



Estrategias didácticas basadas en la multimodalidad a nivel universitario

Didactic strategies based on multimodality at the university level

Estratégias didáticas baseadas na multimodalidade no nível universitário

Leti Patricia Chamba-Rueda ^I
letychamba@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7840-971X>

Jaime Efrén Chillogallo-Ordóñez ^{II}
jaime.chillogallo@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8011-2827>

Correspondencia: letychamba@gmail.com

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 13 de octubre de 2022 * **Aceptado:** 28 de noviembre de 2022 * **Publicado:** 31 de diciembre de 2022

- I. Universidad Técnica Particular de Loja, Loja, Ecuador.
- II. Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.

Resumen

El objetivo de este ensayo fue analizar las tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de postpandemia en los estudiantes universitarios. Se han encontrado factores que ha incidido en la forma cómo se ha venido desarrollando la implementación de las tecnologías durante la Pandemia y postpandemia, relacionadas directamente con las creencias que el docente universitario sobre las posibilidades que las tecnologías le pueden ofrecer; se sigue percibiendo a las tecnologías como un mero añadido al proceso de enseñanza, y no como palancas de cambio e innovación educativa; el porcentaje de acceso de las familias ecuatorianas a las TIC era de un 40,7 por ciento y a internet era de 37,2 por ciento. Se concluye que lograr una práctica pedagógica que propicie o concrete los elementos del proceso pedagógico (contenidos, estrategias, recursos didácticos, la evaluación, la relación entre pares y la participación de la familia), según el contexto y las particularidades de los estudiantes universitarios, representa el principal desafío para derivar calidad y pertinencia en el proceso educativo en este caso en el escenario de la virtualidad.

Palabras clave: TIC, Enseñanza-aprendizaje; Postpandemia.

Abstract

The objective of this essay was to analyze the ICT in the teaching and learning process in post-pandemic times in university students. Factors have been found that have influenced the way in which the implementation of technologies has been developing during the Pandemic and post-pandemic, directly related to the beliefs that university teachers have about the possibilities that technologies can offer them; technologies continue to be perceived as a mere addition to the teaching process, and not as levers of change and educational innovation; the percentage of access of Ecuadorian families to ICT was 40.7 percent and to the Internet was 37.2 percent. It is concluded that achieving a pedagogical practice that promotes or concretizes the elements of the pedagogical process (contents, strategies, didactic resources, evaluation, the relationship between peers and the participation of the family), according to the context and the particularities of university students, represents the main challenge to derive quality and relevance in the educational process in this case in the virtual scenario.

Keywords: ICT, Teaching-learning; Postpandemic.

Resumo

O objetivo deste ensaio foi analisar as TIC no processo de ensino e aprendizagem em tempos pós-pandemia em estudantes universitários. Foram encontrados fatores que influenciaram a forma como se desenvolveu a implementação das tecnologias durante a Pandemia e pós-pandemia, diretamente relacionados às crenças que os professores universitários têm sobre as possibilidades que as tecnologias podem oferecer; as tecnologias continuam a ser percebidas como mero acréscimo ao processo de ensino, e não como alavancas de mudança e inovação educacional; a porcentagem de acesso das famílias equatorianas às TIC foi de 40,7 por cento e à Internet foi de 37,2 por cento. Conclui-se que alcançar uma prática pedagógica que promova ou concretize os elementos do processo pedagógico (conteúdos, estratégias, recursos didáticos, avaliação, relacionamento entre pares e participação da família), de acordo com o contexto e as particularidades dos estudantes universitários, representa o principal desafio para derivar qualidade e relevância no processo educacional, neste caso no cenário virtual.

Palavras-chave: TIC, Ensino-aprendizagem; Pós-pandemia.

Introducción

Los vertiginosos avances tecnológicos ocurridos en las últimas décadas han transformado los sistemas sociales, educativos, culturales y económicos. En referencia a este último, (Shaw, 2016) indica que “la digitalización está cambiando de forma fundamental la forma en la que se llevan a cabo numerosos procesos sociales y particularmente la forma como se lleva adelante los procesos educativos ” En efecto, para las empresas, la tecnología se ha convertido en un elemento de cambio, la manera tradicional de impartir las clases se ha modificado y, las plataformas digitales constituyen el novedoso medio para acceder a la información y a estrategias didácticas novedosas. En este sentido, (Vidal , Carnota , & Rodríguez , 2019) afirma “aquella tecnología que propicia cambios profundos en los procesos, productos o servicios es una tecnología disruptiva.”

Ahora bien, uno de los hechos que la humanidad aun continua viviendo es la crisis de salud más grande de esta época aquella que es ocasionada por el coronavirus (Covid 19) y que fue declarada Pandemia por parte de la Organización Mundial de la Salud. Sin duda alguna, este

virus cambió la forma en que las personas desarrollaron sus actividades y particularmente en el caso de las instituciones educativas de educación universitaria, obligó a transformar la enseñanza, desde modelos fuertemente anclados en la concepción de transmisión de conocimiento en la formación y en la asistencia clases presenciales estando cara a cara docente-estudiante, a una situación donde el aprendizaje se realizaría fuertemente mediado a través de la tecnología y, fundamentalmente, a través de internet, y es aquí, donde comenzaron a aparecer los primeros problemas que a pesar del tiempo de pandemia, aún persisten algunos rezagos postpandemia.

Con el objetivo de facilitar los procesos didácticos a nivel universitario, los docentes han debido apoderarse, diseñar recursos según (Shalal & Lawder, 2020), recursos impresos, portales educativos y recursos en línea para estudiantes y docentes. Pocos países contaban con plataformas de contenidos y sistemas de gestión de los aprendizajes. Es clave comprender, según la opinión de este investigador que, sin embargo, que dichos recursos estaban diseñados para una educación que de otro modo se impartiría presencial o semi presencialmente y no completamente en forma remota.

Sumado a lo anterior, los Sistemas de Información Gestión Educativa (SIGED), han señalado que la capacidad de muchos ministerios de la región de planificar y de gestionar el sistema educativo ya era limitada antes de la crisis, considerando que, hacerlo remotamente y durante la crisis lo ha hecho más complejo. A todo esto, debe agregarse que la crisis económica que se prevé y la consecuente caída en ingresos fiscales, así como las demandas que continuarán en otros sectores como el sector salud, impondrán mayores restricciones presupuestarias al sector educación. (Arias, Eusebio, Pérez, Vásquez, & Zoido, 2019).

Otro factor que ha incidido en la forma cómo se ha venido desarrollando la implementación de las tecnologías durante la Pandemia y postpandemia, se relaciona directamente con las creencias que el docente universitario tenga respecto a las posibilidades que las tecnologías le pueden ofrecer para su desarrollo profesional son clave, no solo para que la incorpore, sino también para la forma en la cual las incorporaría en el futuro (Prestridge, 2017)

Por otro lado, una gran parte del profesorado a nivel universitario sigue percibiendo a las tecnologías como un mero añadido al proceso de enseñanza, y no como palancas de cambio e innovación educativa, a través de las cuales se construyen escenarios fortalecidos por ellas para la

colaboración, la interacción y construir nuevas formas de relación con la realidad en estudiantes universitarios.

Contextualizando esta investigación se tiene que para el 2017 el porcentaje de acceso de las familias ecuatorianas a las TIC era de un 40,7 por ciento y a internet era de 37,2 por ciento. (CEPAL, 2020). Aunque han transcurrido 5 años de este registro, lo señalado por la UNESCO da cuenta que esta realidad no ha cambiado; es decir en niveles similares; en consecuencia, se aspira que el acceso a la tecnología por parte de la familia para que sus hijos participen y realicen las actividades educativas virtuales puede estar en mejores condiciones a las del 2017.

Este desafío de asumir el uso de la tecnología en la educación virtual en las circunstancias descritas no es reciente según (Ortiz, 2013) lograr una práctica pedagógica que propicie o concrete los elementos del proceso pedagógico (contenidos, estrategias, recursos didácticos, la evaluación, la relación entre pares y la participación de la familia), según el contexto y las particularidades de los estudiantes universitarios, representa el principal desafío para derivar calidad y pertinencia en el proceso educativo en este caso en el escenario de la virtualidad.

Uno de los principales desafíos según (Tarabini, 2020) es el rol protagónico del docente al ser responsable de la creación de ambientes de aprendizaje, según las características, necesidades e intereses de los niños, considerando los criterios pedagógicos, curriculares y tecnológicos, empleando la tecnología de forma crítica y reflexiva para desarrollar las actividades educativas, por ejemplo, mediante las fichas de aprendizaje virtual. Debe alinear su uso al currículo de Educación Universitaria, según corresponda, bajo un enfoque de contención socio-emocional, dadas las condiciones particulares de la pandemia y postpandemia .

Por último, la caracterización de la práctica pedagógica de la Educación Universitaria virtual según (Yanez, 2019): evidencia la poca adaptabilidad por parte de algunos docentes para transitar desde las prácticas a veces tradicionales de la presencialidad que son difíciles aplicarlas en la virtualidad a otras más interactivas y atractivas para los estudiantes universitarios . Por ejemplo, (MinEduc, 2020) trabajar en hojas y láminas pedagógicas, encuentros virtuales con predominio del discurso docente, escasa participación de los estudiantes, actividades poco atractivas para estimular la atención de los estudiantes.

Por otra parte, según (Briceño, Flórez, & Gómez., 2019) algunas actividades educativas que predominaban en la educación presencial no son adaptables a la virtualidad; Resistencia a emplear la tecnología para mediar los aprendizajes, por ejemplo Kahoot, story jumper, celebriti,

genially, entre otros. Sumado al hecho de que los docentes poseen débiles conocimientos en cuanto al uso de plataformas específicas para evaluar actividades en la virtualidad.

Partiendo de lo anterior, se tiene que el propósito de este ensayo es analizar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de postpandemia en los estudiantes universitarios. La multimodalidad puede ser entendida desde diferentes perspectivas. Una de ellas es la informática que la concibe como el uso de diversos recursos multimedia o espacios como plataformas tecnológicas que facilitan la interacción del usuario con diferentes canales de información, ya sean visuales, auditivos o combinados. Otra perspectiva es la semiótica y la lingüística, que entiende a la multimodalidad como la capacidad de dominar varios lenguajes para transmitir o recibir diferentes porciones de contenido y en donde su énfasis radica en la variabilidad semiótica de la información y en la eficacia de su uso entre estudiantes, a partir del empleo de diferentes canales con el fin de ofrecer a los estudiantes formas flexibles de acceso a la información y de interacción con sus compañeros y profesores. Y es precisamente esta visión de la multimodalidad la que en este texto nos ocupa.

Referencias

1. https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2014/02/multimodalidad_hdt2.pdf

© 2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).