

ALBA JACQUELINE AVILÉS SALAZAR

Universidad de Guayaquil
aviless@ug.edu.ec

JEANETTE MARLENE COELLO PISCO

Universidad de Guayaquil
jeanette_cp@outlook.com

ADRIANA GARDENIA VITERI PRIETO

Universidad de Guayaquil
adriनावiterip@ug.edu.ec

Recibido: 19/01/2018

Aprobado: 16/05/2018

Resumen

El presente artículo describe la educación superior con enfoques pedagógicos integrales y ambientes de aprendizajes que tiene propósito en las competencias profesionales e innovadoras en la Educación Superior. El estudio tiene como objetivo diseñar los espacios de aprendizaje en función de propósitos formativos y con enfoque a través de la experiencia dando oportunidad a trabajar con métodos multidisciplinarios. La muestra de este trabajo es en la Universidad de Guayaquil, de la Facultad de Filosofía especialmente en la carrera de Párvulos a las estudiantes que asisten a la formación de esta carrera, donde se busca formar de acuerdo a una orientación de logro y al desempeño integral para realizar seres autónomos, colaborativos, activos y tecnológicos, para fortalecer los cuatro pilares de la educación. Es el escenario, organizado con fines pedagógicos y constituyen un recurso educativo que promueve el aprendizaje en la que los estudiantes exploran, experimentan, juegan y crean, el futuro profesional a través de los diferentes estímulos desarrolla las potencialidades. Son espacios de trabajo que están dotados de tecnologías y materiales adecuados, de fácil manejo, de colores vivos que despierten el interés y elaborados con mucha imaginación. Es un elemento curricular y depende del nivel de congruencia con el modelo educativo, los supuestos teóricos que definen un determinado modelo educativo condicionan el ambiente de aprendizaje, el sentido con que se utilizan en donde se puede dar lugar a que los modelos educativos sean distintos y tengan ambientes de aprendizajes diferentes. Se aplicará una encuesta a las estudiantes para saber cómo se encuentra el proceso de enseñanza-aprendizaje con enfoque integral, para tener como resultados cuantitativos la metodología de los Ambientes de Aprendizaje que están basados en los principios de libertad, creatividad, individualidad y socialización para ayudar al futuro profesional en los procesos de desarrollo, la metodología juego trabajo permite a los estudiantes explorar, experimentar, inventar, construir, aprender mientras juegan y organizar el entorno donde se desenvuelven. Por este sentido, es necesario que las actividades pedagógicas se relacionen con los programas de educación de calidad para orientar todo proceso de aprendizaje para diseñar ese agente de cambio. Este cambio en la enseñanza debe estar enfocado en la formación de personas acordes a la reestructuración de las sociedades contemporáneas

Palabras clave: educación superior, enfoques pedagógicos integrales, ambientes de aprendizajes.

HIGHER EDUCATION WITH INTEGRAL PEDAGOGICAL APPROACHES AND LEARNING ENVIRONMENTS

Abstract

This article describes higher education with integral pedagogical approaches and learning environments that has purpose in professional and innovative competences in higher education. The objective of the study is to design learning spaces based on training purposes and with a focus on experience, giving the opportunity to work with multidisciplinary methods. The sample of this work is in the University of Guayaquil, the Faculty of Philosophy especially in the career of Párvulos to the students who attend the formation of this career, where they seek to form according to an orientation of achievement and integral performance to realize autonomous, collaborative, active and technological beings, to strengthen the four pillars of education. It is the stage, organized for pedagogical purposes and is an educational resource that promotes learning in which students explore, experience, play and create, the professional future through the different stimuli develops the potential. They are work spaces that are equipped with appropriate technologies and materials, easy to use, bright colors that arouse interest and elaborated with great imagination. It is a curricular element and depends on the level of congruence with the educational model, the theoretical assumptions that define a particular educational model condition the learning environment, the sense with which they are used where it can lead to different educational models and have different learning environments. A survey will be applied to the students to know how the teaching-learning process is with an integral approach, to have as a quantitative results the methodology of the Learning Environments that are based on the principles of freedom, creativity, individuality and socialization to help To the future professional in the development processes, the work game methodology allows students to explore, experiment, invent, build, learn while playing and organize the environment where they operate. For this reason, it is necessary that pedagogical activities are related to quality education programs to guide all learning process to design that change agent. This change in teaching must be focused on the training of people in line with the restructuring of contemporary societies

Keywords: higher education, comprehensive pedagogical approaches, learning environments.

Introducción

Los actuales enfoques pedagógicos integrales y ambientes de aprendizajes en educación superior, la universidad de Guayaquil en el país como institución académica y social se encuentra comprometida con las transformaciones de la sociedad y de preparar profesionales con una excelente formación académica, pensamiento crítico, identidad cultural en el contexto histórico donde se desarrollan. Son varias las disciplinas relacionadas de alguna manera con el concepto de ambientes de aprendizaje, también llamados ambientes educativos, términos que se utilizan indistintamente para aludir a un mismo objeto de estudio. Desde la perspectiva ambiental de la educación, ecológica, psicológica, sistemática en teoría del currículo, así como enfoques pedagógicos entre otros, se ha contribuido a delimitar este concepto, que actualmente demanda ser reflexionado dada la proliferación de ambientes educativos en la sociedad contemporánea y que son propiamente académicos.

Conceptualizar los ambientes educativos en la educación superior desde la interdisciplinariedad enriquece y hace más prácticas las interpretaciones que sobre los temas que puedan construirse, abre posibilidades cautivantes de estudio, aporta nuevas unidades de análisis para el tratamiento de problemas educativos y, sobretodo, ofrece un marco conceptual con el cual se comprenden y construyen temas educativo, y de ahí poder aplicarlos en las diferentes áreas de estudios con mayor pertinencia.

La Universidad de Guayaquil influye en la formación y socialización de los estudiantes, conviven con otras instancias comunitarias y culturales que contribuyen a ello, como los grupos de pares y los medios

de comunicación. En correspondencia con ello, las grandes transformaciones de la educación en los últimos años suponen el establecimiento de nuevas modalidades y estrategias de formación y socialización, que le confieren a la pedagogía un claro sentido social que rebasa los escenarios educativos, dirigiendo la atención de problemas asociados con la inclusión, los conflictos socioeducativos y el desarrollo humano de los sujetos y las comunidades, en escenarios que no son necesariamente educativos.

En el contexto de las innovaciones de la educación contemporánea, es condición indispensable considerar la pertinencia de los nuevos ambientes de aprendizaje. Estos ambientes se refieren a la integración de nuevas tecnologías de comunicación e información, los avances en el desarrollo de la planificación y el diseño instruccional, los aportes dentro del ámbito de la cognición y los planteamientos entorno a los enfoques pedagógicos modernos. A esto se agrega la concepción y disposición que relacione al aprendiz con al menos dos ambientes de aprendizaje: el primero, el ambiente de aula convencional, inmediato y aparentemente real y el segundo, virtual, que se extiende fuera del aula e integra el campo de experiencias del estudiante (Páez, 1999), en el cual estas experiencias se desarrollan fundamentalmente en línea.

En este sentido, es importante considerar el valor del mejoramiento de la práctica educativa en la Educación Superior actual mediada por las tecnologías de comunicación e información, como aporte al análisis de la práctica docente en formación del conocimiento, mediante la planificación, realización, seguimiento y difusión de experiencias educativas, de allí que este trabajo se presente como una expe-

riencia didáctica, cuya finalidad es el mejoramiento docente.

Importancia del problema

En el entorno internacional ocurren cambios permanentes de gran magnitud en el ámbito humano, científico y económico, mismos que inciden en las Instituciones de Educación Superior. Ello implica reformas desde la concepción de la organización institucional, académica, investigativa y la vinculación que respondan con pertinencia a las necesidades globales, nacionales y locales. La ruptura epistemológica que promueve una nueva forma de organización del conocimiento y los aprendizajes exige innovadoras formas de integración de la ciencia y los saberes, con modelos inter y transdisciplinarios que disuelven fronteras y barreras disciplinares para construir nuevas tecno-ciencias cuyas olas de transformación son estructurales y de largo alcance. El ambiente es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación (Ospina1999). La expresión ambiente educativo induce a pensar en el ambiente como sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma. Reflexionar sobre ambientes educativos para el sano desarrollo de los sujetos convoca a concebir un gran tejido construido con el fin específico de aprender y educarse. Otra de las nociones de ambiente educativo remite al escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores (A.C. CEP Parras 1997: 15-18). Para los realizadores de experiencias comunitarias dirigidas a generar ambientes educativos, se plantean dos componentes en todo ambiente educativo: los desafíos y las identidades. Los desafíos, entendidos como los retos y

las provocaciones que se generan desde las iniciativas propias o las incorporadas por promotores, educadores y facilitadores, entre otros. Son desafíos significativos para el grupo o la persona que los enfrenta, y con la menor intervención de agentes externos. Los desafíos educativos fortalecen un proceso de autonomía en el grupo y propician el desarrollo de los valores.

Los ambientes educativos también están signados por la identidad, pues la gestión de las identidades y lo cultural propio es la posibilidad de creación de relaciones de solidaridad, comprensión y apoyo mutuo e interacción social. El ambiente educativo no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, cualquiera que sea su concepción o a las relaciones interpersonales básicas entre maestros y estudiantes. Por el contrario, se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivo, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa. (Chaparro1995)

Metodología

El modelo educativo, los modelos son representaciones de la realidad. Algunos autores hablarán del modelo como mapa (Alsina,19951), que intenta representar un territorio. Entendido como mapa, el modelo pedagógico busca “entender, orientar y dirigir la educación” o bien explicar, diseñar y ajustar (Ortiz, 2005). El modelo pedagógico puede entenderse como “un sistema formal que busca interrelacionar los agentes básicos de la comunidad educativa con el conocimiento científico para conservarlo, innovarlo, producirlo o recrearlo dentro de un contexto social, histórico, geográfico y culturalmen-

te determinado”. Los Ambientes Virtuales, un Desafío para la Educación. El paso del siglo XX al XXI será conocido como el que marcará la transformación de una sociedad basada en las relaciones materiales a otra que se apoya en las relaciones virtuales comunicativas en su sentido más amplio. Ahora la existencia humana se desarrolla en la esfera de lo virtual constituyendo la comunicación mediática.

En la época actual las relaciones personales empiezan a perder importancia, obviamente sin desaparecer, y empiezan a tomar fuerza el universo mediático-relacional, el espacio de los lenguajes y el tiempo de las nuevas comunicaciones. Aparece el concepto de ciber cultura, como un escenario tecnológico para la producción cultural, de la mediatización de lo social (Martín-Barbero 2002: 80-81). Con este fenómeno en las instituciones, los roles personales, los individuos, las identidades y los grupos se transforman, lo que de alguna manera produce incertidumbre, desconcierto y a veces desorientación, pero también nuevas posibilidades de organización social e institucional.

Una sociedad de información exige una nueva alfabetización basada en los nuevos medios técnicos y en los nuevos lenguajes virtuales. Son muchas las novedades y escasa la toma de conciencia sobre los cambios que se nos presentan. Los sistemas de educación no son ajenos a este escasísimo discernimiento. Los procesos de enseñanza se ven obligados a indagar cómo se suscitan en una relación de aprendizaje ya no sólo mediada por el lenguaje oral y escrito, sino por el iconográfico, la imagen digital y los variados sistemas de representación que traen consigo nuevas maneras de pensamiento visual.

Es en la mediación como se va pasando de un estado de información al conocimiento, pues la diferencia entre

información y conocimiento es que este último está dotado de significación; por ello, las organizaciones que pretenden desarrollar acciones educativas con sus integrantes más allá de pensar en una serie de contenidos, algunas veces llamados asignaturas e impartidas bajo modelos instruccional, deben pensar en los fundamentos y directrices didácticas y pedagógicas que la educación digitalizada exige. Las relaciones con los profesores, tutores o instructores se modifican así como su relación con el saber mismo. En la medida en que aparece una amplia gama de fuentes y se consigue un fácil acceso a la información, se desplaza la noción de saber a la de saberes, la noción de verdad a la de verdades, distanciándose la concepción del saber monolítico o el saber constituido, y surgiendo una visión más cercana al “conocimiento como construcción”.

Pero las nuevas mediaciones tecnológicas no sólo traen aparejada una transformación estructural en el conocimiento, sino también en los vínculos intersubjetivos que se suceden en los centros de estudios y en las familias. En esta dirección, debe destacarse el papel que cumple y ha cumplido los medios de comunicación y el internet, pues trae como consecuencia un “desorden cultural” que descompone las formas de autoridad vertical entre los jóvenes, sus padres y maestros. Como lo ha sugerido Jesús Martín-Barbero, la televisión “deslegitima” y “deslocaliza” las formas continuas del saber promovido en las instituciones educativas desde el texto escrito, que constituye el centro de un modelo lineal mecánico, basado en aprendizajes graduales de acuerdo con las edades evolutivas del estudiante. Por medio de la televisión el joven accede rápida y cómodamente a un “saber visual” que advierte el modelo educativo por etapas, legitimado por la autoridad del maestro.

La posibilidad de profundizar en la interactividad es

otra característica de los nuevos medios, adquiere un sentido pleno en el terreno educativo. El estudiante está en posibilidad de decidir la secuencia de la información que desea seguir; establecer el ritmo, cantidad y profundización de la información que pretende y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información. Los anteriores elementos y otros no mencionados hacen pensar que la educación virtual en las instituciones educativas amerita un acercamiento desde lo conceptual y teórico que fundamente las acciones, procedimientos y rutas que se han de tomar para su realización y para la creación de nuevos ambientes de aprendizaje de calidad y pertinencia social.

Resultados

El diseño instruccional es el proceso sistemático, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir cursos para la educación presencial o en línea, ya sea a nivel formativo o de entrenamiento, módulos o unidades didácticas, objetos de aprendizaje y en general recursos educativos que vayan mucho más allá de los contenidos.

Un modelo de diseño instruccional se fundamenta en las teorías del aprendizaje y va desde la definición de lo que el profesor quiere que el estudiante aprenda –los objetivos de aprendizaje– hasta la evaluación formativa del proceso. En un sentido más amplio, el diseño instruccional permite de tallar las actividades del proceso de diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas.

Este diseño como eje de planificación para la producción e implementación, beneficia tanto a profesores como a estudiantes. Utilizar un modelo de diseño instruccional facilita la elaboración del material, también facilita la gestión del proceso a los profesores y la ejecución del mismo a los estudiantes, de allí la importancia de

que dicho modelo esté adecuado a las necesidades de la institución y en especial a las necesidades de los estudiantes.

Asimismo, debe guiar al estudiante para que construya su propio conocimiento; al analizar necesidades, metas; desarrollando planes para lograr metas y objetivos educativos de tal forma las acciones educativas, y el desarrollo del material didáctico constituyen las funciones principales de este diseño instruccional, como lo expresa la teoría de la modificación de conducta la cual considera la conducta como la única medida de verdad de la psicología.

Toda institución tiene una visión, misión, perfil de egreso y objetivos generales por semestre/materia, así como objetivos específicos; los docentes debemos conocer los programas y lo antes mencionado para lograr esas metas.

Para Turrent, el diseño instruccional “es el desarrollo de un plan o sistema que promueve el logro de metas y objetivos educativos...” lo cual puede entenderse como una guía que indica el camino que deben seguir las actividades diseñadas en un ambiente de aprendizaje, es por ello que no deben separarse. Según Turrent, el diseño instruccional actual, se caracteriza por los siguientes rasgos:

- a) Las magnitudes didácticas fundamentales están centradas en las actividades de aprendizaje y el educando.
- b) Las acciones didácticas se consideran como desarrollo, configuración de ambientes de aprendizaje y tareas de aprendizaje.
- c) Los sistemas de enseñanza-aprendizaje son considerados como productos reproducibles de procesos de desarrollo fundados y comprobados científicamente.

- d) La calidad didáctica se define por su funcionalidad, trascendencia y calidad de vida.
- e) Los medios (en el sentido más amplio) se utilizan en la estructuración de medios ambientes de aprendizaje.
- f) Puede ser considerado como un proceso, pero también como un producto.

Sus etapas son:

- a) Identificación de necesidades educativas.
- b) Elaboración del objetivo del programa educativo.
- c) Identificación, selección y organización de los contenidos.
- d) Elaboración de objetivos de aprendizaje.
- e) Planeación de estrategias de aprendizaje.
- f) Planeación de la evaluación: aprendizaje y programa educativo.

Discusión

La calidad de la educación implica que todos los estudiantes alcancen los propósitos educativos y los ambientes de aprendizaje se convierten en el medio esencial para lograrlo. Romero (1997), citado en el trabajo de Duarte, dice que “Los espacios consagran relaciones de poder, tanto en el proceso pedagógico como en el de organización y el de poder gubernativo”. Siendo que los ambientes de aprendizaje son uno de los factores clave para la calidad educativa, ya que el ambiente de aprendizaje permite intensificar la formación en los estudiantes debido a su mediación pedagógica y por otras características que posee.

Conclusión

Finalmente podemos concluir que Enfoques Pedagógicos Integrales y Ambientes de Aprendizajes añaden una dimensión significativa (por ejemplo, lúdica o recreativa) a la experiencia educativa del estudiante, la cual

permite atraer su atención, interés, brindar información, estimular el empleo de destrezas, comunicando límites y expectativas, facilitando las actividades de aprendizaje, promover la orientación y fortalecer el deseo de aprender. Los ambientes de aprendizaje son escenarios contruidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje.

Así mismo encontramos algunos componentes, dimensiones y elementos de un ambiente de aprendizaje que nos permitirán entender a fondo lo que éste contiene y los elementos que nos beneficiarán en el proceso. Sin embargo, para diseñar un ambiente de aprendizaje se deben tomar en cuenta algunas necesidades educativas como: el planteamiento de problemas, diseño y ejecución de soluciones, capacidad analítica investigativa, trabajo en equipo, habilidades de lectura comprensiva, manejo de la tecnología, entre otras.

Concluyendo, los ambientes de aprendizaje son el marco donde se desarrollan los procesos de aprendizaje, ya que permiten intensificar la formación en los estudiantes debido a su mediación pedagógica ya que representan la concreción de la acción educativa.

Referencias

- Marcelo, C. (2001). Aprender a enseñar para la sociedad del conocimiento. *Revista Complutense de Educación*. 2(12):531-93.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Vol.1. Madrid: Alianza.
- Hargreaves, A. (2003). *Enseñar en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Octaedro.