

Psicología de los entornos virtuales: asistencia pedagógica al conocimiento



La Psicología como ciencia ocupada del estudio de los procesos cognoscitivos, afectivos y conductuales de la persona, tiene distintos campos de aplicación que derivan indispensablemente de su objeto de estudio.

Hablar de la Psicología de los entornos virtuales puede resultar un tema relativamente nuevo para algunos, ya que se preguntarán ¿Qué hace un psicólogo en ambientes de educación virtual? Pues bien, los constantes avances y desarrollos tecnológicos han alcanzado insertarse en todas las dimensiones del accionar humano, y en este artículo enfocaremos la atención

sobre la participación del psicólogo en la educación virtual.

❖ Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en educación

La integración de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje han generado cambios significativos sobre el paradigma educativo tradicional, al permitir una formación académica y de perfeccionamiento que no está delimitada a un período concreto de la vida de la persona. A partir, de allí ha posibilitado la creación de nuevos espacios donde se transfiere el acto educativo, se amplían los medios de comunicación del entorno, existe la apertura a las posibilidades didácticas y, por supuesto, docentes y estudiantes participan, asumiendo nuevos roles y competencias. Todas estas situaciones conducen a un proceso de aprendizajes y adaptaciones que requieren tiempo e implican resistencias.

Decidir sobre la utilización de medios tecnológicos supone la tarea de analizar las herramientas, la metodología, los equipos, las funciones a cubrir por éstos y las características de los usuarios, a fin de conocer las utilidades que puedan obtenerse de aquéllas.

Cada vez más, la incorporación de nuevas tecnologías está dando paso a la producción de sugestivas ofertas educativas que han requerido de un trabajo interdisciplinario (docentes, psicólogos, diseñadores, evaluadores y programadores) en el diseño, gestión y planificación de acciones para entornos virtuales de aprendizaje.

❖ Enseñar y aprender en entornos virtuales

Enseñar y aprender, como acciones pedagógicas, han dejado de ser actividades exclusivas del aula presencial, al implementarse en el modelo de educación virtual, donde el estudiante aprende haciendo, convive con otros, desarrolla actividades grupales que lo hacen partícipe de una comunidad de aprendizajes colaborativos y se mantiene en comunicación a través de los procesos de interacción, encontrando la dosis apropiada de flexibilidad entre sus compromisos personales, profesionales y familiares.

Aprender en entornos virtuales es, también, un trabajo conjunto en el cual el estudiante no sólo interactúa con otros participantes, sino que cuenta con el acompañamiento y guía del docente y un equipo de apoyo conformado por otros docentes, mediadores, tutores y coordinadores académicos.

Por lo anterior, vemos necesario recordar que el conocimiento adquirido por un estudiante es el resultado de sus interacciones cognitivas y sociales con la información que le fue presentada en un tiempo y contexto dado. Pues el hecho de que el uso de nuevas tecnologías facilita el acceso de información a más personas, no determina la calidad de los resultados que se obtengan de ésta.

❖ Participación del Psicólogo en la educación virtual

Como ya hemos planteado, los entornos virtuales de aprendizaje se convierten en un nuevo escenario de actuación del Psicólogo, el cual comparte, activamente, las labores de un equipo interdisciplinario que trabaja para garantizar la calidad de la enseñanza en esta modalidad. Las acciones del Psicólogo están dirigidas a apoyar la labor docente y, en consecuencia, el aprendizaje del participante, facilitando las bases teóricas y metodológicas para dirigir una enseñanza en línea.

A través de un acompañamiento y seguimiento permanente, el Psicólogo identifica necesidades y dificultades en los procesos de enseñanza y aprendizaje (diseño, organización y dosificación de contenidos, uso de los recursos tecnológicos como herramientas de mediación en la enseñanza, manejo de la interacción e interactividad, control de la motivación, estrategias de aprendizaje y evaluación); organiza acciones de capacitación sobre la metodología de la educación virtual, explicando los procesos cognoscitivos y motivacionales inherentes a la virtualidad; provee estrategias didácticas para alcanzar los resultados de aprendizaje propuestos, posee un papel protagónico en los procesos de evaluación de las experiencias virtuales de aprendizaje; y desarrolla investigaciones que

generen nuevos conocimientos y mejoren las formas de enseñar y aprender con nuevas tecnologías.

❖ Voces

Aprender y enseñar son procesos activos que ahora se ven impregnados de tecnologías, donde es imperante que exista la figura de un mediador entre quienes aprenden y quien enseñanza, buscando mantener un equilibrio en la relación educativa; un modelo centrado en el estudiante, y con metodologías activo-participativas para alcanzar aprendizajes significativos.

Nuestra intervención en los procesos psicológicos involucrados en el aprendizaje, ayuda a potenciar el desarrollo integral del que aprende, y optimizan la labor del que enseña, comprobando que la educación, con el uso de nuevas tecnologías, es una educación de calidad, con la que la ciencia de la Psicología está comprometida.

Por: Yaizet Griffin y Sugeys Castillo

Psicólogas