

Modelo DF para la educación en línea

Por Juan Francisco Rojas
(franciscorojasec@gmail.com)

Las mejores universidades del Ecuador siempre miraron la educación en línea como una alternativa económica y accesible para alumnos sin disponibilidad presencial. Aunque la inversión siempre fue una debilidad, algunos desarrollaron sus propias plataformas con éxito.

Entre las universidades que se han desarrollado bajo la modalidad en línea y cuyas plataformas tienen un impacto en la educación en la ciudad de Quito, se encuentran: la Universidad San Francisco de Quito USFQ, la Universidad Central del Ecuador UCE, la Universidad Internacional del Ecuador UIDE, la Universidad Tecnológica Equinoccial UTE.

Vale entonces preguntar, ¿es este modelo de educación en línea eficiente para desarrollar a un profesional y lograr las verdaderas competencias que se requieren para un mundo tan competitivo y globalizado, o es solamente una

alternativa para que los alumnos sigan sus estudios y logren obtener un título de profesional?

Presentación del Modelo DF

El Modelo DF, creado por el ingeniero David Fiallos en el año 2017, MBA, psicoterapeuta, quién luego de más de veinte años de trabajar en capacitación y formar a más de cinco mil personas estudió el comportamiento humano, tiene como finalidad presentar una alternativa de aplicación metodológica en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje para niños y adultos.

El modelo consta de tres etapas: Inclusión, Inmersión e Integración. La práctica de este modelo mejora los espacios entre los gestores del conocimiento: tutor, estudiante y tecnología.

Fase de Inclusión:

Es fundamental para los alumnos los primeros minutos de ingreso al entorno virtual. Se recomienda que el tutor utilice la gamificación a través de herramientas tecnológicas como Kahoot, que cuenta con 33 millones de usuarios actualmente y 3.5 millones de tutores, encargados de captar la atención, conmovir y ampliar la conciencia de los estudiantes.

El tutor realiza la primera pregunta, ¿qué observaste? Una pregunta poderosa, cuyo fin es hacer que los estudiantes sean partícipes del proceso de enseñanza. Según Marín (2013), este modelo invita a actualizar las competencias digitales y a incluir la gamificación, aplicando juegos en contextos no lúdicos, con el fin de que los alumnos adopten comportamientos lúdicos.

Fase de Inmersión:

En la segunda fase, el tutor explica el tema de la sesión, además del objetivo. El método sugiere el uso de una herramienta activadora que le permita al alumno, desde él mismo, descubrir sus propios aprendizajes, el conocimiento.

El tutor realiza la segunda pregunta: ¿de qué te diste cuenta? Si el video o herramienta es eficaz, logra que el estudiante perciba ese nuevo conocimiento y lo adopte. Es importante lograr autonomía para elegir las formas de presentación de actividades. Si el estudiante es adulto, cabe aplicar la Andragogía (Alcalá, 1998) y replicar aquí el principio de la horizontalidad como ciencia y arte para enseñar a los adultos. Debe buscar crear espacios de aprendizaje creativos.



Modelo DF (Fiallos, 2017)

HERRAMIENTAS DIGITALES	EDMODO	EDPUZZLE	KAHOT	GOCONQR	MENTIMETER	PLAPHOONS	SOCRATIVE	MIRO	MURAL	JITSU	HANGOUTS	MINDMEISTER	FRECUENCIAS
Diversión			1										1
Motivación	1		1										2
Autonomía	1									1		1	3
Progresividad	1				1		1						3
Retroalimentación			1		1		1		1				4
Experiencia plena		1	1			1							3
Creatividad				1	1	1			1			1	5
Actividades-tareas	1	1		1	1		1					1	6
Videos	1	1		1						1	1		5
Tablero								1				1	
Trabajo colaborativo	1							1	1		1		4
Lectura						1							1

Herramientas digitales por características para educación

Fase de Integración:

La fase final es quizá la más importante para los estudiantes ya que, con la ayuda del tutor, debe reconocer, desde la conceptualización, cómo lograr aplicar todo el conocimiento recibido. Esto solo es posible gracias a nuestra última ronda de preguntas: qué, cómo y cuándo voy a aplicar este nuevo conocimiento.

Es entonces cuando el principio “aprender haciendo” cobra total sentido. Y luego, aunque parezca complicado por la cantidad de alumnos, el tutor debe hacer retroalimentación, a fin de mantener una comunicación asertiva o mentoring, y servir como fuente de inspiración y estímulo. Según Harvard Business Essentials, mediante el mentoring se ofrecen

consejos, información o guía, por parte de un mentor o persona con determinada experiencia y habilidades en beneficio del desarrollo personal.

El modelo DF, como alternativa para mejorar el proceso de aprendizaje virtual, es en definitiva una opción práctica porque requiere que el tutor aplique todas las fases. Es deber del tutor llevar al estudiante a la reflexión y no aplicar únicamente la transferencia del conocimiento.

Esta transferencia es posible en el campo virtual si se crean simuladores bien estructurados en beneficio de la comunidad. En los actuales momentos, dicho modelo propone al tutor realizar un acompañamiento desde la com-

presión y el amor, utilizando la tecnología, que hoy más que nunca nos presenta una nueva forma de enseñar desde la virtualidad.

Referencias

Alcalá, A.(1998). *Propuesta de una definición unificadora de andragogía*. Universidad Nacional Abierta. Caracas: Dirección de Investigaciones de Posgrados. Obtenido de <http://postgrado.una.edu.ve/andragogia2007-2/paginas/alcala1998.pdf>

Marín, I. & Fierro, E. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. ISBN: 978-84-96627-83-3