

Desafíos para una educación post-pandemia

Reseña del evento Virtual Educa Connect “Reset educativo

Ecosistemas digitales para el desarrollo humano”, realizado entre el 21 y el 23 de julio de 2020

Por Silvina Perez Zambón¹

El evento, organizado en múltiples ponencias de autores de todo el mundo, se centró en la reflexión acerca de la educación en el contexto actual de Pandemia mundial. Se reseñan a continuación algunas de tales exposiciones, seleccionadas debido a la claridad y originalidad con que proponen distintos modos de abordar la educación hoy.

Introducción

El evento fue desarrollado de manera virtual con la modalidad de mesas redondas, ponencias y talleres, a los cuales se podía asistir en vivo y también quedaban grabados en la plataforma para ser vistos a posteriori.

Los temas centrales giraron en torno de los distintos ámbitos de la educación en sus diferentes niveles, los desafíos que la revolución tecnológica le ha impuesto y el impacto de la pandemia en la aceleración de los procesos de cambio y adaptación.

Educadores de todo el mundo hablaron sobre nuevos contextos educativos, sobre educación sincrónica y asincrónica, sobre ubicuidad, sobre recursos tecnológicos, capacitación docente, adaptación de la pedagogía y de los contenidos.

Se puso el foco en la necesidad de fomentar el desarrollo de habilidades blandas y estrategias STEAM (nuevo modelo de aprendizaje basado en la enseñanza de las 4 disciplinas de manera integrada, interdisciplinaria y aplicada: ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas). Se enfatizó la necesidad de incorporar la computación en todos los ámbitos educativos, para enriquecer el proceso de aprendizaje.

He organizado las interesantes y múltiples ponencias en cuatro apartados, que fueron desde mi punto de vista los ejes centrales del encuentro, dentro de los cuales menciono las ponencias más representativas.

¹ Doctora en Psicología UCES. Profesora de la Maestría en Problemas y Patologías del Desvalimiento y del Doctorado en Psicología, UCES. Ciudad de Buenos Aires, Argentina. E-mail: pz.silvina@outlook.com

I. Exposiciones

Transición de lo presencial a lo virtual sin dolor

Lourdes Caycho

Como mencionaba Lourdes Caycho en su ponencia, muchas veces los docentes no tenemos conocimiento de la tecnología. Por ello, debemos tener varias posturas ante la misma. Una es de adopción, la conocemos, nos familiarizamos con ella. Luego adaptación, adaptamos los recursos para recién ahí crear. Tomando en cuenta lo que quiero enseñar y la metodología pedagógica que quiero implementar, escojo la tecnología a aplicar.

No se debe enseñar de una sola manera, sino de varias, y conviene seleccionar los recursos de manera prudente. Caycho menciona cuatro pasos en la transición de lo presencial a lo virtual.

El primer paso para hacer la transición desde lo presencial a lo virtual consiste en seleccionar estrategias sincrónicas y asincrónicas, considerando que ambas modalidades de educación poseen metodologías distintas, y tomando en cuenta las características de los estudiantes: requieren una comunicación inmediata, tienen acceso a gran cantidad de información, pueden aprender cualquier momento y lugar (ubicuidad), interaccionan en simultáneo con sus pares, los docentes y el contenido de las clases.

Se mencionan distintas estrategias: 1) sincrónicas y asincrónicas, 2) expositivas y de participación colaborativa, 3) centradas en el aprendizaje grupal o en la individualización de la enseñanza.

Entre las estrategias sincrónicas, están aquellas de corte social, que permiten la interacción con el docente, colaboración, planificación de tareas. Algunos ejemplos son los grupos de whatsapp o los paneles y pizarras interactivas como el Padlet (plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, como videos, audio, fotos o documentos; estos recursos se agregan como notas adhesivas, parecidos a "post-its"). Los desafíos que se presentan tienen que ver con superar las barreras técnicas (problemas de conectividad, disponibilidad de dispositivos) y coordinar los tiempos en común.

Se pueden emplear estrategias expositivas y de participación colaborativa, como las videoclases o los chats de debate en grupos pequeños.

Otro tipo de estrategias son aquellas centradas en la individualización de la enseñanza, tales como las exposiciones individuales que no necesariamente sean por plataformas virtuales, ya que pueden consistir en un video. También se pueden ir armando portafolios de cada alumno. Presentan el beneficio de permitir mayor flexibilidad de tiempos y de ubicuidad. En cuanto a los desafíos, el fundamental es el aislamiento y la

escasa discusión espontánea.

Con respecto a las estrategias asincrónicas, se puede hacer propuestas de exposición y participación colectiva como la reflexión a través de preguntas, que puede ser en formato grupal, mediante llamadas o videollamadas, muros interactivos donde los estudiantes puedan dejar sus ideas, tutorías en pequeños grupos, aplicación de lo aprendido a través de trabajos prácticos o guías de estudio. En cuanto a estrategias centradas en la individualización de la enseñanza, pueden ser la recuperación de la información a través de dar un tema para que investiguen, actividades interactivas como juegos que refuercen lo trabajado en lo sincrónico, las prácticas experimentales, la reflexión a través de preguntas (metacognición), tutoría individual a través de mensajería o portafolios.

Es importante la aplicación de metodologías ágiles de enseñanza, que permitan reforzar la autonomía, el aprendizaje colaborativo, por proyectos, experiencial, basado en retos, gamificado.

El segundo paso en el camino hacia lo virtual consiste en buscar entornos y herramientas digitales. Los entornos virtuales son espacios de generación de conocimiento tanto individuales como colaborativos, por ejemplo, las redes sociales que permiten compartir y recibir (Twitter, Facebook, Instagram, LinkedIn, Pinterest), las plataformas que permiten dar clases (Moodle, Classting, Classdojo, Google), las herramientas de comunicación que permiten interactuar con el estudiante (Zoom, Whatsapp), y herramientas que permiten curar y crear contenidos (YouTube, Genially).

Para elegir la tecnología debo preguntarme qué quiero lograr en mis estudiantes, preguntarme si sé utilizar y aprovechar esa tecnología (no sufrir frente a ella), preguntarnos si atendemos la diversidad de estilos.

Las videoclases no bastan, debemos intercalar con muros como el Padlet, que es una herramienta sencilla donde podemos colocar evidencias del trabajo realizado por los estudiantes. También se pueden recibir evidencias por WhatsApp y agregarlas a los portafolios. Las pizarras como Jamboard de GMAIL permiten a los estudiantes colaborar durante las sesiones. Otras herramientas utilizadas son el Socrative, Quizlee, Kahoot, que sirven para trabajar la evaluación, pero no en formato nota sino para ir sondeando como están los estudiantes, si están atendiendo o participando, se hacen competencias como en clase.

En lo asincrónico propone que haya un orden, que el estudiante vea la ruta y la organización de los contenidos. Por ejemplo, podemos usar Google Classroom para trabajar aulas. Podemos usar el Google Sites para crear portafolios de la clase con todos los materiales que pedimos que lean y luego pedirles a los estudiantes que hagan lo propio.

Podemos usar Flip Grid para colgar videos de cada alumno, hacer debates, escuchar y ver a los estudiantes.

El siguiente paso consiste en curar y producir contenidos: investigar, encontrar, filtrar, seleccionar materiales de acuerdo a las necesidades. Organizarlos debidamente, agruparlos, editarlos, depurarlos, compartirlos. Es decir, aprovechar todo lo que ya otras personas realizaron. Para curar contenidos primero debo identificar los resultados de aprendizaje y filtrar las fuentes contextualizando y adaptando. El foco siempre es lo que quiero lograr. Luego debo elegir estrategias con las que voy a trabajar y evaluar qué puedo hacer y qué necesito. No es conveniente complicarse con tecnologías que no entendemos o no podemos acceder (ni los alumnos tampoco).

Finalmente, sugiere reflexionar acerca de la mejor manera de llevar a cabo el acompañamiento y la evaluación del estudiante. Respondemos a un modelo de tutoría donde el docente es comunicador, acompaña y orienta, facilita el aprendizaje, genera autonomía en el estudiante, sostiene y promueve prácticas activas con el estudiante y es empático. Se debe elegir el método o instrumento más apropiado para evaluar según la actividad, ya que debemos recoger evidencias de lo aprendido en lo sincrónico y asincrónico. Podemos usar herramientas como termómetro de clase, por ejemplo, el Kahoot. Podemos hacer evaluación del proceso utilizando muros, donde el estudiante va dejando evidencias de los logros, también puede ser Flip Grid. Esto ayuda a motivar, aumentar la comprensión y proporcionar un indicador de sus progresos. Para hacer una evaluación formativa debemos procurar que lo aplique en el mundo real, que el estudiante sea responsable de su aprendizaje, que use habilidades de pensamiento de alto nivel (reconocer, diagnosticar, planificar).

Universidad 4.0, modelos híbridos y competencias docentes

Fabiana Grinsztajn (UBA y UFLO)

La expositora cita en su ponencia a Boaventura de Sousa Santos: el virus es un pedagogo que nos está queriendo decir algo, el problema es si lo vamos a saber escuchar.

Refiere que los modelos híbridos son combinaciones entre diferentes objetos: la virtualidad y la presencialidad. En cierta medida esto ya lo hacemos cuando le pedimos al estudiante que lea o practique o investigue en su casa.

Invita a reflexionar acerca de qué es aquello que necesariamente debemos hacer en la universidad. Y propone un modelo multimodal que combine diferentes modos de acceso al conocimiento: sincrónico presencial (físico), sincrónico presencial (virtual), asincrónico virtual y asincrónico (físico).

Esto involucra múltiples impactos: sobre aspectos curriculares, pedagógicos y organizativos y de gestión. La

currícula debe ser más flexible. Una clase es buena o mala en función del enfoque de enseñanza y del modo de concebir los procesos de aprendizaje, independientemente de la tecnología que use. Requiere de un enfoque activo, socio constructivo, que ponga en el centro al estudiante y sus características, que desarrolle vivencias y experiencias potentes y enriquecidas, con una actuación del docente que dé lugar a la acción, experimentación, metacognición del estudiante. La tecnología debe enriquecer el aprendizaje.

Plantea que en las universidades suele faltar espacio físico, y que la multimodalidad genera que el momento de estar en el aula sea muy activo, hacer, resolver problemas. Pensar: ¿qué invita a hacer ese docente en ese espacio físico? El estudiante puede escuchar al profesor desde un video o aula virtual. Al espacio físico vamos al laboratorio para resolver algo. El espacio que contiene la presencia física del alumno debe ser activo e interactivo.

Una de las claves para el desarrollo consiste en la importancia de pensar la idiosincrasia de la institución y su gente. Se debe además cuidar la calidad (epistemológica, pedagógica, organizacional) del contenido que transmitimos, así como también las formas de acreditación.

El modelo híbrido debe apuntar a la inclusión: reducir la brecha digital, escuchar a los estudiantes y generar acuerdos o contratos didácticos plausibles, considerar la emocionalidad y experiencia social. Propone que prime la flexibilidad de los formatos, tiempos, espacio, ambientes, modalidades evaluativas, experiencias, siempre centrado en la comunidad: imaginar espacios reales y virtuales para estar y hacer con otros, lo que nos lleva a alcanzar un sentido de pertenencia y experiencias emotivas.

Afirma la autora que existe un conjunto de competencias docentes necesarias para modelos multimodales, tales como la capacidad de innovación (pensamiento crítico, creatividad y capacidad de resolver problemas complejos y nuevos), trabajo en entornos colaborativos y en red (capacidad de trabajo en equipo, liderazgo, inteligencia emocional, sinergia con otros equipos o áreas, generar que eso mismo suceda en las aulas), capacidades digitales (saber manejar distintos tipos de herramientas y recursos, ser capaces de elegir estratégicamente con claridad, en función de los objetivos o resultados que pretendo alcanzar), adecuación al contexto y compromiso social, flexibilidad cognitiva (poder hacer visible el pensamiento, la metacognición, los modos en que construimos el conocimiento, que los alumnos también puedan).

Sugiere que el docente sea concebido como provocador de situaciones de aprendizaje y gestor de prácticas pedagógicas emergentes, diseñador de experiencias usando contenidos digitales, capaz de diseñar experiencias para los estudiantes. Sostiene que una experiencia es más que tomar apuntes. El uso de una herramienta tecnológica me puede ayudar, pero lo fundamental son el conocimiento pedagógico y el

contenido. Las experiencias deben ser situaciones de aprendizaje desafiante, que valga la pena aprender. Concluye su exposición diciendo que debemos aprender a convivir en los dos mundos, el real y el virtual, ya que ambos (la pantalla y mi habitación) forman parte de una única realidad.

Tiempo y espacio, categorías estratégicas en educación virtual

Ana Maria Lamas (UCES)

Por otro lado, Ana Maria Lamas habla en su exposición acerca de lo que acontece en el campus y en el aula extendida (afuera). Refiere que es importante considerar que los alumnos se comunican de manera disincrónica (en varios chats a la vez, varias apps) y de manera disintópica (teniendo simultáneamente en el tiempo varios espacios a la vez). Esto se denomina compresión témporo espacial por indiferenciación de las variables espacio y tiempo. Este espacio y tiempo simultáneo, fragmentado, se da en sistemas complejos sociales naturales y artificiales. Estos sistemas complejos son aparentemente desordenados, pero a distancia escalar están ordenados, por eso se llaman sistemas caórdicos, donde las interacciones discurren entre el orden y el caos. En este tiempo y espacio transcurre la vida de un actor red, en la teoría de Latour. Importa no tanto la atribución de significados a los discursos sino lo que los sujetos hacen en medio de la red.

Los estudiantes universitarios son además polialfabéticos, hiperconectados y mantienen relaciones ubicuas con los objetos tecnológicos.

Lamas comenta que en la educación virtual hay interactividad pero se da fuera del campus, por lo cual se debe incorporar el ecosistema de recursos (otras app) a la educación virtual.

Si queremos transmitir conocimientos a este tipo de estudiantes el docente debería estar en condiciones de adaptar los contenidos y las estrategias pedagógicas. Recomienda el uso de píldoras de formación o microlearning para sintetizar aprendizaje de cuestiones complejas, afirmando que los alumnos valoran los videos cortos, no las clases magistrales. Hay estudios que comprueban que hay una fragmentación en el nivel atencional, que se ha reducido a niveles más bajos, reconocida por los estudiantes. Si bien esto va en detrimento de la profundidad atencional, es una realidad para tener en cuenta.

Sugiere que los docentes virtuales debemos ayudar a lograr una síntesis de los fragmentos de conocimiento, porque lo que queremos no es un consumidor de conocimientos que reproduzca información y entonces el que mejor reproduce la información que da el profesor es el que tiene un 10, sino que pueda reproducir y producir enlaces entre esos fragmentos, para dejar de ser consumidor y transformarse en

prosumidor, que produzca ideas, conocimiento, que otorgue sentido, así como las nuevas formas de televisión exigen un percipiente inteligente.

Surge la necesidad de incorporar el análisis de los ecosistemas que están alrededor del aprendizaje virtual, que colaboran en esta aula virtual en el aprendizaje, para lo cual se deben diseñar registros de lo que hacen los estudiantes con sus aprendizajes por fuera del aula virtual.

La importancia del feedback en la educación virtual

En otras ponencias se acentúa la importancia del feedback constante para motivar y afianzar el aprendizaje. Comenta un disertante de la UNED que han desarrollado una herramienta para evaluar de manera instantánea y automática, llamada G-rubric. Funciona armando un espacio semántico para la materia, a través de un programa llamado Gallito Studio, se incorporan los manuales de la asignatura, con lo que se arma el corpus o espacio semántico. Esto se sube a la nube a través de una app que se llama gallito api. En un segundo paso se desarrollan actividades de aprendizaje que puedan ser utilizadas en G-rubric: una pregunta, una respuesta de oro, que es la correcta, y una serie de descriptores conceptuales que marcan la respuesta correcta. Luego se lo hace llegar a los estudiantes mediante una interfase web, donde los mismos introducen su respuesta y reciben de manera inmediata y automática un feedback. Mejora la confiabilidad de la corrección y es útil para clases con muchos alumnos.

Silvia Minardi (LEND) presenta otras propuestas con respecto a la evaluación eficaz en clases online. Afirma que el feedback es fundamental y debe transmitir el mensaje de que se pueden cometer errores. Si algo está mal, se debe explicar por qué y cómo estaría bien. Esa es la manera correcta de evaluar. Se debe observar el producto y el proceso. La evaluación debe permitir al alumno mostrar que aprendió.

Con la imposición de la educación completamente online, la evaluación se volvió parte del ciclo de aprendizaje, los estudiantes lo incorporaron y pedían feedback constantemente, aumentó la motivación porque se sintieron involucrados en el proceso.

Silvia finaliza su exposición con un mensaje potente: se debe dar a los estudiantes algo para hacer, no algo para aprender; el hacer es de tal naturaleza que demandará pensar, con lo cual el aprendizaje será un resultado natural. Rescata el valor de un proceso de aprendizaje activo, en detrimento del modelo tradicional de educación, en que el alumno tiene un rol pasivo.

II. Aprender haciendo

En esta misma línea, otros expositores como **Fabio Zsigmond** (POSITIVO BGH) hablan de los valores maker en el aprendizaje, y el uso de nuevas tecnologías en la educación 4.0.

Refiere que estamos en la cuarta revolución industrial, vinculada a la inteligencia artificial, internet de las cosas. Hoy aprender a programar es tan importante como aprender el propio idioma.

Priman la complejidad y la imprevisibilidad: los jóvenes van a trabajar en profesiones que aun no existen.

Entonces: ¿cuáles son las competencias necesarias? Fabio enumera las siguientes:

- aprender a aprender: saber discernir buenas fuentes, hacer buenas preguntas
- aplicar el conocimiento: trasponer el conocimiento a realidades diversas
- explorar nuevos territorios: la mayoría tiene miedo porque fue entrenada para temer a recibir feedback negativo. Solo se aprende haciendo y errando.
- ser un agente innovador: si desarrolla las 3 anteriores en la escuela.

Un estudio del MIT muestra que las ondas cerebrales de los alumnos están aplanadas tanto en las clases como cuando miran la televisión, porque su cerebro está prácticamente parado, pasivo, hasta durmiendo se mueven más que en un aula tradicional. Los alumnos saben que saben teóricamente, pero a la hora de aplicar el conocimiento no lo logran.

Las aulas tradicionales parten de la currícula hacia el alumno y eso rápidamente pierde sentido. Debe cambiar la mirada del docente respecto de su práctica, partir del alumno hacia la currícula.

Propone un camino que traiga resultados diferentes: partir del alumno y pensar la educación como algo integral, que debe abarcar el ser humano entero, tener presentes las competencias socio emocionales. Afirma que debe tener sentido lo que se propone, ya que eso elevará una reflexión sobre cuáles son los lugares, tiempos y espacios ideales para la educación.

Plantea el concepto de educación integral, compuesto de tres dimensiones a ser abordadas: la relación del individuo con sí mismo, la relación del individuo con el mundo y la naturaleza, y la relación con los otros y la sociedad.

Cita a Patrick Paul, quien afirma que la etimología de la palabra Educare consiste en producir, nutrir, crear y elevar. Se produce en el mundo, se nutre en una relación de dos personas, se busca crear internamente.

Afirma entonces que la educación es integral por naturaleza.

Otto Scharmer (MIT) asegura que se necesita una segunda versión del STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemática), que complementa la primera:

Social Technologies

Entrepreneurships emprendedorismo

Aesthetics

Mindfulness

Se debe usar la tecnología para el bien, poniendo atención plena sobre la acción en el mundo.

Seymour Papert, pionero de la inteligencia artificial, es un matemático sudafricano que trabajó con Piaget. Trabajando con niños y computadoras descubrió que cuando uno hace algo que tiene sentido para uno, eso potencia el conocimiento. Los niños aprenden mejor cuando están activamente conectados con la construcción de algo significativo para ellos, sea un poema, un robot, un castillo de arena o un programa de computadora.

Años más tarde las neurociencias lograron percibir por qué ocurre esto: cada vez que hay una nueva información, los sentidos la reciben, hay un sistema de activación reticular que percibe si debe prestarle atención o no, si la información es útil, la amígdala da la señal para que se secrete un neurotransmisor llamado dopamina, que hace las conexiones neuronales y la grabación en la memoria. Esas grabaciones forman el conocimiento.

Se pregunta entonces el expositor cómo sería el camino para el aprendizaje. Y dice que comienza con una relación de empatía, que va a propiciar la creación de un vínculo con el alumno, el cual permitirá entender un contexto, que traerá significado para el que está aprendiendo, y ahí puede surgir la curiosidad, que hará que se dé una descarga de dopamina, generando el aprendizaje.

Para **Mitch Resnik** (MIT) el aprendizaje es creativo y se basa en 4 pilares:

- los proyectos
- el juego
- la pasión
- los pares y la colaboración

Lista algunas técnicas, como el método socrático, mindfulness, design thinking, agency by design (observar detenidamente, explorar la complejidad, encontrar la oportunidad/crear). El profesor hace preguntas para orientar este proceso, ayudando al alumno a ver e intentar aplicar eso que vio.

En esta modalidad de aprendizaje la herramienta fundamental es la persona, maker es una forma emprendedora de hacer.

La educación integral se sustenta en valores: hospitalidad, respeto, empatía, seguridad.

En su reflexión final afirma que más que un espacio, Maker es una actitud. El educador es la herramienta principal, debe animarse e inspirar. El alumno es el protagonista. La práctica viene siempre antes que la teoría. El significado es el combustible de la curiosidad, la cual es el motor del aprendizaje.

III. La re-evolución educativa en la 4ta revolución industrial

Enrique Escandon (COLEGIOSA3)

Escandon afirma en su exposición que la educación requiere de una actitud innovadora, por lo cual debo preguntarme si tengo 20 años de experiencia o 1 año repetido 19 veces. Para innovar los docentes deben reciclarse, así como también los medios físicos y materiales.

Cita a Francisco Mora, quien asegura que la emoción del profesor es el ingrediente fundamental para poder enseñar y despertar la curiosidad del estudiante, que estimula el interés y es la llave para abrir la atención.

Nuevos contextos educativos: la estrategia del plan Ceibal durante el aislamiento social y el retorno a la presencialidad

Mariana Montaldo Zeballos (PLAN CEIBAL URUGUAY)

La expositora comenta en su ponencia que las plataformas educativas deben ser ecosistemas multimedia con recursos adaptados a las necesidades, que resulten útiles y accesibles tanto para alumnos, como para docentes y directivos. Es conveniente que contengan un muro similar al de redes sociales, con posibilidad de establecer intercambios entre alumnos y con los docentes. Debe incluir un espacio de apoyo a docentes, con contenidos y recursos digitales, talleres virtuales, foro de intercambio y soporte. Es importante que consista en un espacio ordenado y accesible, donde se pueda encontrar todo rápidamente.

Herramientas digitales

Claudio Saavedra habla sobre “Crear contenido interactivo con Genially”. Afirma que el contenido estático aburre, el contenido interactivo comunica, y cuenta que esta plataforma es divertida, sencilla, asequible y gratuita.

Sumant Yerramilly presenta EDMODO, una plataforma educativa muy parecida a Facebook, que resulta familiar y accesible, tanto para docentes como para alumnos. Tiene una biblioteca de contenidos para usar en las clases y hace medidas estadísticas.

IV. Experiencias educativas escolares y universitarias durante la pandemia para la transformación del sistema

Nieves Segovia (SEK)

La expositora se pregunta por el sentido de propósito de los institutos educativos. Respecto a la pandemia y el aislamiento, refiere que todos hemos tenido que aprender en este tiempo, ya que estábamos enseñando una currícula obsoleta. La flexibilidad y creatividad pasaron a ser fundamentales. Comenzamos a hablar de retos, de proyectos y no tanto de contenidos. Nos trasladamos al aprendizaje remoto, que es solo la puerta de entrada a otras formas de aprendizaje (blended, híbridos). El rol del docente abre un gran debate, es diferente, es coach, es mentor. El contexto y la familia tienen mucha importancia. Surgen nuevas herramientas de aprendizaje y colaboración, nuevos lugares y momentos. Nos preguntamos por la capacidad de evaluar consistentemente lo que se aprende.

Nieves asegura que un primer objetivo consiste en que nadie en la comunidad educativa se quede atrás. Para ello se debe reforzar el sentido de pertenencia, romper el aislamiento, entender lo que unos y otros saben, compartir, establecer conexiones y combinaciones de distintos miembros de una comunidad para crear una gran red de apoyo.

Es fundamental la formación de profesores en webinars, videotutoriales, newsletters, así como también la atención psicoemocional. Por ello se deben reforzar canales de comunicación interna que tranquilizan y dan seguridad.

Un segundo objetivo consiste en asegurar la continuidad y la calidad de la experiencia de aprendizaje de los alumnos.

En cuanto a los contenidos, no se trata de hacer una traducción directa de lo presencial a lo virtual, sino de hacer una adaptación. Necesitamos modelos que sean nativos digitales, creados desde la digitalización, aunque debemos aprender cuáles son los aspectos de la presencialidad que tenemos que ser capaces de reproducir o de conservar en el nuevo modelo de aprendizaje. Es importante centralizar las herramientas digitales en una única plataforma. Enfatiza la importancia de la cercanía y la humanización, a través de la tecnología.

Breves conclusiones

Este evento pone de manifiesto la importancia de replantear el rol docente. Nos confronta con una serie de preguntas: qué queremos transmitir a nuestros alumnos, qué significa la educación para nosotros, cómo es

nuestra relación con la tecnología, con qué recursos contamos y si estamos dispuestos a continuar aprendiendo.

Para aquellos profesionales apasionados por la docencia, el desafío consiste en sostener su motivación en la transmisión junto con la adaptación a las exigencias de los tiempos que corren, rescatando el concepto de ecosistemas digitales. Como todo lo nuevo, esta situación involucra un tiempo de adaptación, un proceso, un esfuerzo, y a la vez plantea la posibilidad de un cambio que seguramente será favorable.