

FACTORES QUE FAVORECEN LA PRESENCIA DOCENTE EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Gema de Pablo González
Universidad Autónoma de Madrid

RESUMEN

En el presente artículo abordaremos la importancia que tiene la presencia del docente en entornos virtuales de aprendizaje desde un punto de vista de la construcción de aprendizajes. Se resumirá la evolución de los entornos virtuales de aprendizaje, es decir, del eLearning, así como el papel que tiene el docente en dichos entornos. Del mismo modo repasaremos qué entendemos por Presencia Docente, para centrarnos posteriormente en algunos factores que favorecen el desarrollo de la construcción de conocimientos.

Para ello, nos referiremos a parte de los resultados obtenidos por la autora en la tesis doctoral del mismo título, centrándonos específicamente en los datos obtenidos en uno de los casos analizados, escogido por su relevancia para este artículo.

PALABRAS CLAVE:

Presencia docente – eLearning – innovación – motivación – aprendizaje.

ABSTRACT

In this article we will discuss the importance of the Teaching Presence in virtual learning environments from a learning construction point of view. We will summarize the evolution of virtual learning environments, that is, of eLearning, as well as the role of the teacher in such environments. In the same way we will review what we mean by Teaching Presence, to focus later on some factors that favor the development of the construction of knowledge.

We will reference part of the results obtained by the author in the doctoral thesis of the same title, focusing specifically on the data obtained in one of the cases analyzed, chosen because of its relevance to this article.

KEY WORDS

Teaching Presence – eLearning – innovation – motivation - learning.

1. INTRODUCCIÓN

Llevamos ya varias décadas hablando de la importancia que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aprendizaje, la formación y la educación, así como del impacto que previsiblemente tienen éstas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Las TIC se han incorporado en nuestro día a día, transformando nuestra Sociedad, y definiendo nuevos ejes de espacio y tiempo, a la vez que nuevos esquemas de relación del ser humano con el medio y entre sí. Es en este contexto donde el proceso de enseñanza-aprendizaje está experimentando un mayor impacto y esto nos hace plantearnos algunas adaptaciones y cambios significativos para responder a las demandas de dicho entorno, mucho más abierto, flexible y multifacético.

Del mismo modo, el uso por parte de los estudiantes de las TIC de una manera cotidiana en la búsqueda de información para solventar cualquier aspecto relacionado con los procesos de enseñanza-aprendizaje, está cada vez más extendido, llegando incluso estos a emplear aplicaciones específicas para compartir información que consideran relevante (Ruiz-Palmero, J., Sánchez, J. & Gómez, M., 2013).

Así mismo, la formación también está experimentando este impacto planteándonos algunas demandas que hemos de estar preparados para poder responder. El aprendizaje ha dejado de estar vinculado a un espacio y un tiempo, para traspasar los muros del aula convencional y adentrarse en un aula virtual que se enmarca dentro de la que podemos llamar Sociedad del Aprendizaje y en el aprendizaje a lo largo de toda la vida. Para que la información se transforme en conocimiento requiere de procesos de aprendizaje, entre otros, un aprendizaje que gracias a la tecnología ya no se ubica en un único lugar y permiten trastocar las tres unidades típicas del ambiente instructivo tradicional, esto es: tiempo, lugar y acción, dando paso a un escenario en el que podemos aprender desde cualquier lugar, en cualquier momento y desde cualquier dispositivo.

Nos encontramos ante un escenario en que el concepto clave para la evolución en los espacios de enseñanza-aprendizaje es la Innovación, concepto que no siempre se entiende como debiera, y menos en contextos educativos-formativos. Es cierto que en los últimos años se ha estado hablando y escribiendo multitud de "recetas" y consejos sobre la innovación en la escuela, pero aún faltan muchos flecos que habrá que seguir delimitando en función de experiencias y avances que vayan afianzando modelos de transformación profunda.

Como menciona Rodríguez de las Heras (2015):

- La innovación no es solo una moda que también ha llegado a afectar al sistema educativo. Es un largo proceso que ha comenzado hace siglos y que lenta y difusamente como todo proceso vivo y social se ha intensificado poco a poco y ha llegado, con las condiciones favorables actuales, a manifestarse como algo imprescindible para instalarse en el siglo XX.

- Innovar en educación no quiere decir que hay que cambiar sin más, y una vez, y de una vez, como se puede cambiar un objeto viejo u obsoleto por otro. Lo que significa es que se necesita introducir como valor y práctica la innovación. Y aquí es donde nos encontramos con el reto de desplegar y aplicar en consecuencia todo lo que contiene el concepto de innovación: imaginación, incertidumbre, riesgo, cooperación, crítica, ética... e inversión económica, y sistemas educativos menos controladores y que confíen más en el profesorado...
- Ciertamente que la innovación no se reduce a la tecnología y sus usos. Pero es que hoy la tecnología conforma la sociedad, y cada vez más nuestras actividades están mediadas por la tecnología. Comprenderla y saberla explicar y aplicar es parte de lo que hay que entender por innovación en el aula.

No vamos a realizar un análisis profundo de la innovación en este artículo, pero sí abordaremos una perspectiva de lo que consideramos a día de hoy qué significa innovar en la educación así como algunas claves para acercarnos a dicha innovación. Es especialmente importante destacar que existen procesos que no siempre han estado vinculados a la innovación, o por lo menos no como debiera, como es el caso del eLearning. Es en este ámbito donde podemos preguntarnos cómo podemos favorecer y anticipar escenarios para el aprendizaje y la enseñanza traspasando realmente los espacios y los tiempos que tradicionalmente han pertenecido a la educación. Una posible respuesta es creando y dinamizando aulas virtuales donde realmente se produzca el aprendizaje deseado.

Como dice el profesor Gómez (2005), la sociedad actual necesita modelos nuevos. Los estudiantes de hoy deben aprender a aprender porque su desarrollo personal, social y laboral estará estrechamente unido al aprendizaje a lo largo de toda la vida. Los maestros han de estar motivados y han de contar con los recursos necesarios y con la confianza de todos para que puedan poner su conocimiento y sus destrezas en funcionamiento. La nueva concepción de la educación tiene en el centro de su atención las necesidades de las personas que la integran.

Gracias a la evolución de internet, las TIC y cómo éstas han afectado a los escenarios de aprendizaje, podemos hablar de modelos más abiertos y participativos, permitiendo sistemas conectados a internet que mejoran la comunicación virtual y asíncrona, que facilitan el aprendizaje colaborativo, pues posibilitan la intervención en el aula de personas y recursos que están fuera de ella: madres y padres, alumnos y profesores de otros centros, etc., en horario lectivo o fuera del mismo (Gómez, 2005).

Pero aún hemos de hacernos más preguntas como: ¿qué conceptos son imprescindibles para que se produzca aprendizaje? ¿qué papel tiene el docente en este proceso? ¿cómo ha de ser el aula? ¿cómo ha de ser la relación entre los participantes? Todas estas preguntas hay que responderlas para poder crear espacios innovadores en entornos virtuales que permitan y consigan eso de lo que se habla continuamente desde la entrada del nuevo milenio: que la información se convierta en conocimiento, es decir, que articulemos procesos de aprendizaje que consigan dicha transformación.

Es importante abordar el concepto de innovación educativa y qué implica desde un punto de vista global, la relación entre tecnología e innovación, es decir, el papel que juegan las tecnologías en la innovación educativa, hasta qué punto afectan. Es este un aspecto que nos lleva a hablar sobre un punto esencial como es la importancia de la transformación de los espacios y tiempos tradicionales, el aprendizaje a lo largo de toda la vida que conlleva a su vez el aprendizaje en cualquier lugar, en cualquier momento y desde cualquier dispositivo (Anytime, Anywhere & Anydevice).

2. A VUELTAS CON EL ELEARNING

¿Qué entendemos por eLearning? Podemos decir que eLearning o eAprendizaje es aprender a través de la red utilizando las herramientas que existen para crear escenarios de aprendizaje.

Desde que apareció Internet, hace ya un cuarto de siglo, la educación a distancia ha acabado por convertirse en formación online o eLearning, gracias al impulso de este. Esta irrupción ha sido tal que prácticamente ha venido a diluir las fronteras entre la formación presencial y a distancia, creando el nuevo concepto de formación virtual que no es exactamente educación a distancia (Pardo, 2014).

Casi cualquier institución educativa, especialmente en el contexto universitario, posee su propia plataforma virtual y hace uso de este tipo de formación, ya sea como complemento a la docencia presencial dando lugar a escenarios de formación mixta, o únicamente virtual.

Después de toda la historia del eLearning, ya no es una moda pasajera y ha venido para quedarse. Aunque también es cierto que esto no significa que haya encontrado su sitio adecuado en el contexto formativo, y que haya satisfecho las expectativas que se le presuponían desde el principio. Varios son los factores que influyen en esta percepción, pero desde un punto de vista del contexto de enseñanza-aprendizaje, en los últimos años parece cobrar bastante importancia el diseño educativo como proceso esencial en el éxito de las intervenciones formativas (Pardo, 2014).

Según Andrada y Parselis (2005) la evolución de los entornos de eLearning ha pasado de entornos donde el centro era el docente y donde se concedía especial importancia a los materiales lineales, para pasar después a la importancia del material multimedia donde los contenidos se presentaban de manera más atractiva, para acercarnos al entorno actual donde el conocimiento se construye en colaboración y donde el juego adopta un papel muy relevante, así como del docente que es significativamente distinto. El docente pasa a ser un mediador y facilitador del aprendizaje, cuando antes era el eje o instructor del proceso, ahora el aprendizaje está centrado en el alumno y el docente es facilitador, diseñador de escenarios colaborativos en línea y creación de comunidades de aprendizaje en línea.

Por tanto, los entornos de eLearning han evolucionado hacia un modelo colaborativo y en red, desde una perspectiva lineal e individualista del aprendizaje. Las teorías constructivistas del aprendizaje han ido marcando la evolución y desarrollo de herramientas tecnológicas que permiten acercarse

más al modelo deseado. Pero este tipo de herramientas y entornos TIC demandan distintos roles, especialmente del docente.

EVOLUCIÓN DEL E-LEARNING

MODELOS DE E-LEARNING	CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES Y LA TECNOLOGÍA DE APOYO
PRIMERA GENERACION Modelo centrado en los materiales	<ul style="list-style-type: none">• Contenidos en formato papel• Contenidos digitales reproduciendo los libros• Audioconferencia• Videoconferencia• Software instruccional
SEGUNDA GENERACION Modelo centrado en el aula virtual	<ul style="list-style-type: none">• Entornos Virtuales de Aprendizaje• <i>Videostreaming</i>• Materiales en línea• Acceso a recursos en internet• Inicio de interactividad: e-mail, foro
TERCERA GENERACION Modelo centrado en el aula virtual la flexibilidad y la participación	<ul style="list-style-type: none">• Contenidos especializados en línea y también generados por los estudiantes• Reflexión (e-portafolios, blogs)• Tecnologías muy interactivas (juegos, simulaciones, visualización en línea...)• Comunidades de aprendizaje en línea• M-learning (mobile learning)

Fuente:

Begoña Gross (ed.) Evolución y retos de la educación virtual.
Construyendo el elearning del siglo XXI. Octubre 2011.

Ilustración 1: Evolución del eLearning

La evolución de las TIC propicia que éstas puedan ser usadas para atraer al aprendiz a un proceso social de co-construcción de significado, conocimiento y resolución de problemas; convirtiéndolo en un ente activo, que no solo procesa datos; sino y quizás más importante, que interpreta y genera nueva información (Perkins, 1992). Los educadores pueden apoyarse en las tecnologías para lograr una construcción del conocimiento mucho más efectiva, significativa, auténtica, basada en la cooperación y la generación de entornos de aprendizaje más horizontal. Desde este punto de vista, las tecnologías han evolucionado, y están evolucionando hacia entornos que permiten la generación de contenidos no sólo por el docente si no también por parte de los estudiantes, generando una horizontalidad en la construcción del conocimiento basado en el modelo constructivista del aprendizaje.

También es cierto que muchos autores han dedicado gran cantidad de investigación a saber cómo han de ser los contenidos que generen aprendizaje en la red, y existe evidencia de que éstos también han de ser tratados con cuidado si pretendemos unos objetivos didácticos. Sin embargo, la evolución de los entornos virtuales nos demuestran el papel que juega el modelo constructivista del aprendizaje no ya en los contenidos (o no exclusivamente) si no en el rol del docente como agente dinamizador de los entornos dinámicos, incluyendo a los estudiantes dentro de este rol docente colaborativo. Podemos asegurar que se fortalece la figura del docente que guía el proceso de

aprendizaje, pero vía internet combinado con un conjunto de materiales, actividades y acciones que implican tutoría en tiempo real, servicios online al alumno y contenido nacido para la web, para crear así un entorno de aprendizaje multidimensional (Andrada y Parselis, 2005).

Parece que la causa principal de la percepción de poca eficacia en los entornos de eLearning es la ausencia de factor humano, o la incorrecta definición de las funciones de estos actores (tanto docentes como estudiantes) en la organización de la formación online. Hasta el momento, la formación es mucho más que información, y la mejor manera de transmitir competencias, destrezas y habilidades se ha producido históricamente como resultado de la interacción humana, un modelo de formación en el que el factor humano adolezca de un papel protagonista no es sostenible (Ardizzone y Rivoltella, 2004; Armellini y Aiyegbayo, 2010; Cunningham, McDonell, McIntyre, y McKenna, 2009; Kelly, 2009; Matteuci, et al., 2010; Norton y Hathaway, 2008; Pohl, et al., 2008; Pollitt, 2004; Ramírez, 2008).

Por tanto, a la presencia docente le sigue correspondiendo un papel fundamental (Becker y Jokivirta, 2007; Epper y Bates, 2004), aunque sea diferente del que venía desempeñando en muchos casos en la formación presencial y hasta en algunos de los contextos online que no parecen haber encontrado su sitio (Pardo, 2014).

Este es el gran reto del eLearning en la actualidad: redefinir el concepto de presencia docente, reflexionando además que algunas veces se gestiona una suerte de estado de ausencia en las clases, no pudiendo lograr que los alumnos se interesen y protagonicen sus propios procesos de aprendizaje y, paradójicamente, cuánto se puede estar presente hoy en internet, como profesor capaz de gestionar presencia en ausencia, ya sea con modalidades que incluyen también la presencia física o dentro de escenarios de las llamadas audiencias sin rostro, es decir, al otro lado de la red (Andrada y Parselis, 2005).

Parece ser por tanto que al hablar de innovación dentro del contexto de eLearning hemos de referirnos más a conceptos más humanos que tecnológicos, y de modelos pedagógicos y didácticos que se refieren a cómo conseguir que el proceso de aprendizaje se produzca cuanto menos con el mismo nivel (si no más) que en el aula presencial. Un docente que vuelve a ser una figura indispensable en la creación de los entornos de formación en la actualidad, un docente bajo el paraguas del modelo pedagógico constructivista que refuerza el contexto actual de los entornos colaborativos de aprendizaje.

3. EL CONCEPTO DE PRESENCIA DOCENTE EN ENTORNOS ONLINE

Pero entonces ¿a qué nos referimos cuando hablamos de Presencia Docente en entornos online?

La presencia docente supone la tarea por parte del profesor-tutor de diseñar y orientar los procesos de aprendizaje e interacción entre los miembros de tal forma que se obtengan resultados educativos de importancia. Ha de estructurar tareas y actividades educativas relevantes, moderar y dirigir los debates entre los participantes hacia la reflexión y el aprendizaje en comunidad (Garrison, 2005). De acuerdo a las teorías del constructivismo social el docente

sería el encargado de crear entornos donde pueda construirse el conocimiento a través de actividades que potencien la discusión hacia el aprendizaje por una parte, así como que faciliten, orienten y mediatocen la adquisición y desarrollo del conocimiento mediante el intercambio de conocimiento por parte de los participantes, siempre guiado por el docente.

La bibliografía sobre investigaciones, referida a la importancia de la presencia docente en entornos virtuales, manifiestan y llaman la atención sobre la necesidad de que el profesor asuma ciertas responsabilidades y satisfaga un papel importante en estos entornos. (Anderson, Rourke y Archer, 2001). Ellos anotan que es responsabilidad de un profesor precipitarse y facilitar el aprendizaje y para ello se hace necesario por ejemplo una comunicación sostenida y auténtica entre profesores y estudiantes. Es por tanto importante generar situaciones de aprendizaje donde se establezca una responsabilidad y un control compartido de las funciones, de tal modo que se establezca un desafío que permita trabajar las ideas falsas, el conflicto cognitivo y un discurso dirigido hacia los niveles más altos del aprendizaje: reflexivo, profundo y significativo.

Tanto los autores anteriormente mencionados como también Barberà y Badía (2001), coinciden en que la presencia docente se debe evidenciar en la función del profesor: capacidad de ser diseñador de la experiencia educativa, en la facilitación y cocreación de un ambiente social que conduzca al aprendizaje activo y acertado, en el dominio del tema, que sepa mucho más que la mayoría de los participantes, y en cuanto a las ayudas que pueda brindar, de forma que las asuma como parte esencial de los procesos de enseñanza y aprendizaje efectivos.

Onrubia (2005) aconseja ir más allá de un modelo de análisis y explicación de esos procesos, basado únicamente en la interacción entre aprendiz y contenido, y sustituirlo por un modelo más amplio, basado en la relación entre tres elementos: la actividad mental constructiva del alumno que aprende, la ayuda sostenida y continuada del que enseña, y el contenido que es objeto de enseñanza y aprendizaje.

Además, la presencia docente identifica el conocimiento relevante socialmente, diagnostica y evalúa los resultados docentes, para garantizar el equilibrio transaccional adecuado y, junto con los estudiantes, gestionar y hacer el seguimiento de los resultados obtenidos de acuerdo con una pauta temporal (Anderson, 2004).

Para que se produzca la presencia docente, y que ese papel no quede relegado a los participantes, hay que establecer algunas fases para la construcción de dicha presencia docente, que según Salmon son (citado en Anderson, 2004):

- Motivación a los alumnos. Los estudiantes comparten información sobre sí mismos.
- Construcción de vínculos entre realidad cultural, social y del entorno de aprendizaje.
- Estudiantes y profesor intercambian información.
- Facilita tareas de aprendizaje.
- Modera discusiones.

- “Ilumina” errores conceptuales y confusiones.
- Construcción del conocimiento.
- Participación en proyectos que ilustran los conocimientos adquiridos.
- Desarrollo: responsabilidad individual.
- Proyecto final / evaluación sumativa /...

En un entorno de aprendizaje, las dinámicas que se establecen son complejas y requieren de un estudio pormenorizado. Podemos afirmar, según Seoane y García (2007), que abrir foros de debate y promover el trabajo en equipo no es suficiente para constituir un aula de aprendizaje y “construir” un contexto de aprendizaje social. Es fundamental que la colectividad esté bien liderada y sólidamente estructurada para que puedan desarrollarse pautas de comportamiento que acaben por convertir a esta suma de las partes en un todo que funcione como una auténtica comunidad. Es decir, las posibilidades de éxito en la constitución de aulas virtuales de aprendizaje aumentan cuando se parte de una situación en la que existen roles docentes que regulan los flujos de comunicación, establecen las pautas y ritmos de aprendizaje y fomentan la participación activa de los integrantes. Es especialmente interesante la idea de que la construcción del aprendizaje es una tarea compartida, no sólo por todos y cada uno de los alumnos que la integran, sino por estos y el tutor o tutores que lideran el aula en cuestión. El objetivo es lograr una dinámica o modelo socio-constructivista, en el cual el resultado de la construcción social no es responsabilidad de los alumnos ni de los docentes sino que es el producto de la interacción entre contenidos de aprendizaje, cuerpo docente y alumnos mediante un diseño de actividades que fomenten la adquisición de competencias y destrezas y que posean un enfoque eminentemente práctico que favorezca esta interacción (Barberà, 2006).

Bajo este paradigma el docente deberá estimular a los estudiantes a participar permaneciendo a la expectativa de sus actuaciones, por lo que debe alentar a los estudiantes a participar directamente en las actividades, bien sea a través del refuerzo positivo directo o de forma indirecta a través de tareas que estimulen su participación, como la discusión, la creación de tareas colaborativas o la creación de entornos de gamificación.

Se establecen así nuevas relaciones entre los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales: la acción del docente es orientar la conducta y acciones de sus alumnos, establecer esquemas básicos y marcos de referencia para que ellos exploren, observen y reconstruyan los conocimientos. El docente, como mediador, conoce a sus alumnos y reacciona ante sus progresos y dificultades, asumiendo que cada alumno requiere una intervención pedagógica diferente en cada momento del proceso de enseñanza-aprendizaje (Bixio, 2002)

4. ALGUNOS FACTORES QUE FAVORECEN EL DESARROLLO DE LA PRESENCIA DOCENTE Y CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Siguiendo con el concepto de la importancia que tiene la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje, a continuación presentamos algunos de los resultados obtenidos en la Tesis Doctoral de la autora de este artículo, y que hace referencia a algunos de los factores que favorecen el

desarrollo de la presencia docente y que pasan por las herramientas que se utilicen así como por el planteamiento metodológico que se haga.

En un análisis de diez cursos online, con once profesores diferentes, abordaremos en este artículo, la labor de uno de los docentes. En el caso de este docente, fue especialmente relevante la participación de los estudiantes y la alta motivación. Parece que esto fue debido a la realización de recursos audiovisuales por él mismo: cada una de las píldoras formativas de este curso fueron grabadas por el propio docente además de incorporar multitud de recursos de apoyo en formato audiovisual. Además, la organización de los contenidos y actividades se realizó en base a objetivos de aprendizaje clasificados en la Taxonomía de Bloom (Anderson, Krathwohl y Bloom, 2001).

Conectando las dimensiones cognitivas y la taxonomía revisada de Bloom

Dimensión del Conocimiento	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
HECHOS	Listar	Parfrasear	Clasificar	Resumir	Ordenar	Categorizar
CONCEPTOS	Recordar	Explicar	Demostrar	Contrastar	Reseñar	Modificar
PROCESOS	Resumir	Estimar	Producir	Hacer un diagrama	Defender	Diseñar
PROCEDIMIENTOS	Reproducir	Dar un ejemplo	Relatar	Identificar	Criticar	Planificar
PRINCIPIOS	Manifestar	Modificar	Solucionar	Diferenciar	Concluir	Revisar
METACOGNITIVOS	Usar adecuadamente	Interpretar	Descubrir	Inferir	Predecir	Actualizar

The Flipped Classroom

<http://www.theflippedclassroom.es/>

Ilustración 2: Taxonomía de Bloom revisada. Extraído de Flipped Classroom

En este sentido planteó actividades que persiguen por ejemplo “comprender”, “evaluar”, “crear” o “analizar”, y organiza los contenidos también en base a esos objetivos. El hecho de plantear de este modo los contenidos facilita el acercamiento hacia el aprendizaje de competencias instrumentales y de organización de contenidos, aunque no tenemos datos para contrastar cuánto de construcción de conocimiento hubo.

Sin embargo, es muy destacable y llamativo que, en este caso concreto, la participación de los estudiantes fue del 100% con lo que parece que se acerca a la consecución de sus objetivos, puesto que todos los estudiantes realizaron las actividades propuestas tanto obligatorias como no obligatorias.

Del mismo modo, este docente planteó numerosas tareas colaborativas con herramientas de la web 2.0. Parece que los datos de participación nos muestra otro elemento importante desde un punto de vista de los factores que influyen en la relación entre la presencia docente y la construcción de conocimientos, puesto que en este tipo de actividades la participación fue muy alta.

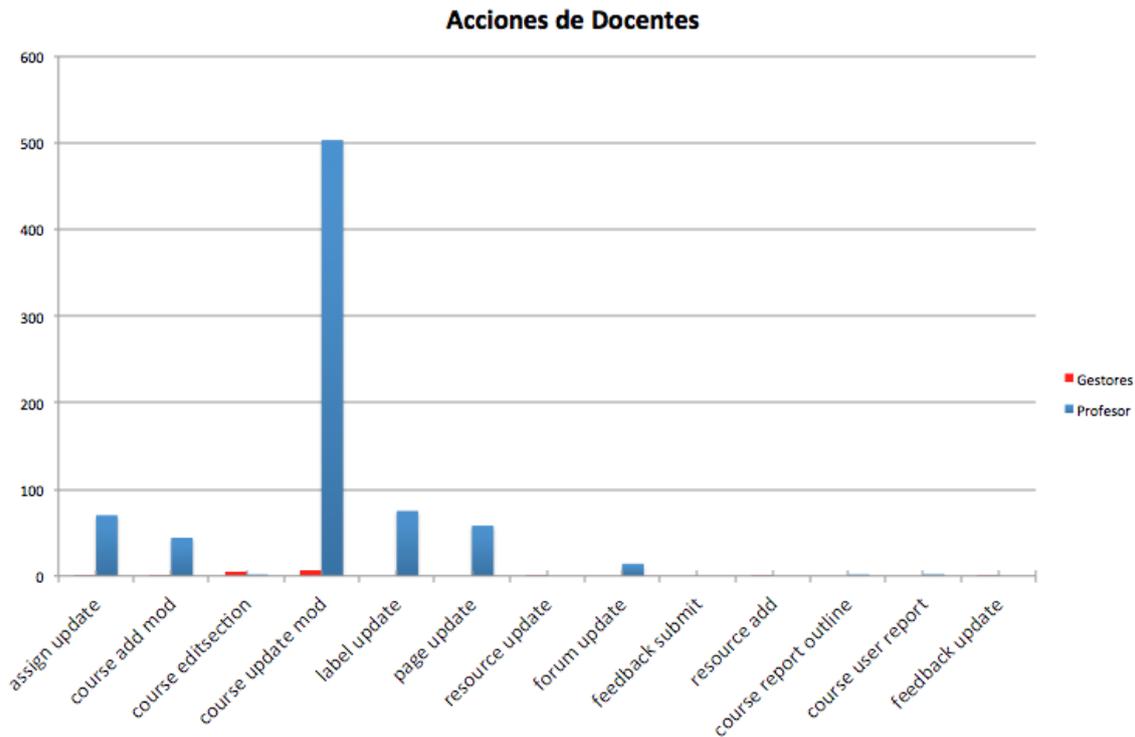


Ilustración 3: Acciones Docentes. Curso estudiado

Como podemos ver en la gráfica, hay una alta dedicación del docente en la actualización del curso, que como hemos comentado se basó principalmente en la generación de contenidos propios y actividades colaborativas. Podemos decir que este docente tiene una alta Presencia en el curso.

Por otro lado, deberíamos mostrar las acciones de aprendizaje realizadas por los alumnos, que principalmente estuvieron alrededor de las actividades (ver tareas), además de la vista del curso y los foros creados por el docente.

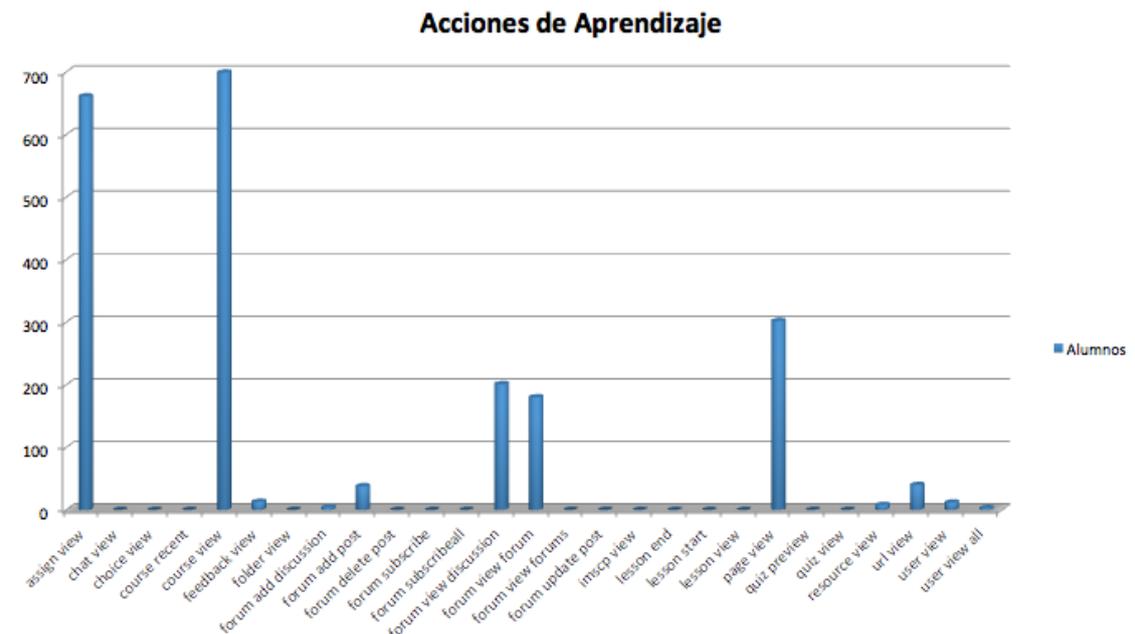


Ilustración 4: Acciones de Aprendizaje. Curso estudiado

Si nos ceñimos además a los datos cualitativos del estudio con respecto a este docente en el curso estudiado, fue el docente con más alta presencia docente. Podemos decir que desde un punto de vista del alumnado, fue el curso que tuvo mayor participación en cuanto a la entrega de actividades y generación de mensajes más ricos y motivadores.

Parece que se relaciona la Presencia Docente, creación de diferentes actividades, recursos, objetivos pedagógicos, foros, utilización de herramientas colaborativas, etc., se relaciona con una alta participación de los participantes en cuanto a la ejecución de dichas actividades. Además, en un análisis más cualitativo observamos que los mensajes en los foros de discusión indicaban un alto grado de motivación y satisfacción con el espacio de aprendizaje y la labor del docente.

5. DISCUSIÓN

A la luz de lo expuesto con anterioridad, ¿podemos afirmar que la Presencia Docente mejora la motivación de los participantes en un entorno de aprendizaje online?, ¿podemos decir que una alta motivación se corresponde con una alta participación? Hemos podido comprobar que a mayor Presencia Docente aumenta la participación de los alumnos en un curso online, especialmente si esta presencia se relaciona con alto nivel de implicación en cuanto al desarrollo de los contenidos y el seguimiento de herramientas sociales. Concretamente, en este caso, se utiliza la generación de vídeos organizados en base a objetivos de aprendizaje y utilización de herramientas de comunicación y colaborativas para implementar diferentes escenarios de aprendizaje. En dicho caso hemos visto un tipo de Presencia Docente que se basa en un seguimiento del aprendizaje de los alumnos basado en la elaboración de los contenidos acordes a diferentes tipos de objetivos pedagógicos, ¿podemos concluir que este factor ha favorecido un mayor aprendizaje en los alumnos o tan solo una mayor participación?

Acorde a los resultados, deberíamos plantear herramientas de medida de aprendizajes en función del diseño y ejercicio docente, puesto que hasta el momento hemos podido concluir que existe una mayor participación, lo que no implica un mayor aprendizaje necesariamente. Sin embargo, sí puede relacionarse el aumento de participación con la motivación hacia el aprendizaje en los alumnos. Es decir, a mayor Presencia Docente podemos llegar a afirmar que es muy posible que aumente la motivación del alumnado. Cabe formular a continuación una nueva pregunta, esto es, ¿a mayor motivación del alumnado puede haber mayor aprendizaje? Esta pregunta queda sin respuesta sólida en este artículo, y en base a lo expuesto sería interesante establecer herramientas para establecer la relación entre Presencia Docente y aprendizaje.

6. CONCLUSIÓN

Como conclusión final, podemos decir que las tecnologías han contribuido a crear un escenario nuevo donde aún queda recorrido para analizar las variables que hacen de estas herramientas el éxito que la educación espera. Hemos de plantearnos de forma obligada qué factores son

los que realmente harán de estos entornos espacios de innovación de mejora de los aprendizajes. Desde esta perspectiva, el concepto de Presencia Docente es relativamente nuevo en su estudio, y en su trayectoria aún no existe suficiente evidencia de la gran importancia que tiene en el aprendizaje especialmente en entornos online.

Se ha hablado más de la importancia que tiene el docente en cuanto al desarrollo de los aprendizajes de los alumnos en el aula presencial. No contemplamos un aula presencial con materiales y alumnos pero sin docente, y aunque cualquier persona puede aprender leyendo y extrayendo información relevante en dichos espacios, no resulta tan eficaz como cuando un profesor media y guía en el proceso de adquisición de conocimientos. Sin embargo, demasiadas veces hemos visto el aula virtual desprovista de profesor. Hemos dado más importancia a los contenidos que ha de tener un aula virtual pero no al espacio que ocupa el docente. En este sentido, delimitar las funciones didácticas, sociales y cognitivas que tiene el docente online tiene una alta importancia y marca una gran diferencia con respecto a los otros espacios.

El éxito o fracaso de la formación online está en correspondencia con la mayor o menor Presencia Docente. La generación de un vídeo grabado por un docente que explica un contenido, pero sin ningún escenario que planifique y desarrolle competencias y destrezas de diferente ámbito cognitivo, no produce el mismo efecto que si se dota de actividades que ponen a prueba el afianzamiento de los aprendizajes. En este sentido, y como hemos podido ver en el análisis anterior, un vídeo generado por un docente que estructura los contenidos en base a objetivos de aprendizaje y competencias, así como actividades en colaboración, genera una mayor participación y motivación por parte de los estudiantes y, por tanto, puede que también un mayor aprendizaje, aunque esto sería objeto de un estudio de mayor profundidad.

Es por tanto apropiado destacar que un factor imprescindible es el pensamiento metodológico de la organización de un curso online, es decir, el docente ha de proveer de recursos y actividades que persigan alcanzar diferentes competencias que responden a diferentes objetivos de aprendizaje, y esto también es Presencia Docente.

Dado el aumento de herramientas colaborativas en internet, es importante aportar un pensamiento didáctico que promueva construcciones nuevas y pensamiento creativo en los alumnos. Es desde esta perspectiva desde la que quizás podamos imaginar un futuro en el que estaremos ante un entorno educativo diferente donde el aula realmente haya roto sus muros para extenderse a cualquier lugar y tiempo. En este escenario, el docente ocupará otro rol, quizás el rol para el que fue concebido: el de mediar en el proceso entre la información y el conocimiento que llamamos aprendizaje.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anderson. (2004). Teaching in an online learning context. In T. Anderson, & F. Elloumi, *Theory and Practice of Online Learning*. (p. 472). Athabasca, Canadá: Athabasca University.

- Anderson, Krathwohl y Bloom. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*; Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl. Longman.
- Anderson, T., Rourke, L., y Archer, W. (September de 2001). Assessing teacher presence in computer conferencing contexts. *Journal of the Asynchronous Learning Network, Volumen 5, Issue 2* , 17.
- Andrada, A. M., y Parselis, M. (2005). *E-learning y Educación Superior: una mirada desde el aprendizaje colaborativo, la interdependencia de saberes y la gestión del conocimiento*. Retrieved 23 de Agosto de 2015 from Boletín del Instituto de Comunicación Social, Periodismo y Publicidad 8: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/investigacion/e-learning-educacion-superior-parselis.pdf>
- Ardizzone, P., y Rivoltella, P. (2004). *Didáctica para e-learning. Métodos e instrumentos para la innovación de la enseñanza universitaria*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Armellini, A., y Aiyegbayo, O. (2010). Learning design and assessment with e-tivities. *British Journal of Educational Technology*, 41 (6), 922-935. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01013.x>
- Barberà, E. (2006). Los fundamentos teóricos de la tutoría presencial y en línea: una perspectiva socio-constructivista. In J. J. Montes, & E. A. Rodríguez, *Educación en Red y tutoría en línea* (pp. 161-180). México: UNAM FES-Z.
- Barberà, E., y Badía, A. (2001). *La incógnita de la Educación a Distancia*. Barcelona: ICE UB/Horsori.
- Becker, R., y Jokivirta, L. (2007). Online Learning in Universities: Selected data from the 2006 Observatory Survey. *The Observatory on Borderless Higher Education*, 12.
- Bixio, C. (2002). *Enseñar a Aprender: construir un espacio colectivo de enseñanza aprendizaje*. Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Cunningham, D. (1992). Beyond educational psychology: Steps toward an educational semiotic. *Educational Psychology Review*, 4, 165 - 194. <https://doi.org/10.1007/BF01322343>
- Cunningham, T., Mcdonell, C., McIntyre, B., y Mckenna, T. (2009). A Reflection on Teacher's Experience as E-Learners. In Donnelly, & M. (Eds.), *Applied E-learning and E-teaching in Higher Education* (pp. 56-83). Hershey: Information Science Reference.
- De Pablo, G. (2015). La importancia de la Presencia Docente en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Tesis Doctoral dirigida por Gómez, M. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación. Facultad de Formación del Profesorado y Educación. Universidad Autónoma de Madrid.
- Epper, R. M., y Bates, A. W. (2004). *Enseñar al profesorado cómo utilizar la tecnología: buenas prácticas de instituciones líderes*. Barcelona: UOC.

- Garrison, D. R. (2005). *El e-learning en el siglo XXI. Investigación y Práctica*. . Barcelona: Octaedro.
- Gómez, M. (2005). Estudio sobre aulas digitales para enseñanza presencial. *Tendencias Pedagógicas*, 10, 177-197.
- Gross, B. (ed.) (2011). *Evolución y retos de la Educación Virtual. Construyendo el eLearning del Siglo XXI*. Editorial UOC.
http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA__e-learning_castellano.pdf
- Kelly, D. K. (2009). Modelling Best Practices in Web-Based Academic Development. In Donnelly, & M. (Eds.), *Applied E-learning and E-teaching in Higher Education* (pp. 35-55). Hershey: Information Science Reference
- Matteuci, M., et al. (2010). Supporting online collaboration: Drawing guidelines from an empirical study on E-Tutors. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2 (2), 3270-3273.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.500>
- Norton, P., y Hathaway, D. (2008). Exploring Two Teacher Education Online Learning Designs: A Classroom of One or Many? *Journal of Research on Technology in Education*, 40 (4), 475-495.
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia*, 16
- Pardo, A. M. (Abril de 2014). Formalización de un modelo de formación online basado en el factor humano y la presencia docente mediante un lenguaje de patrón. *Programa de Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Perkins, D. (1992). *Smart Schools: Better thinking and learning for every child*. New York: The Free Press.
- Pohl, M., Rester, M., Stöckelmayr, K., Jerlich, J., Judmaier, P., Reichl, F., et al. (2008). Computer supported collaborative learning and vocational training: adapting the technology to the learners' needs. *Universal Access in the Information Society*, 7 (4), 259-272.
<https://doi.org/10.1007/s10209-008-0119-y>
- Pollitt, D. (2004). ScottishPower goes DIY with e-learning: Induction course on health and safety brings 70 percent return on investmen. *Human Resource Management International Digest*, 12 (5), 17-18.
- Ramírez, F. (2008). Mejora de la calidad de un curso de formación con metodología e-learning. *RED. Revista de Educación a Distancia*, VIII (20).
- Rodríguez De Las Heras, A. (2015). *Metáforas de la Sociedad Digital. El futuro de la tecnología en la educación*. Madrid: Biblioteca Innovación Educativa. SM.
- Ruiz-Palmero, J., Sánchez, J. y Gómez, M. (2013). Entornos personales de aprendizaje: estado de la situación en la Facultad de Ciencias de la

Educación de la Universidad de Málaga. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 42, 171-181

Seoane, P., Y García, P. (2007). Los orígenes del tutor: fundamentos filosóficos y epistemológicos de la monitorización para su aplicación a contextos de e-learning. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.* , 9-30.

