

Procesos de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnología en la Universidad EAFIT

Luis Gerardo Pachón Ospina
Coordinador del Área de Gestión Digital del Aprendizaje
Universidad EAFIT.

La tecnología es clave para integrar conocimiento, docencia y aprendizaje. En la Universidad EAFIT, la plataforma **EAFIT Interactiva** —nuestro Sistema de Gestión del Aprendizaje—, se ha consolidado como un entorno digital que redefine la experiencia de aprendizaje al impulsar la interacción, fomentar la flexibilidad y estimular la innovación. Exploremos su impacto transformador, los retos que implica su adopción y las historias reales de profesores que han logrado convertir sus cursos mediados por tecnología en vivencias significativas y memorables.

La integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación ha generado una transformación profunda en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Investigaciones recientes han demostrado que el uso de plataformas digitales, recursos interactivos y entornos virtuales de aprendizaje potencia no solo el acceso al conocimiento, sino también la autonomía, la motivación y el desarrollo de competencias del siglo XXI (Selwyn, 2016; Bates, 2019).

Por ejemplo, la UNESCO (2022) resalta que las TIC permiten diversificar las metodologías pedagógicas, facilitar el aprendizaje personalizado y fomentar la inclusión. En particular, los **Sistemas de Gestión del Aprendizaje** o LMS —del inglés *Learning Management System*— se han consolidado como infraestructuras clave para la gestión del aprendizaje, al facilitar la organización de contenidos, la comunicación sincrónica y asincrónica, el seguimiento del progreso y la evaluación continua.

Una Universidad que aprende y se transforma

En este escenario global, la Universidad EAFIT asume con firmeza el liderazgo en la adopción de tecnologías emergentes y de la inteligencia artificial como ejes de **transformación educativa**, organizacional y social. La educación virtual, híbrida y flexible ha dejado de ser una alternativa para convertirse en un pilar estratégico que garantiza la pertinencia y la sostenibilidad de los procesos formativos.



En el caso particular de la Universidad, la plataforma *EAFIT Interactiva* se consolida como el espacio digital donde convergen el profesor, el estudiante y el currículo. A través de este LMS, se articulan contenidos, se gestionan actividades, se realiza evaluación continua, se fortalecen las **comunidades de aprendizaje** y se dinamiza el acompañamiento docente.

Para garantizar el uso efectivo de la plataforma y potenciar sus posibilidades pedagógicas, el área de Gestión Digital del Aprendizaje (GDA) se encarga de brindar soporte y aportar al desarrollo de contenidos digitales y otros recursos de aprendizaje mediante estrategias como *Aprende+ EAFIT*. En suma, desde la gestión tecnológica, pasando por el diseño instruccional y el seguimiento del proceso educativo, *EAFIT Interactiva* es un LMS que contribuye a una experiencia de aprendizaje coherente, intuitiva y centrada en el estudiante.

Historias que inspiran: voces desde la práctica docente

Veamos dos testimonios que reflejan un cambio significativo en la relación docente-estudiante y en la forma de concebir la educación mediada por tecnología, en línea con la literatura sobre pedagogías activas y el uso efectivo de las TIC (Laurillard, 2012).

“He logrado potenciar el uso de la herramienta y el acercamiento con mis estudiantes. Es práctica, eficiente y colaborativa. Los cuadernos de calificaciones me han permitido calificar de manera continua y mantenerme al día con ellos. EAFIT Interactiva, soportada en Brightspace, tiene un gran potencial al integrarse con contenidos de editoriales como McGraw-Hill y Pearson.”

—Hernán Alzate Arias, profesor de cátedra adscrito a la Escuela de Finanzas, Economía y Gobierno de la Universidad EAFIT.

“Desarrollar mi curso con apoyo del equipo del Área de Gestión Digital del Aprendizaje fue un proceso de cocreación: Yo puse el contenido, y ellos su experiencia para hacerlo innovador y

significativo. La plataforma EAFIT Interactiva permite a los estudiantes aprender a su ritmo, fomenta la autogestión y convierte el conocimiento en experiencia.”

—Jimena Gutiérrez Rúa, profesora de la Maestría en Sostenibilidad de la Universidad EAFIT.

Retos, aprendizajes y acciones en curso

A pesar de su amplia adopción en la comunidad universitaria, uno de los principales retos para la gestión de *EAFIT Interactiva* es reducir el uso que se limita exclusivamente al registro de calificaciones. Frente a esto, se han propuesto cursos autocontenidos, sesiones formativas y acompañamiento permanente por parte del Área de Gestión Digital del Aprendizaje y el equipo de *Aprende+ EAFIT*. Estas acciones buscan motivar a los docentes a explorar y aprovechar más las funcionalidades interactivas, de seguimiento y de diseño pedagógico que este LMS ofrece.

Es clave reconocer que estas tecnologías no son por sí mismas la solución para asumir los retos actuales de formación y gestión del aprendizaje. Los LMS son innovadores cuando se apoyan en el talento humano que puede brindar soporte técnico, orientación y acompañamiento para asegurar que la adopción tecnológica se traduzca, en este caso, en experiencias de aprendizaje exitosas. En otras palabras, el éxito de las TIC educativas depende tanto de la infraestructura como del desarrollo profesional docente (Kirkwood & Price, 2014).

Visión a futuro: una experiencia coherente, conectada y catalizadora

Actualmente, la Universidad EAFIT avanza en la expansión de *EAFIT Interactiva* como plataforma LMS para la gestión de todos sus procesos formativos, no solo en los programas de pregrado. La meta es que, sin importar el nivel académico, ni la modalidad (presencial, virtual o híbrida), la experiencia del estudiante sea fluida, coherente y articulada.

Adicionalmente, se está explorando la incorporación de inteligencia artificial para enriquecer el análisis del aprendizaje, personalizar la experiencia del estudiante y fortalecer los procesos de retroalimentación y evaluación formativa. Esto está en línea con los desarrollos recientes sobre analítica de aprendizaje —*learning analytics*— y sistemas adaptativos, que han mostrado efectos positivos en la toma de decisiones pedagógicas y la mejora del rendimiento estudiantil (Siemens & Long, 2011).

Una invitación a transformar el aprendizaje juntos

EAFIT Interactiva no es solo una plataforma: es una invitación a imaginar nuevas formas de enseñar y aprender. Es una herramienta al servicio de la pedagogía, de la innovación y de la relación humana. Todos los profesores, investigadores, empleados administrativos y estudiantes de la Universidad EAFIT están llamados a hacer parte activa de esta transformación. La educación del futuro se construye hoy, con tecnología, con sentido pedagógico y con propósito. Si tienes dudas o comentarios sobre *EAFIT Interactiva*, puedes comunicarte con el Área de Gestión Digital del Aprendizaje (GDA) a través del canal único de atención: soporteinteractiva@eafit.edu.co.

Referencias

Bates, T. (2019). *Teaching in a Digital Age* (2nd ed.). Tony Bates Associates Ltd.

Kirkwood, A., & Price, L. (2014). *Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is 'enhanced' and how do we know? A critical literature review*. Learning, Media and Technology, 39(1), 6–36.

Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Routledge.

Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury.

Siemens, G., & Long, P. (2011). *Penetrating the fog: Analytics in learning and education*. EDUCAUSE Review, 46(5), 30–40.

UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO.

Bibliografía recomendada

Barnes & Noble College Insights. (2024, diciembre 12). *What is the future of online learning in higher education?* eCampus News. <https://www.ecampusnews.com/newsline/2024/12/12/what-is-the-future-of-online-learning-in-higher-education/>

EDUCAUSE. (2024, septiembre). *2024 EDUCAUSE analytics landscape study*. EDUCAUSE Review. <https://library.educause.edu/resources/2024/9/2024-educause-analytics-landscape-study>

Gitnux. (2025). *AI In The Edtech Industry Statistics*. Recuperado de <https://gitnux.org/ai-in-the-edtech-industry-statistics/>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). *Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory*. Journal on Excellence in College Teaching, 25(3-4), 85–118.

Kwon, J., & Park, Y. (2024). Exploring student-managed collaborative learning environments: A self-directed perspective. *Frontiers in Education*, 9, Article 1356271. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2024.1356271/full>

LiveWebinar. (2021). *2025 hybrid learning statistics in a nutshell*. Recuperado de <https://www.livewebinar.com/blog/education/2021-hybrid-learning-statistics-in-a-nutshell>

TechResearchOnline. (2024). *How Gamification in Education is Transforming EdTech in 2024*. Recuperado de <https://techresearchonline.com/blog/gamification-in-education/>

University of St. Augustine for Health Sciences. (2024). *AI in higher education: How AI is reshaping higher education*. <https://www.usa.edu/blog/ai-in-higher-education-how-ai-is-reshaping-higher-education/>

Wang, X., & Guo, L. (2024). The effectiveness of microlearning in higher education: A meta-analysis. *Education Resources Information Center (ERIC)*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1423546.pdf>

Zhu, M., & Zhao, Y. (2024). A systematic review of virtual reality and gamification in education: Impacts and design principles. *Educational Technology Research and Development*, 72(2), 345–368. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-024-10351-3>



Tendencias globales en educación mediada por tecnología

Yina Andrea Zapata Franco
Gestora de experiencias educativas digitales Universidad EAFIT.



Gamificación y Realidad Virtual

Al incorporar misiones, recompensas y simulaciones, los estudiantes se involucran de manera más profunda y mejora la motivación y el compromiso con su aprendizaje.

(Zhu & Zhao, 2024)

Analíticas en la educación

Las instituciones educativas utilizan datos para mejorar el éxito estudiantil. Esta información es usada para identificar patrones, predecir riesgos de deserción y mejorar la toma de decisiones pedagógicas.

(EDUCAUSE,2024)

Inteligencia artificial

La IA permite experiencias de aprendizaje personalizadas. Mediante sistemas inteligentes, se analiza el comportamiento de aprendizaje y se ajustan recomendaciones, materiales y evaluaciones.

(University of St. Agustine for Health Sciences, 2024)

Microaprendizaje

El microaprendizaje ofrece contenidos breves, específicos y fácilmente digeribles, normalmente a través de formatos digitales. Es especialmente efectivo en educación continua y capacitación corporativa.

(Wang & Guo, 2024)

Aprendizaje colaborativo

Los entornos colaborativos gestionados por estudiantes mejoran los resultados del aprendizaje.

(Barnes & Noble College Insights, 2024)

Aprendizaje en modalidad combinada

Hasta un 49% de estudiantes en EE.UU. prefieren un formato híbrido en lugar de una enseñanza 100% presencial.

(Barnes & Noble College Insights, 2024)

Estadísticas globales

75%

de las instituciones educativas han incorporado estrategias de aprendizaje colaborativo en sus programas académicos.

82%

de los estudiantes prefieren entornos de aprendizaje híbridos sobre los tradicionales.

67%

de las instituciones educativas a nivel mundial han adoptado herramientas de IA en sus prácticas docentes.

*Estas estadísticas reflejan una tendencia global, con implementaciones significativas en Estados Unidos, China y países de Europa.