

# Clases e-learning en Diseño: la importancia de mirarnos para el proceso de enseñanza-aprendizaje

Valeria Lobos <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** En el año 2020 casi de la noche a la mañana, las instituciones educacionales en el mundo cerraron sus puertas debido a la pandemia del Covid-19. Esta situación sin precedentes tuvo consecuencias en las vidas de los estudiantes, docentes y personal de las instituciones de educación superior. Los cierres, como medida para contener la pandemia de Covid-19, han llevado a un despliegue acelerado de soluciones de educación a distancia para asegurar la continuidad de enseñanza-aprendizaje. Los obstáculos son múltiples, pero también las oportunidades de desarrollo, sobre todo en la educación superior en la modalidad e-learning.

La tecnología digital ha tenido mayor impacto en las últimas décadas, diseñándose proyectos educativos en base a la premisa de la educación e-learning a distancia como medio de otorgar flexibilidad al currículum del estudiante. Esto permitió que cursos del área de Diseño utilizaran como metodología de trabajo el Aprendizaje Basado en Desafíos (ABD) para la definición de un desafío y la implementación de una solución.

Los docentes construyen las clases en conjunto con estudiantes activos y participativos, que con sus miradas dan *feedback*, dinamismo y le dan vida a la clase. Siguiendo el pulso del aprendizaje los docentes retroalimentan y conocen a los estudiantes, lo que inquieran y requieren.

**Palabras clave:** covid-19 - enseñanza - aprendizaje - proceso - estudiantes.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 86]

---

<sup>(1)</sup> Facultad de Diseño, Universidad del Desarrollo. Diseñadora, con mención en Ambientes y Objetos de la Universidad del Desarrollo (2013). Coordinadora de Diplomado en Diseño e Innovación Sostenible. [valerialobos@udd.cl](mailto:valerialobos@udd.cl)

En el contexto de enseñanza-aprendizaje la presencialidad real de un estudiante es una de las condiciones para que dicho proceso se realice de forma efectiva. Pero debido a la amenaza de la pandemia del Covid-19, este requerimiento fundamental se ha visto afectado. Para mantener a los estudiantes, docentes y personal a salvo de la emergencia sanitaria las diferentes instituciones de educación superior, durante gran parte del año 2020, de-

cidieron suspender las clases presenciales trasladando los contenidos a una modalidad a distancia. Las clases virtuales han sido el sustituto en aquellas instancias de enseñanza-aprendizaje dictadas en el aula de clases.

Debemos diferenciar entre educación e-learning, de la educación a distancia de emergencia que se desarrolla producto de la pandemia. Según Hodges (2020) la educación a distancia carga con un estigma de ser de menor calidad, sin embargo, en la última década se han desarrollado diversos programas a distancia en prestigiosas Universidades.

El Proyecto Educativo UDD Futuro (2016) plantea una formación interdisciplinaria y extradisciplinaria que otorgan flexibilidad al currículum, de manera que el alumno pueda ser protagonista de su propio proceso formativo. Con metodologías pedagógicas significativas que promuevan el Aprendizaje Experiencial. Se enfrenta con el estímulo de lo Interdisciplinario, la Visión Global y con el apoyo de las Tecnologías Digitales que el presente y el futuro requieren.

Los espacios de flexibilidad que la UDD ha incorporado al currículum de pregrado refieren no sólo a la posibilidad de brindar mayor poder de decisión al estudiante, sino también a la apertura hacia diferentes estructuras, formatos y modalidades de cursos que faciliten la implementación del currículum y que se adapten a las necesidades del medio. Desde el punto de vista de la estructura, formatos y modalidades, con cursos semipresenciales (b-Learning) o a distancia (e-Learning) (UDD Futuro, 2016).

Además Hodges (2020) señala que la educación a distancia debe poseer un cuidadoso diseño y planificación del programa de actividades, indicando un periodo aproximado entre 6 a 9 meses para la preparación de un curso universitario en modalidad online.

Dado que el proyecto educativo de la Universidad del Desarrollo contemplaba la implementación de cursos semi presenciales y online, la tecnología digital estaba presente y disponible, pero éramos la comunidad de docente y los estudiantes quienes debieron prepararse para comenzar esta nueva modalidad de aprendizaje a distancia.

Los docentes y personal universitario migraron a una forma de trabajo. Las ventajas es que permite la flexibilidad de la enseñanza y el aprendizaje en cualquier lugar y momento. Pero en este contexto, la implementación tuvo que ser casi inmediata, por lo que fue necesario flexibilizar, priorizar contenidos, ser creativos en las dinámicas con los estudiantes, ser inclusivos y aceptar que, sin duda, las competencias que se desean desarrollar se verán afectadas.

Sin lugar a duda, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la comunicación bidireccional docente-estudiante es básica e indispensable. Pero un tema que se da frecuentemente es que los estudiantes apagan las cámaras y el audio cuando se desarrollan las clases online. Este detalle se podría explicar a priori por dificultades en la conexión, interferencias producidas en los audios u otras razones de carácter logístico.

La pregunta que nos planteamos es: ¿Dónde está el estudiante?

Intentamos implementar, explicar y replicar lo que se realizaba en una clase presencial. Sin embargo, ahora, el docente comienza la clase haciendo preguntas y nadie contesta, no ve gestos, no sabe si sus estudiantes están escuchando, o si siquiera están. No hay nada en la corporalidad del otro que ayude a la comunicación; pareciera que la necesaria comunicación no-verbal cede ante la presencia de los emoticones, manifestación explícita de la nueva comunicación virtual (Cuadrado, Martín-Mora y Fernández, 2015).

El estar sentado frente a una pantalla y estar en una reunión online, es en muchos casos, es una acción nueva para el docente. Hay que sumar a ello las dificultades como el desconocimiento del uso de las plataformas y para cuyo manejo no hay capacitación suficiente, teniendo como resultado para el docente inseguridad, angustia y frustración.

Son muchos los docentes que, al no contar con experiencia previa en educación a distancia y no habiendo tenido suficiente tiempo sus instituciones para formarlos adecuadamente, dado el contexto de emergencia sanitaria, se han apropiado de todos los medios de comunicación no presenciales a su alcance para desarrollar lo que se ha dado en llamar educación a distancia de emergencia o, también, *Coronateaching* que se ha definido como el proceso de “transformar las clases presenciales a modo virtual, pero sin cambiar el currículo ni la metodología” (IESALC, 2020).

La percepción de autoeficacia del docente se configura a partir de las experiencias sociales cotidianas. Los tropiezos y resultados adversos, contribuyen a mermar la confianza, a demeritar su autoconcepción y evidentemente, a disminuir la autoeficacia percibida en el desarrollo de sus cursos con las implicancias que ello pudiera traer: la pérdida de control, la baja motivacional y el estrés. Esta sintomatología es una respuesta a lo que se ha denominado *Coronateaching* (IESALC, 2020), la cual se deriva de transformar la docencia sin hacer cambios curriculares.

Pero el término *Coronateaching* también se utiliza para referirse a un fenómeno socioeducativo emergente con implicaciones psico-afectivas, tanto en profesores como en estudiantes. Se trataría de algo parecido a un síndrome experimentado por el docente o el estudiante al sentirse abrumado por recibir información excesiva a través de las plataformas educativas, aplicaciones móviles y correo electrónico. A esto se le puede añadir la frustración e impotencia derivadas de las limitaciones en la conectividad o de la falta de *know-how* para la operación de plataformas y recursos digitales (IESALC, 2020).

Por otra parte, el impacto es más evidente sobre cursos y contenidos que buscan el desarrollo de competencias profesionales por medio de lo teórico-práctico y lo práctico, como lo son en cursos de carreras de Diseño y Arquitectura.

Por lo menos en teoría, la educación virtual está presente en la mayoría de las grandes Universidades y es difícil encontrar una que no cuente con un campus virtual como extensión del aula física. Pero en carreras como Diseño y Arquitectura, donde lo presencial era parte del quehacer del estudiante y del docente, se han implementado soluciones que ayuden a desarrollar los objetivos de aprendizaje deseados y acercar al estudiante a los contenidos teórico-prácticos y al ambiente universitario.

Como caso de ejemplo el Taller de Espacios III de la carrera de Diseño mencionó Espacios y Objetos de la Facultad de Diseño trabajó todo el primer semestre del año 2020 en modalidad online a distancia.

Las docentes del curso tuvieron que replantear los encargos y temáticas del semestre, por lo cual propusieron como metodología de trabajo el Aprendizaje Basado en Desafíos (ABD) cuyo enfoque pedagógico involucra activamente al estudiante en una problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un desafío y la implementación de una solución (Centro de Innovación Docente, UDD, 2020). El objetivo de trabajar con el Aprendizaje Basado en Desafíos (ABD) fue acercar a los estu-

diantes a una temática real, pero por sobre todo actual, con la cual los estudiantes puedan desarrollar un proyecto.

El examen final de curso fue desarrollado de manera completa en formato online y comprendió 15 sesiones de clases. No se presentó una problemática específica a desarrollar, pero sí áreas o temáticas generales donde los estudiantes debían descubrir el problema y/o desafío con el cual iban a trabajar. Las áreas o temáticas a trabajar fueron: Espacios Educativos (Educación Básica/Educación Secundaria/Educación Superior), Espacios Comerciales (Retail/Comercial/Ventas), Espacios de Oficinas (Trabajo).

El encargo del examen final de curso fue planteado en tres etapas ordenando el proceso de diseño en: Empatizar, Definir-Idear y Prototipar. En la primera etapa los estudiantes recopilaron y analizaron el tema a tratar. En este proceso tuvieron su primera aproximación al usuario (Empatizar). A cada estudiante se le asignó un tema y se trabajó en el análisis de dichos temas en grupos de trabajo. Luego cada estudiante de forma individual buscó un usuario ligado al tema al cual diseñar una solución.

En la segunda etapa se dio paso a comprender el usuario por medio de herramientas de empatización y análisis de datos (Empatizar-Definir). El usuario fue buscado y propuesto por cada estudiante. Los estudiantes pudieron aprovechar las herramientas de investigación a distancia para recopilar datos de sus usuarios y segmentos a analizar.

Para conocer a su usuario utilizaron la herramienta de Matriz Persona, dónde se pueden registrar características demográficas, el momento o escenario en el cual se encuentra y sus necesidades y motivaciones, permitiéndole al estudiante empatizar con su usuario y conocerlo en totalidad. Para obtener dicha información cada estudiante hizo entrevistas a distancia al usuario específico. También utilizaron recopilación de información por medio de registros online utilizando *Google Docs* y redes sociales como Instagram y su función de preguntas en las historias de la red social. Para concluir el proceso de investigación registraron y analizaron la información usando mapas de empatía, análisis foda del espacio a trabajar, que les permitió tener un estudio del usuario, del área a trabajar y obtener una problemática (*insight*) con la cual trabajar.

En la tercera etapa una vez realizado el estudio del tema y del usuario, se proyectaron propuestas de espacios, habitáculos o soluciones espaciales que respondan al tema analizado y a las problemáticas descubiertas desde una propuesta conceptual que respondió al análisis realizado. Esta propuesta conceptual fue la base para entregar una propuesta formal (Definir-Idear-Prototipar).

Un ejemplo de resultado del proceso fue el realizado por una estudiante sobre el área de los espacios de educación superior, específicamente los espacios exteriores.

Uno de los factores a trabajar es evitar la aglomeración de personas en espacios. La estudiante encontró dentro de su investigación que el público objetivo (estudiantes de educación superior) declaran la necesidad de un espacio libre, amplio y apto para recrearse y socializar en la Universidad. Pero en el contexto actual se debe considerar mantener una distancia prudente entre usuarios para poder llevar a cabo dicha actividad al aire libre. Es por ello que propone generar un espacio exterior de recreación y sociabilización a través de la fluidez de las circulaciones y la distribución de elementos que tomen el rol de limitadores espaciales, específicamente muros vegetales y/o vegetación, diferenciando el uso de cada uno de los espacios.

## Conclusión

En aquellas instancias donde el docente se comunicaba con el estudiante por medio de la cámara y se lograba ese vínculo; esa empatía por el otro; es cuándo se lograron los mayores avances en el proyecto. Si bien las entregas de proyectos a distancia utilizando medios como *Google Drive* para la revisión de avances eran de gran ayuda, aquel momento de conexión entre el docente y el estudiante era importante: la mirada del estudiante diciendo “sí comprendo, entiendo su punto”, o bien “no, no estoy de acuerdo”, eran de gran ayuda para poder organizar retroalimentación y nuevas dinámicas dentro de la clase.

Cabe señalar que es fácil la adaptación, tanto para el estudiante como para el docente. Los docentes no “dictan clase”, más bien “construyen clases” con estudiantes activos y participativos, que con sus miradas dan *feedback*, dinamismo y vida a la clase. Siguiendo el pulso del aprendizaje los docentes retroalimentan y conocen a los estudiantes, lo que inquieren y requieren. Es por ello que una pantalla negra se percibe como una ausencia dentro de esta aula virtual. Tema muy complejo pues sabemos de la inestabilidad de conexión, incomodidad de compartir el ambiente personal y familiar, miedos, inseguridades, burlas y fatiga física y visual, afectan el rendimiento y respuesta.

Clases sin rostros y sin participación no generan los vínculos esenciales propios del proceso de enseñanza-aprendizaje. Cada cámara apagada genera una inseguridad en el docente: ¿Están ahí? ¿Están escuchando? ¿Están aprendiendo? Ser docente en tiempos de pandemia no es fácil, por eso, si los estudiantes tienen la oportunidad de encender su cámara; háganlo, un espacio en negro no es el mejor lugar para enseñar.

Ver genera confianza y mirar(se) produce seguridad: saber con quien estoy dialogando compone y construye ese sólido vínculo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Bibliografía

- Cuadrado, I.; Martín-Mora, G. y Fernández, I. (2015). La expresión de las emociones en la Comunicación Virtual: El ciberhabla. *Icono 14*, volumen (13), pp. 180-207. doi: 10.7195/ri14.v13i1.716
- Edumorfosis, El Corona Teaching, <https://edumorfosis.blogspot.com/2020/04/el-corona-teaching.html>. Consultado el 20 de Abril 2021
- Hodges, Ch.; Moore, S.; Lockee, B.; Trust, T. y Bond, A. (2020). The Difference Between Emergency Remote Teaching and Online Learning. Educause review.
- IESALC (2015). Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe. COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después. Análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones.
- Universidad del Desarrollo (2016). Proyecto Educativo UDD Futuro.

---

**Abstract:** In 2020 almost overnight, educational institutions all over the world closed their doors due to the Covid-19 pandemic. This unprecedented situation had consequences in the lives of students, teachers and staff of higher education institutions. The closures, as a measure to contain the spread of Covid-19 pandemic, have led to an accelerated deployment of distance education solutions to ensure teaching-learning continuity. The obstacles are multiple, but also the development of new opportunities, especially in higher education in the e-learning modality.

Digital technology has had a greater impact in recent decades, designing educational projects based on the premise of distance e-learning education as a means of granting flexibility to the student's curriculum. This allowed courses in the Design area to use Challenge Based Learning (ABD) as a work methodology to define a challenge and implement a solution.

The teachers build the classes together with active and participative students, who with their looks give feedback, dynamism and give life to the class. Following the pulse of learning, teachers provide feedback and get to know the students, what they inquire and require.

**Keywords:** covid-19 - teaching - learning - process - students.

**Resumo:** No ano de 2020 quase da noite para o dia, instituições de ensino do mundo fecharam suas portas devido à pandemia do Covid-19. Essa situação inédita teve consequências na vida de alunos, professores e funcionários das instituições de ensino superior. Os fechamentos, como medida de contenção da pandemia de Covid-19, levaram a uma implantação acelerada de soluções de ensino a distância para garantir a continuidade do ensino-aprendizagem. Os obstáculos são múltiplos, mas também as oportunidades de desenvolvimento, principalmente no ensino superior na modalidade e-learning.

A tecnologia digital teve um impacto maior nas últimas décadas, projetando projetos educacionais baseados na premissa de e-learning educação a distância como forma de conceder flexibilidade ao currículo do aluno. Isso permitiu que os cursos da área de Design utilizassem o Challenge-Based Learning (ABD) como metodologia de trabalho para definir um desafio e implementar uma solução.

Os professores constroem aulas junto com alunos ativos e participativos, que com seus olhares dão feedback, dinamismo e dão vida à aula. Seguindo o pulso da aprendizagem, os professores fornecem feedback e conhecem os alunos, o que eles perguntam e exigem

**Palavras chave:** Covid-19 - ensino - aprendizagem - processo - alunos.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---