entre actores desde la colaboración y valoración de todos, la evaluación deberá presentarse como un recorrido interno orientado hacia la reflexión y la participación, que permita pensar en evaluar en términos de cambio. El proceso evaluativo del proyecto se llevará adelante en dos etapas.

En una primera etapa se evaluará de forma continua junto con la implementación y desarrollo del proyecto; permitiéndonos de esta manera realizar mejoras sobra la marcha, identificando y supervisando aquellos obstáculos que se pueden presentar con la posibilidad de aplicar estrategias ajustables a los cambios y conflictos.

Todo proceso que se lleve a cabo debe promover aprendizajes dentro del aula y fuera de él, debe ir desarrollando nuevas competencias y herramientas para transformar las prácticas tradicionales hacia nuevos desafíos orientados en su gran mayoría hacia una cultura colaborativa por un lado y por otro, donde se considere la motivación de los actores, la participación interna y externa en los procesos educativos, el dialogo, los consensos, los vínculos entre pares, y la resolución de conflictos de manera ordenada y positiva.

Será necesario entonces: -Cada docente contará con un registro narrativo de manera continua donde pueda describir, a partir de la observación, los intercambios producidos durante las reuniones con tutores y la interacción con los alumnos dentro del aula. -Se harán encuestas abiertas en los recorridos barriales. -Al finalizar cada etapa de aplicación de herramientas digitales en el aula, los alumnos contarán sus experiencias y aprendizajes. -Los docentes podrán exponer sus observaciones y valoraciones durante las etapas de talleres.

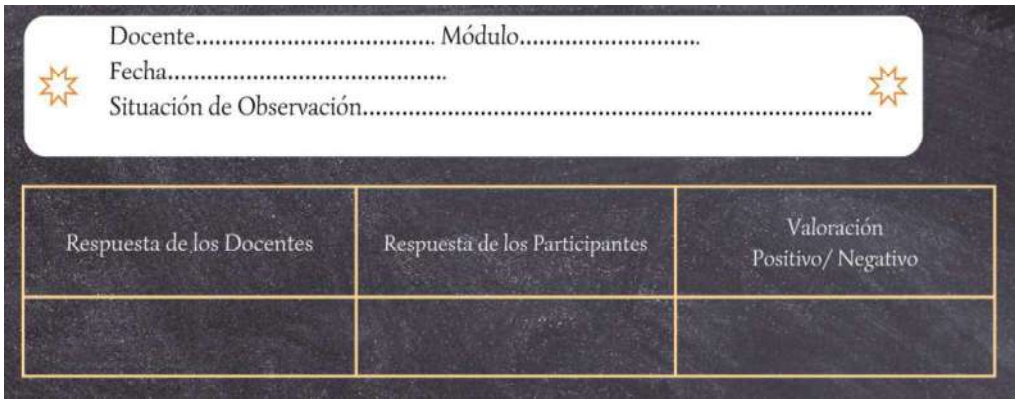
En la segunda etapa de evaluación tomaremos como instrumento la rúbrica, entendiendo a la misma como la herramienta que permitirá evaluar las competencias de cada acción concretada de manera detallada, para observar si los resultados obtenidos se encuentran vinculados con los procesos de aprendizaje esperados. Además de evaluar las capacidades de los alumnos, cada docente podrá disponer de un diseño de rúbrica para

evaluar la calidad de los resultados de las innovaciones implementadas y las competencias de las herramientas pedagógicas. La misma se presentará cada dos meses a los Secretarios pertenecientes de cada Sede.

Al finalizar el año lectivo 2022 se confeccionará una rúbrica general como evaluación del proyecto en su totalidad, se tendrá en cuenta los datos recabados de las dos instancias de evaluación, contribuyendo de esta manera a crear una base de datos con contenidos y colaboraciones que permitan continuar con el proyecto a lo largo del tiempo.

## Modelos de Instrumentos de Evaluación

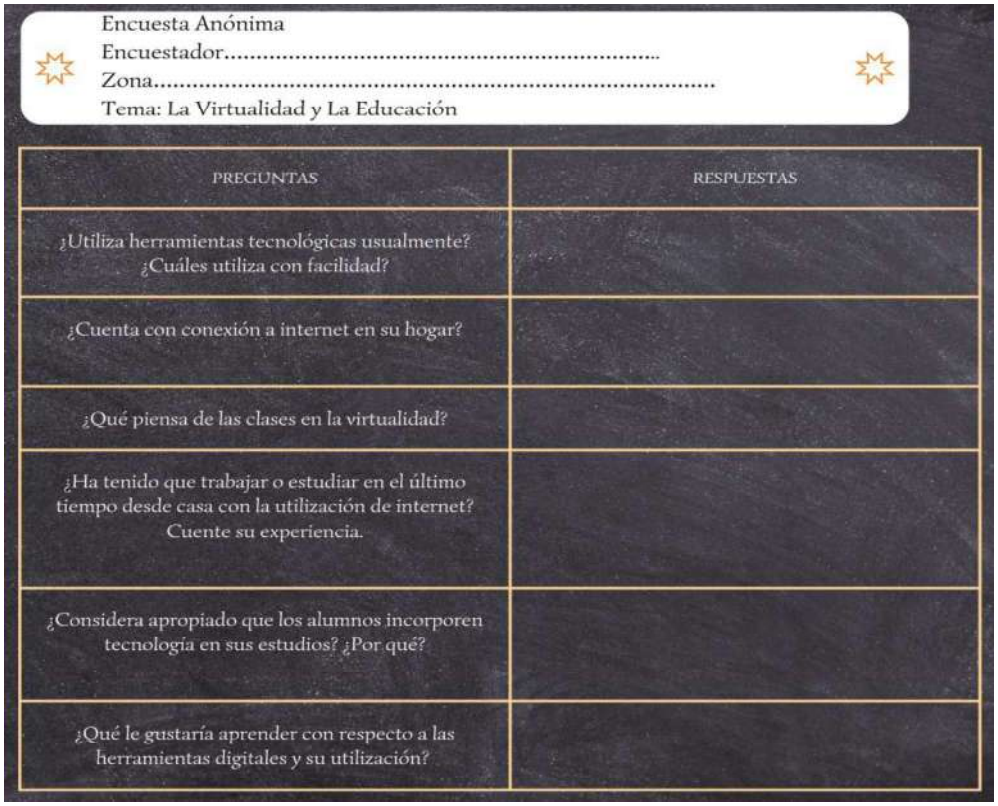
* Registros para docentes:



Docente..... Módulo.....
Fecha.....
Situación de Observación.....

| Respuesta de los Docentes | Respuesta de los Participantes | Valoración Positivo/ Negativo |
|---|---|---|
| | | |

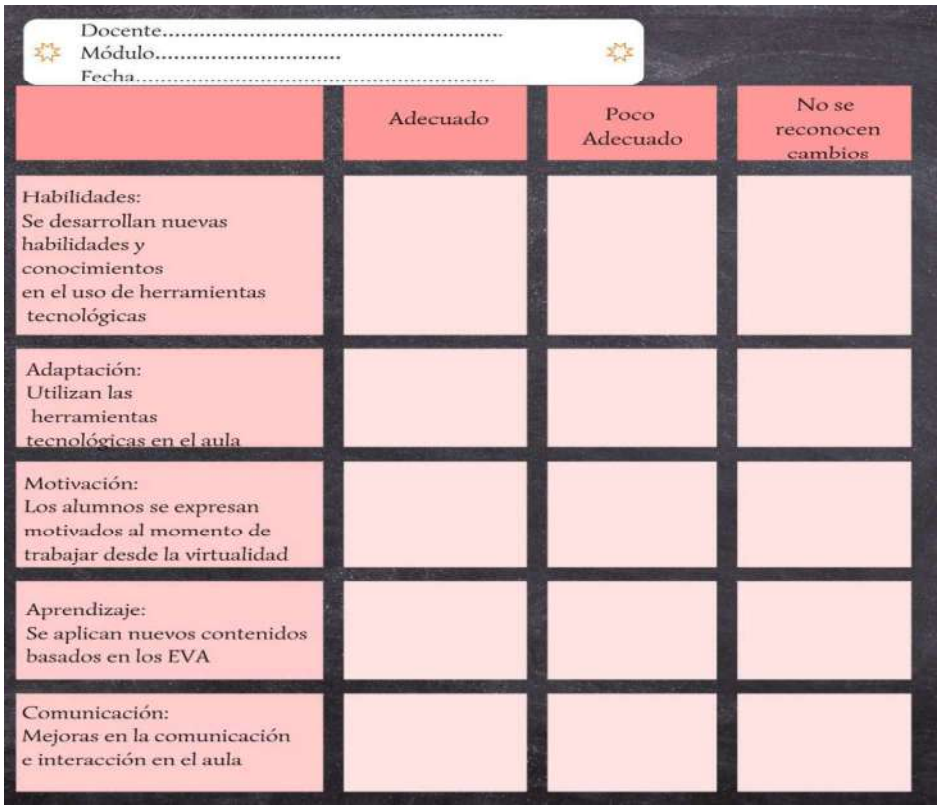
* Modelo de Encuesta



Encuesta Anónima
Encuestador.....
Zona.....
Tema: La Virtualidad y La Educación

| PREGUNTAS | RESPUESTAS |
|---|---|
| ¿Utiliza herramientas tecnológicas usualmente? ¿Cuáles utiliza con facilidad? | |
| ¿Cuenta con conexión a internet en su hogar? | |
| ¿Qué piensa de las clases en la virtualidad? | |
| ¿Ha tenido que trabajar o estudiar en el último tiempo desde casa con la utilización de internet? Cuente su experiencia. | |
| ¿Considera apropiado que los alumnos incorporen tecnología en sus estudios? ¿Por qué? | |
| ¿Qué le gustaría aprender con respecto a las herramientas digitales y su utilización? | |

* Modelo de Rúbrica para Docentes



Docente.....
Módulo.....
Fecha.....

| | Adecuado | Poco Adecuado | No se reconocen cambios |
|---|---|---|---|
| Habilidades: Se desarrollan nuevas habilidades y conocimientos en el uso de herramientas tecnológicas | | | |
| Adaptación: Utilizan las herramientas tecnológicas en el aula | | | |
| Motivación: Los alumnos se expresan motivados al momento de trabajar desde la virtualidad | | | |
| Aprendizaje: Se aplican nuevos contenidos basados en los EVA | | | |
| Comunicación: Mejoras en la comunicación e interacción en el aula | | | |

* Modelo de Rúbrica del Proyecto

Proyecto: La Inclusión a Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Modalidad Educación Permanente para Jóvenes y Adultos
Año Lectivo: 2022
Sede: .....

| | ADECUADO | POCO ADECUADO | NO SE RECONOCEN CAMBIOS | REVISIÓN |
|---|---|---|---|---|
| Participación: participaron activamente alumnos y docentes en el proyecto | | | | |
| Habilidades y conocimientos: se desarrollaron nuevas habilidades desde la incorporación de los EVA. | | | | |
| Herramientas tecnológicas: Se incorporó nueva tecnología en el aula. | | | | |
| Virtualidad: existe adaptación y utilización de los nuevos espacios digitales. | | | | |
| Comunicación e interacción: la comunicación fue efectiva/ afectiva logrando la integración entre los actores. | | | | |
| Aprendizaje: los alumnos como protagonistas y autores de su propio aprendizaje | | | | |
| Trayecto formativo: Los docentes respondieron activamente a los talleres de capacitación. | | | | |
| Entorno: se distingue la colaboración y participación de la comunidad. | | | | |
| Evaluación: Corresponden en su totalidad al proyecto | | | | |

## Conclusión

Los entornos virtuales de aprendizaje desde su incorporación en el aula aportan y mejoran el aprendizaje significativo y el sistema educativo en su conjunto. Con este proyecto se espera como resultados mejoras que incluyan, dentro de la modalidad Educación Permanente para Jóvenes y Adultos, entornos virtuales de aprendizaje; como forma de garantizar la educación de calidad, equitativa e inclusiva para todas las personas que deseen finalizar sus estudios dentro del Plan Fines.

La finalidad de este proyecto es lograr cambios con la implementación de herramientas tecnológicas en clases, la trasformación del rol docente desde la capacitación continua, brindando herramientas que le permitan formarse como guía dentro de los nuevos espacios propuestos; y el alumno desde la dinámica y flexibilidad que presenta estudiar en virtualidad, aprenda a ser responsable y protagonista de su propio proceso de aprendizaje, fomentando a su vez la colaboración, interacción y participación del entorno.

La incorporación a la virtualidad es un nuevo reto para todos los que asisten a clases pero no desconocido, ya que es utilizada por las personas en ámbitos cotidianos para comunicarse e interactuar con sus pares; los objetivos educativos que proponemos en dicho proyecto se asemejan a la cotidianeidad del alumno para poder introducirlos a nuevos conocimientos desde la innovación, la motivación y la superación de limitaciones, considerando crear nuevas competencias y habilidades desde la virtualidad para vincularlas con actividades ya desarrolladas. Obteniendo como resultado el logro de poder trabajar con competencias que son necesarias para el aprendizaje de los alumnos aplicadas a las clases en línea, como la lectura, la escritura, la comunicación e interacción, enfocándonos en disminuir la brecha digital y la deserción escolar dentro de la modalidad.

El proyecto de mejora se encuentra estructurado de manera tal que al momento de presentarse conflictos o cambios en los procedimientos se pueda modificar el programa previsto sobre la marcha. Hay que destacar la importancia en el papel que cumple cada actor dentro de los procesos de aplicación, desarrollo y evaluación del proyecto, para comprender las dificultades que se presentan y poder revertirlas.

Se concluye que es compromiso de todos los actores que participan en la inclusión a entornos virtuales, la aplicación de un proyecto eficaz que pueda ser sostenido a lo largo del tiempo, porque la virtualidad no es de hoy, ni de ahora, llegó para quedarse en todos los ámbitos y más aún en la educación.

## Referencias

1- Ley 26.206, 2006, pág. 10

2- DDV International. (2008). Al rescate de la Educación para Jóvenes y Adultos - Introducción a los proyectos de la EPJA en la Agenda 2030. Pág. 11.

3- Salinas, M. I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Pág 1.

4- Elorza Feldborg, G. (2016). Revolucion del aprendizaje en tiempos de lo digital. Dipasón. pág 26 y 27.

5- Fuster Perez, J. P. (2008). La planificación estratégica: una propuesta metodológica para gestionar el cambio en políticas de innovación educativa. Pág 2.

6- Elorza Feldborg, G. (2016). Revolucion del aprendizaje en tiempos de lo digital. Dipasón. pág 50.