

# **PROPUESTA DE LINEAMIENTOS ESTRUCTURALES PARA EL DESARROLLO DE UNA FORMACIÓN EDUCATIVA MULTIMODAL DIRIGIDO A LAS UNIVERSIDADES VENEZOLANAS.**

ID: 4ypG6(yFRC5LWhMidp05OR6r

La multimodalidad educativa es un sistema en el cual se tiene una flexibilización total en los procesos educativos ya que, no requiere la coincidencia en tiempo y espacio del profesorado y el alumnado; la característica principal del sistema de educación multimodal reside en que definen los principios y lineamientos que conllevan la implementación de modelos educativos a distancia, abiertos o mixtos, promoviendo una serie de estrategias didácticas altamente mediadas por la tecnología (Guzmán, 2016, pp. 7).

En materia educativa, la tecnología ha llegado para quedarse, y con ella de igual forma la educación multimodal. La adaptación a este nuevo sistema se ha llevado a cabo paulatinamente en los diferentes países, cada uno conforme a las herramientas y recursos que disponían. En el caso de Venezuela, en tiempos de pandemia se desarrollaron planes estratégicos que fundamentarían el desarrollo de las actividades educativas a través de la virtualidad, sin embargo, la multimodalidad educativa se llevó a cabo con dificultad debido a que el país no estaba preparado para asumir dicho cambio. Así lo afirma Muñoz (2020, pp. 6) quien expresa que “la realidad de las instituciones educativas en Venezuela es que en su gran mayoría no cuentan con las competencias necesarias para asumir este gran reto”, refiriéndose al desarrollo de las actividades educativas a través de la virtualidad.

Lo anteriormente expresado, refleja un elemento clave que permite entender la realidad socioeducativa del país en el periodo posterior a la pandemia, donde al no necesitar los canales virtuales, la gran mayoría de las instituciones educativas retornaron a la presencialidad, esto de acuerdo con el Boletín semanal del 1ero de abril de 2022 por parte del Ministerio del Poder Popular para Relaciones Exteriores; dejando de lado los beneficios y el avance social que significa la adaptación a la virtualidad y el aprovechamiento de los recursos tecnológicos a través de la multimodalidad.

Sin embargo, Martínez (2013, pp. 2) tratando sobre la aplicación de la multimodalidad educativa señaló que: “Muchos docentes ya incorporaban prácticas o elementos multimodales a sus prácticas docentes de manera intuitiva...”, evidenciando la aleatoriedad de uso y aplicación de la multimodalidad dentro del sector educativo.

Partiendo de este punto, se revelan dos problemáticas a abarcar, siendo la primera de estas la necesidad de las instituciones educativas de diseñar y/o estructurar lineamientos que engloben la aplicación de estrategias multimodales dentro de los procesos educativos para así generar una serie de exigencias dentro del currículo; mientras que la segunda manifiesta la demanda de actualización y estudio por parte del profesorado que necesitará conocimientos y herramientas que le permitan cumplir con esta nueva labor tecnológica.

De esta forma, esta propuesta se compromete en la creación de lineamientos capaces de representar las directrices destinadas a sistematizar y organizar desde un punto de vista macroscópico los procesos que se llevan a cabo a fin de crear una serie de pasos que generen resultados significativos dentro de la educación multimodal, representando así las bases en las cuales se fundamentarán las normativas destinadas a una menor escala; siendo estos denominados por Lugo (2022, pp. 27) como “lineamientos estructurales”.

A través de los ya mencionados lineamientos, se busca brindar los ejes en los cuales se ha de trazar la educación universitaria multimodal en el país, considerando la educación como uno de los motores sociales de mayor eficiencia y alcance, donde el fortalecimiento de la tecnología y la virtualidad es capaz de redimensionar el motor productivo del país, así como también la actualización y mejora de procesos desde sus inicios, formando profesionales capaces y adecuados a las demandas de la sociedad 5.0.

## LA PROPUESTA

Considerando la unidad curricular como la unidad básica de un determinado plan de estudios, esta se comprende de componentes que, de acuerdo a la visión del docente, la naturaleza de los contenidos y la modalidad en cuestión, requieren ser definidos para garantizar su correcta aplicación llegando a alcanzar un modelo educativo de calidad, flexible, innovador y con alcance integral en lo ético, lo científico-académico, intercultural, social, individual y profesional, en vinculación con las necesidades de formación de la población se propone el siguiente modelo:

**Lineamiento #1: Modelo MPTS**, cuyo nombre es un acrónimo que responde a los siguientes ítems:

- Modalidad de estudio: Siendo la forma mediante la cual se ofrece cursar una materia o experiencia educativa. Esta puede ser presencial virtual o mixta.
- Trabajo colaborativo: constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias.

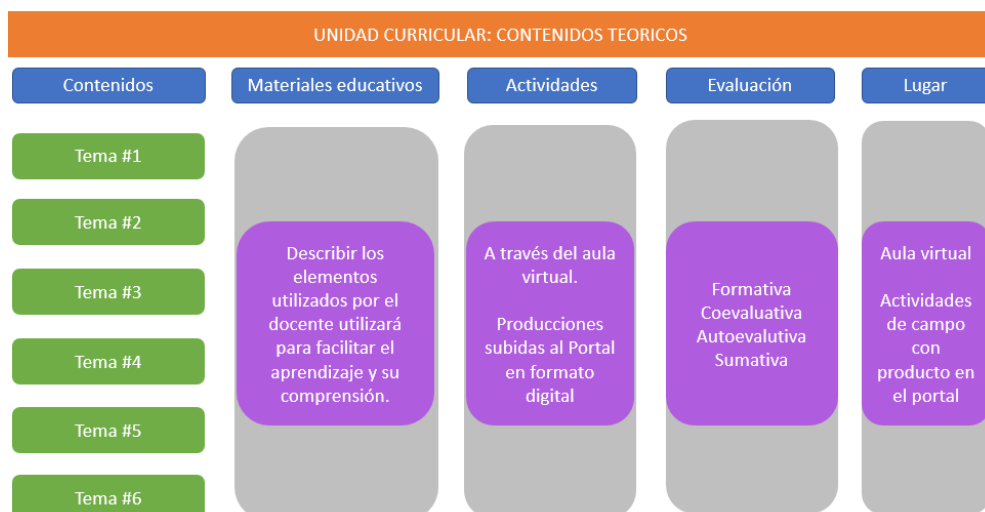
- Proyecto integrador: Ejercicio que permite evidenciar la aplicación crítica de las competencias trascendiendo en espacio meramente académico de manera inter y multidisciplinaria.
- Metodología **STEM/STEAM**. El término STEM representa un acrónimo en inglés de Ciencia (Science), Tecnología (Technology), Ingeniería (Engineering) y Matemáticas (Mathematics). Este es un modelo educativo direccionado a la generación de ambientes educativos multidisciplinarios y la resolución de problemas reales, a través de un enfoque funcional, sistemático y correspondiente al desenvolvimiento profesional. Se considera como un esfuerzo por combinar algunas o todas las cuatro disciplinas en una clase que se basa en las conexiones entre las asignaturas y los problemas del mundo real (Moreno, 2022, pp. 2).

El mismo autor antes referenciado explica que, en relación a los ideales de la metodología STEM/STEAM, se desarrolla el *Flipped Learning* (FL), el cual es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, es un enfoque integral que combina la instrucción directa con métodos constructivistas, promueve la motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje posibilitando una mejor comprensión conceptual.

### **Lineamiento #2 Adaptación de los contenidos:**

Esto se ha de llevar a cabo en relación a los componentes de la unidad curricular, considerando que estas a su vez se determinan por la naturaleza de los contenidos, las actividades, evaluaciones, prácticas y la necesidad de espacios determinados para consolidar el aprendizaje.

Figura N°1: Adaptación de los contenidos teóricos



(Lugo, 2023)

En la figura N°1, se observa la propuesta de adaptación de los contenidos teóricos de la unidad curricular, en la cual se deben considerar los materiales educativos, las actividades, la evaluación y el lugar que, en este caso, está representado por el aula virtual o portal.

Figura N°2: Adaptación de los contenidos prácticos



(Lugo, 2023)

En la figura N°2, se evidencia como se estructura el proceso de adaptación de los contenidos prácticos a la multimodalidad, logrando ofertar un buen uso de los recursos virtuales, permitiendo que proporcionen el sustento teórico que luego será utilizado en las prácticas presenciales.

### Del Aprendizaje

Basados en el hecho de que los seres humanos tienen diferentes formas de percibir la información, la metodología pedagógica del aprendizaje se fundamenta en el diseño de múltiples formas que permiten resolver situaciones de público diverso, mejorando el proceso de formación del conocimiento (Reyes, Céspedes y Molina, 2017, pp. 2). Uno de los modelos de aprendizaje más acertados en cuanto a este tópico es el modelo VAK (visual, auditivo, kinestésico); afirmando que el conocimiento se alimenta a través de diferentes canales de percepción.

### Lineamiento #3: Generalidades del aprendizaje

- Las estrategias de aprendizaje utilizadas deben estar enfocadas en reflejar situaciones y contexto reales que demuestren la pertinencia de los contenidos en relación al perfil de egreso y su desenvolvimiento profesional.

- El docente necesita ser parte del proceso de aprendizaje con participaciones oportunas y de acompañamiento, dando uso a los recursos de la plataforma y canales de comunicación.
- Procurar utilizar dinámicas colaborativas entre los estudiantes asegurando el aprendizaje interactivo, el desarrollo de habilidades comunicativas, y el pensamiento crítico.
- Debe procurarse el fácil acceso y manejo de los materiales y actividades, donde estos deben estar organizados y estructurados para su correcta comprensión y ejecución.
- En cuanto a la implementación o generación de materiales educativos, se busca abarcar los diferentes canales de percepción.

### **De la evaluación**

Es necesario replantear y reflexionar el propósito de la evaluación, donde el eje fundamental debe ser el estudiante y la obtención del aprendizaje; se debe analizar si las actividades planteadas facilitan el alcance de los conocimientos y a qué nivel se logra la retroalimentación entre profesores y estudiantes. Este último elemento podría ser considerado el más importante dentro de la evaluación a través de la virtualidad, recordando que, las actividades evaluativas han dejado de significar una calificación para representar un proceso de formación (Valverde, 2021, pp. 4). En relación a esto, es necesario desarrollar los tipos de evaluación que permitirán una mayor participación del docente y el alumno:

#### **Lineamiento #4: Implementación de los diferentes tipos de evaluación.**

- Evaluación diagnóstica: Es aquella evaluación que se realiza al inicio de cualquier proceso de aprendizaje con el fin de determinar los conocimientos previos y las competencias de los participantes.
- Evaluación formativa: Busca obtener información acerca del estado de aprendizaje de cada participante. Tanto el docente como el participante se mantienen al tanto del progreso en los aprendizajes.
- Autoevaluación: Un conjunto de actividades autocorrectivas o acompañadas de soluciones que permiten al estudiante comprobar el tipo y grado de aprendizaje respecto de cada uno de los objetivos planteados.
- Coevaluación: Es una evaluación que permite que tanto el docente como los estudiantes puedan calificar el aprendizaje obtenido.

### **Lineamiento #5: Ejes de la evaluación**

- Se busca lograr el proceso evaluativo de forma innovadora, logrando emplear estrategias que motiven la creatividad y participación de los estudiantes.
- A través de la plataforma, se debe aprovechar los recursos que la misma oferta, así como también, combinar dichas herramientas para lograr el mayor aprovechamiento del ambiente virtual de aprendizaje.
- Los criterios de evaluación deben ser establecidos previo a cada evaluación y estos deben ser adaptados en consonancia al aprendizaje dialógico.
- Las pautas para las evaluaciones deben estar sujetas a cambios que, de acuerdo al desenvolvimiento de las actividades, el progreso de los estudiantes y los objetivos alcanzados, podrán sufrir modificaciones. Aplica también a problemas externos.

### **De la planificación**

La administración de entornos virtuales requiere de una planificación organizada y secuencial de los contenidos a tratar en los diferentes encuentros de clases, delimitando cada objetivo de instrucción, los recursos didácticos, los criterios de evaluación con sus respectivas rubricas todo ello para lograr las actividades de inicio, desarrollo y cierre. Asimismo, tener presente los momentos de la comunicación sincrónica y asincrónica que supone un cambio significativo en la forma de enseñar-aprender bajo la modalidad en línea (Pastora y Fuentes, 2021, pp. 9).

### **Lineamiento #6: Consideraciones generales para planificar**

- Analizar las actividades de evaluación: de acuerdo a la estrategia planteada para evaluar el contenido en cuestión, corroborar si la misma se ajusta a los objetivos a alcanzar y al desarrollo de actividades bajo el enfoque constructivista propio de la educación multimodal.
- Considerar factores como el instrumento, producto y/o tipo de participación que se desea obtener por parte de los estudiantes.
- Tiempo: Visualizar el tiempo que requerirá crear o completar cada actividad por parte de los estudiantes.
- Selecciona la actividad virtual que mejor se adapte a los estudiantes, tomando en cuenta elementos innovadores que puedan impulsar la creatividad y participación de los mismos.

- Promover actividades autoevaluativas y coevaluativas en el transcurso de las asignaciones a fin de integrar a los estudiantes, de forma activa y crítica, en el proceso de evaluación.
- Identifica las herramientas que resulte más viable en base a experiencia y recursos que se tengan a la mano.

De igual forma, se presentan algunas actividades de evaluación sugeridas en función a las herramientas tecnológicas: pruebas o cuestionarios, asignaciones o tareas, chats o videoconferencias, debates y foros, herramientas colaborativas, evaluaciones presenciales, visitas guiadas, entre otras.

### **Lineamiento #7: Para la carga de los contenidos en el aula virtual**

Entiéndase por montaje al proceso de crear, diseñar, estructurar y cargar en el aula virtual todo lo reflejado en la planificación de la unidad curricular a fin de dar comienzo a la experiencia educativa; a continuación, se presentan los pasos a seguir:

- Selección de los materiales educativos: Son elementos que emplea el docente para facilitar el aprendizaje, haciendo referencia a cualquier recurso que permita potenciar la comprensión y asimilación del conocimiento tales como guías didácticas, presentaciones, infografías, producciones audiovisuales, actividades colaborativas, evaluación en línea, y demás.
- Diseño de escenarios de aprendizaje: Rojas (2021, pp. 6) describió los escenarios de aprendizaje como estructuras compuestas por Módulos de Aprendizaje Personalizados e Independientes (MAPI), en los cuales converge toda la información requerida para el desarrollo de cursos, así como también instrucciones, actividades, materiales didácticos, asignaciones y seguimiento del progreso del estudiante. A continuación, observaremos la estructura la información y recursos contenidos en estos escenarios:
  - a- Plan de actividades y evaluación: producto de la adecuación y a adaptación de los contenidos de las unidades curriculares para ser ofertados a través de la virtualidad de forma efectiva.
  - b- Actores de formación: Docentes, estudiantes, programa académico, invitados, asesores de soporte técnico.
  - c- Sistema de seguimiento del estudiante: Registra el desempeño de cada MAPI cursado, facilitando la identificación de las competencias adquiridas y evaluadas.

- d- Repositorios digitales: Se almacena, cataloga y organiza los materiales educativos y recursos audiovisuales realizados en cada MAPI por parte del estudiantado y facilitadores. Busca crear bibliotecas virtuales dinámicas en relación a cada escenario en línea.

Para el montaje de los temas o contenidos, el MAPI deberá contar con los siguientes ítems:

- a- Introducción al tema: de forma ilustrativa o didáctica se explican los contenidos a tratar, la forma en la que se han de desarrollar y su importancia en relación al perfil profesional.
- b- Materiales educativos: A disposición de los estudiantes, en consideración a todas las observaciones anteriores referentes a los canales de percepción. También pueden referir productos audiovisuales externos.
- c- Explicación resumida: mediante productos audiovisuales pregrabados se aborda de forma breve los contenidos y las explicaciones de temas complejos para facilitar su comprensión.
- d- Evaluaciones: De carácter formativo, sumativo, coevaluativo y autoevaluativo a través de las herramientas virtuales.
- e- Asesorías: humanizan el proceso de aprendizaje, se puede realizar mediante foros, chats, mensajerías instantáneas y herramientas de acompañamiento.

### **Lineamiento #8: Seguimiento y control.**

Este apartado ha de llevarse a cabo de acuerdo a las siguientes fases:

- Fase 1: constituye el proceso de evaluación de la planificación a fin de determinar si la misma cumple con todos los requisitos necesarios para la virtualización del curso, considerando también los materiales didácticos y estrategias a utilizar, evitando la monotonía y promoviendo el aprovechamiento de los recursos disponibles.
- Fase 2: considera la participación del alumnado en las actividades y la evaluación de su progreso, esto también se enfoca en considerar el acompañamiento brindado por el profesor y la retroalimentación que este genere a lo largo del curso.
- Fase 3: refiere a los resultados obtenidos en las evaluaciones logrando determinar la efectividad de las estrategias seleccionadas para luego crear planes que afirmen las fortalezas reflejadas en el curso y mejoren las debilidades encontradas. También se aborda el intercambio de ideas, correcciones y argumentos producidos luego de cada evaluación.



### **Lineamiento #9: Promoción y Marketing**

- Diseñar y actualizar de forma constante los portales informativos en la web.
- Designar una comisión encargada del manejo de las redes sociales y multimedia.
- Crear estrategias de promoción en relación a las actividades y resultados obtenidos en cada curso.
- Promocionar las fortalezas con las que cuenta el programa (profesores, ambientes virtuales, estrategias de enseñanza, egresados, entre otros).

## **CONCLUSIÓN**

De acuerdo a lo ya expuesto, resulta necesario señalar los beneficios que representa la correcta implementación de la educación multimodal a nivel universitario; de tal manera que, desde un punto de vista institucional, esto representaría un ahorro prometedor en materia de infraestructura y servicios, considerando a su vez que esto conlleva a una expansión educativa, logrando atraer estudiantes de diferentes ciudades a nivel nacional e internacional; abriendo posibilidades dentro del mercado educativo.

Si de un punto de vista educacional se tratase, preparar a todos los actores del proceso educativo en las nuevas tendencias virtuales representa un proceso de actualización constante, garantizando educación de calidad y acorde a contexto social. En cuanto al desarrollo individual del estudiante, gracias a los repositorios digitales, estos podrán tener toda la información a la mano a fin de refrescar, mejorar y actualizar sus conocimientos de forma rápida y verás.

Desde el ámbito social, la educación multimodal facilita la optimización de la educación, permitiendo monitorear la misma a tiempo real, siendo este un proceso de mejora permanente. De tal manera que, si se considera esta propuesta una reforma en las políticas educativas, es necesario dimensionar que la transformación digital no es una opción, sino una necesidad de una sociedad emergente.

## **REFERENCIAS**

- Guzmán, T. (2016). Dirección de Educación a Distancia e Innovación Educativa. Disponible en: <https://www.uaq.mx/docsgrales/informatica/Sistema-Multimodal-de-educacion-UAQ.pdf>
- Lugo (2022). Lineamientos Estructurales para El Desarrollo de una Formación Educativa Multimodal en la Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda. Disponible en:

<https://docs.google.com/document/d/1A7oI0cQRE4BBIH54ZhyLhq14FyM9IUHL/edit?usp=sharing&ouid=108224230016969260346&rtpof=true&sd=true>

Ministerio del Poder Popular para Relaciones Exteriores. Boletín Semanal / 1 de abril de 2022.

Disponible en: <https://mppre.gob.ve/wp-content/uploads/2022/04/Venezuela-Infirma-52.pdf>

Martínez Lirola (2013) Experiencia de enseñanza multimodal en una clase de idiomas. Universidad de Alicante. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4911305.pdf>

Moreno (2022). EDUCACIÓN. STEM/STEAM: Apuestas hacia la formación, impacto y proyección de seres críticos. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/341580443\\_LA\\_EDUCACION\\_STEM\\_INTEGRADA\\_COMO ESTRATEGIA PARA LA PERMANENCIA ESTUDIANTIL EN LA EDUCACION SUPERIOR/link/5ec84ba7299bf1c09ad5a1e8/download](https://www.researchgate.net/publication/341580443_LA_EDUCACION_STEM_INTEGRADA_COMO ESTRATEGIA PARA LA PERMANENCIA ESTUDIANTIL EN LA EDUCACION SUPERIOR/link/5ec84ba7299bf1c09ad5a1e8/download)

Muñoz (2017). ELEMENTOS TEÓRICOS SOBRE CALIDAD EN POSTGRADO. Revista Iberoamericana de educación. Caracas - Venezuela. Disponible en: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1010Munoz.PDF>

Pastora y Fuentes (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. Universidad tecnológica Israel. Quito, Ecuador. Disponible en: <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/341/195>

Reyes, Céspedes y molina (2015) Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. Bogotá-Colombia. Disponible en: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/download/9785/pdf/60878>

Rojas (2021). Plan de desarrollo de los espacios virtuales como Modelos de Aprendizaje Personalizados e Interactivos. UNEFM. Coro, Venezuela.

Valverde (2021). Estrategias de enseñanza virtual en la educación superior. Universidad Privada del Norte. Perú. Disponible en: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/2211/4427>