



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN A DISTANCIA

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

NOMBRE DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

**“PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ACCIONAR DEL DOCENTE
VIRTUAL EN LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA DEL ECUADOR”**

Tesis de Grado previo la obtención del título
de Magíster en Educación a Distancia

Autor : Floralba del Rocío Aguilar Gordón

Directora: Mgs. Martha Vanessa Agila Palacios

Centro Universitario: Quito

2010



Mgs. Martha Vanessa Agila Palacios
DIRECTORA DE LA TESIS

CERTIFICA:

Que el presente trabajo de investigación realizado por la estudiante: *FLORALBA DEL ROCÍO AGUILAR GORDÓN*, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, ajustándose a las normas establecidas por la Universidad Técnica Particular de Loja; por lo que autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

Loja, agosto de 2010

f).....

DIRECTORA



AUTORÍA

Yo, Floralba del Rocío Aguilar Gordón como autora del presente trabajo de investigación, soy responsable de las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en la misma.

f).....

AUTORA DE LA TESIS

C.I.: 040083315-8



CESIÓN DE DERECHOS

Yo Floralba del Rocío Aguilar Gordón, declaro conocer y aceptar la disposición del Art.67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”.

Loja, agosto de 2010

.....

AUTORA DE LA TESIS

C.I.: 040083315-8



AGRADECIMIENTO

Un sentimiento de gratitud a quienes contribuyeron para el fortalecimiento intelectual y para el crecimiento personal durante esta nueva etapa de mi vida; agradezco a la Universidad Técnica Particular de Loja y a los maestros que propiciaron el espíritu investigativo, crítico y propositivo; al personal administrativo por la eficiencia y eficacia demostrada en el desempeño de sus funciones.

De manera especial, agradezco a Mgs. Martha Agila Palacios, mi directora de tesis quien con sabiduría, compromiso y profesionalismo supo orientarme en cada uno de los procesos necesarios para la estructuración de éste trabajo.

Floralba del Rocío Aguilar Gordón

NOMBRE Y APELLIDO DE LA AUTORA



DEDICATORIA

El presente trabajo, que sintetiza la constancia, el esfuerzo y el espíritu emprendedor para cumplir con las metas y objetivos propuestos, lo dedico a mis padres, José (+) y Marcia, referentes importantes en mi vida, de quienes aprendí a ser consecuente en todo cuanto pienso, siento, realizo y expreso; comprendí que en la vida nada es imposible de alcanzar cuando existe la predisposición para ello.

También dedico este trabajo a todas las personas involucradas en la educación, de modo especial a los docentes virtuales capaces de romper paradigmas tradicionales, contribuir para el cambio y aportar para la transformación social.

Floralba del Rocío Aguilar Gordón



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	II
AUTORÍA	III
CESIÓN DE LOS DERECHOS	IV
AGRADECIMIENTOS	V
DEDICATORIA	VI
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO PRIMERO	4
APROXIMACIÓN CONCEPTUAL A LA EDUCACIÓN VIRTUAL	
1.1 Uso de las TICs en la educación	4
1.2 Contribuciones de las TICs para el aprendizaje colaborativo	9
1.3 Educación Virtual	12
1.3.1 Herramientas tecnológicas	16
1.3.2 Herramientas de comunicación	20
1.3.3 Contenido y diseño instruccional	20
1.4 Conclusión del Capítulo	35
CAPÍTULO SEGUNDO	38
FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL DISEÑO DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ACCIONAR DEL DOCENTE VIRTUAL EN LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA DEL ECUADOR	
2.1 Fundamentos Filosóficos	38
2.2 Fundamentos Psicopedagógicos	39
2.3 Fundamentos Sociológicos	41
2.4 Fundamentos Administrativos y de Gestión	42
2.5 Enfoques y perspectivas que orientan el diseño de la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales.	49
2.6 Conclusión del Capítulo	54



CAPITULO TERCERO	56
EL DOCENTE Y EL DISCENTE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL	
3.1 Nuevos enfoques sobre la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales.	56
3.2 Mecanismos para el aprendizaje en la educación virtual	61
3.3 Características y funciones del docente en la educación virtual	63
3.4 Características y roles del estudiante en la educación virtual	69
3.5 Conclusión del Capítulo	71
CAPÍTULO CUARTO	73
Estudio de campo o diagnóstico sobre el ejercicio docente en la educación virtual de la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador	
4.1 Objetivos de la investigación	73
4.2 Descripción del campo de investigación	73
4.3 Situación actual de la Universidad Politécnica Salesiana	75
4.4 Breve historia de la Educación Virtual en la UPS	78
4.5 Explicación del proceso de diagnóstico	79
4.5.1 Descripción de los resultados del diagnóstico	80
4.5.2 Análisis de resultados	81
4.5.3 Comentarios y Sugerencias de la aplicación de instrumentos:	121
4.5.4 Interpretación de resultados	122
CAPÍTULO QUINTO	125
PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ACTUACIÓN DEL DOCENTE EN ENTORNOS VIRTUALES	
5.1 Contexto institucional al que se dirige la propuesta	125
5.1.1 Generalidades acerca de la educación virtual en la UPS	126
5.1.2 Perfil de salida del estudiante de cursos y/o programas virtuales	127
5.1.3 Problematización	128
5.2 Objetivos	131
5.3 Justificación	131
5.4 Resultados esperados	132
5.5 Destinatarios	133
5.6 Aspectos teóricos sobre la gestión de la docencia virtual en la UPS	133
5.7 Propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales	140
5.7.1 Planificación del curso	140
5.7.2 Didáctica	154
5.7.3 Desempeño docente	164



5.8 Sugerencias para mejorar el desenvolvimiento del estudiante en entornos virtuales	173
5.9 Conclusión del Capítulo	177

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. Conclusiones	179
2. Recomendaciones	180

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS:

Nº. 1: Instrumento de encuesta aplicado a los estudiantes de cursos y programas virtuales de la UPS.	190
Nº. 2: Instrumento de encuesta aplicado a los docentes virtuales de cursos y programas virtuales de la UPS	192
Nº. 3: Guía de entrevista no estandarizada aplicada al personal administrativo del centro virtual de la UPS	194
Nº. 4: Información sobre la Educación Virtual en la UPS	196
Nº. 5: Estudiantes en cursos y programas virtuales de la UPS	197
Nº. 6: Estudiantes egresados de cursos y programas virtuales de la UPS	198
Nº. 7: Otras posibilidades para mejorar el desempeño del docente virtual	199
Nº. 8: Ejemplo de taller inicial	203

RESUMEN (Abstract)

La Tesis: “**Propuesta metodológica para el accionar del docente virtual en la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador**”, se encuentra fundamentada filosófica, psicopedagógica, sociológica y administrativamente, se sustenta bajo teorías, enfoques y perspectivas de gestión.

La tesis comprende cinco capítulos: aproximación conceptual a la educación virtual; fundamentación teórica de la educación virtual; el docente y el discente en el entorno virtual; estudio de campo sobre el ejercicio docente en entornos virtuales; y, propuesta metodológica para mejorar el accionar del docente en entornos virtuales.

Lo antes mencionado se encuentra precedido por la **Introducción**, la misma que registra los elementos constitutivos del trabajo investigativo en su conjunto, permite visualizar con claridad el tema de la tesis, el problema detectado, los objetivos, la justificación, la idea a defender, el marco metodológico, los resultados esperados y la estructura de la propuesta propiamente dicha.

La **aproximación conceptual** permitió direccionar el trabajo investigativo en función del cumplimiento de los objetivos establecidos.

La **fundamentación teórica** sirvió como referente conceptual y contextual para las acciones que se ejecutaron en todo el proceso de la tesis.

El docente y el discente en el entorno virtual, determinó líneas generales que posibilitaron estructurar la propuesta propiamente dicha.

Mediante el **diagnóstico** y a través de la aplicación de las principales técnicas e instrumentos de investigación se pudo evidenciar con claridad el problema planteado.



INTRODUCCIÓN

El tema: “Propuesta metodológica para el accionar del docente virtual en la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador”, se encuentra fundamentada filosófica, psicopedagógica, sociológica y administrativamente, se sustenta bajo teorías, enfoques y perspectivas de gestión.

La propuesta metodológica surge como una respuesta al problema detectado en el EVA de la UPS: El docente virtual de la UPS desconoce cuestiones fundamentales sobre diseño instruccional y didáctica en el EVA. Esto repercute notablemente en la calidad de su desempeño.

De acuerdo al diagnóstico, se pudo determinar que la institución intenta satisfacer a los requerimientos científicos y tecnológicos de la sociedad actual, sin embargo, se evidencia el docente virtual carece de métodos, técnicas, estrategias y herramientas que faciliten la gestión de entornos virtuales de aprendizaje.

Se considera pertinente el diseño de una propuesta metodológica que permita a los potenciales docentes virtuales asumir otra mentalidad en la dirección de los procesos educativos virtuales.

El objetivo general que guía todo el proceso investigativo es: Elaborar una propuesta metodológica que permita el mejoramiento de los procesos de gestión y dirección del aula virtual por parte del docente de la institución.

Para el cumplimiento de este objetivo se identifica los principales términos y categorías relacionadas con la educación virtual; se analiza los fundamentos filosóficos, psicopedagógicos, sociológicos, administrativos y de gestión que orientan a la educación virtual; reflexiona acerca de las funciones del docente y del discente en entornos virtuales de aprendizaje; se realiza un estudio de campo sobre el desempeño del docente en la



plataforma virtual SOL de la UPS; se sistematiza la información existente en torno al tema; se genera la nueva teoría expresada en la elaboración de la propuesta metodológica, la cual establece algunas pautas para el diseño instruccional, para la didáctica y en general para el desempeño del docente en entornos virtuales de aprendizaje.

La nueva época nos invita a repensar en las nuevas formas de enseñar y de aprender; a nivel pedagógico nos conduce a aceptar y valorar el papel protagónico del estudiante como constructor de su conocimiento; un ente proactivo, creativo, propositivo y listo para la resolución eficaz y oportuna de los problemas.

La investigación se realiza en tres etapas: Diagnóstico; Fundamentación Teórica y Propuesta. En cada una de éstas se utilizan métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos diferentes para la recopilación y sistematización de la información así como para la interpretación y exposición de los resultados.

El trabajo se encuentra distribuido en cinco capítulos:

El primero realiza una aproximación conceptual de la Educación Virtual, analiza algunos aspectos teóricos sobre el uso y contribuciones de las TICs en la educación; reflexiona sobre las herramientas tecnológicas y de comunicación de la Educación Virtual; y finalmente, enfatiza en cuestiones relacionadas con el diseño instruccional, su definición, características, modelos y componentes.

El segundo explica los fundamentos filosóficos, psicopedagógicos, sociológicos, administrativos y de gestión así como también, los enfoques y perspectivas que orientan y respaldan el diseño de la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales.

El tercero reflexiona acerca de las características y roles del docente y del discente en la educación virtual; y, revisa nuevos enfoques y mecanismos para el aprendizaje en entornos virtuales.



El cuarto se refiere al estudio de campo, explica el proceso del diagnóstico en sus diversas fases; presenta la descripción de los resultados; realiza el análisis de los datos a través de la información proporcionada luego de la aplicación de las diversas técnicas y sus correspondientes instrumentos. En la investigación diagnóstica se acude a la utilización de la técnica de la encuesta y de la entrevista. La sistematización de la información se apoya en tablas, en representaciones gráficas y en la elaboración de conclusiones parciales. Finalmente, se realiza la interpretación de resultados donde se pretende relacionar dato, hecho, práctica con una explicación teórica. En este capítulo se verifica la existencia del problema, sus causas y sus posibles soluciones.

El quinto se refiere a la propuesta metodológica propiamente dicha, inicia con la presentación breve del contexto institucional, establece los objetivos, la justificación y algunos aspectos teóricos sobre la gestión de la docencia virtual; continúa con la formulación de una serie de propuestas y sugerencias para la planificación del curso, para la didáctica y para el desempeño del docente virtual.

Finalmente, la tesis proporciona un conjunto de conclusiones y recomendaciones.

El contenido expuesto en la propuesta constituye un referente para re-direccionar los procesos educativos apoyados en la nueva tecnología de la información y la comunicación; está sujeto a críticas, nuevas revisiones y reformulaciones que deberán proyectarse para responder al dinamismo y complejidad social.



CAPITULO PRIMERO

APROXIMACIÓN CONCEPTUAL A LA EDUCACIÓN VIRTUAL

En el primer capítulo se realiza una aproximación conceptual a la Educación Virtual para ello se revisa algunas concepciones y teorías acerca del contexto, su significado, sentido e implicaciones en la sociedad actual.

1.1.- USO DE LAS (TICS)¹ EN LA EDUCACIÓN

El contexto actual en el cual imperan las TICs tiene varias acepciones: alta modernidad; nuevo espacio social en construcción determinado por una serie de tecnologías que modifican las relaciones sociales culturales; nueva sociedad de la información, entre otros. Para Alvin Toffler (1987) y Javier Echeverría (1997), existen tres entornos caracterizados por diferentes campos de acción del ser humano, primer entorno: por un ambiente natural, agrícola o rural; segundo entorno: por un ambiente social, industrial o urbano y tercer entorno: por la transición o era de los servicios; independientemente de la denominación que adopten se ven influenciados por las nuevas tecnologías.

Para presentar las características que definen a la nueva sociedad actual, se toma como referencia los estudios realizados por McCarthy (1991) quien acertadamente las sintetiza en cuatro puntos:

- Eclosión de información

¹Tecnologías de la Información y la Comunicación. Según algunos estudiosos, sus orígenes se encuentran en la década de los 70, una época caracterizada por el auge de la tecnología, en especial de la cibernética y la informática con el internet. En sus inicios las TICs tuvieron objetivos de carácter militar, político y de poder, sin apartarse de los fines económicos y mercantilistas de la época. Actualmente, las TICs se constituyen en un recurso de construcción social, cultural y educativa; pretende convertirse en un mecanismo para la apertura y la integración.



- Cambio del espacio conceptual
- Unificación planetaria
- Influencia y transformación cultural

Efectivamente, las características anteriores son determinantes para los procesos educativos, para los modos de aprender, las formas de ser y de pensar, para las actitudes y los valores de los sujetos involucrados.

Se puede constatar con facilidad que las TICs son el reflejo de un mundo globalizado y competitivo que de modo imperceptible amplía las diferencias, resulta paradójico aceptar que a pesar de hablar de una economía globalizada existen enormes sectores poblacionales que no tienen acceso a los servicios básicos y consecuentemente, se hallan “tecnológicamente desconectados” de la sociedad red. Pero, a pesar de ello, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), ofrecen posibilidades que pueden ayudar a la enseñanza basada en el aprendizaje centrado en el estudiante, apostando a un aprendizaje flexible, abierto y activo.

En este contexto, el docente ya no es un instructor que debe transmitir directamente los conocimientos, su principal cometido en este nuevo medio, es la de ser un guía del conocimiento con una correcta activación del proceso intelectual, cognoscitivo y motivacional del estudiante.

Los docentes deben ser capaces de enseñar a aprender, situando en el centro de este esquema conceptual al estudiante, sin embargo, no debemos equivocarnos, las TICs por sí solas no contribuyen al desarrollo del aprendizaje, deben estar integradas a un proyecto educativo, es decir, deben plantearse considerando los sujetos que van a usarlas y los contextos de trabajo donde serán empleadas. A través de ellas podemos obtener información especializada sobre el tema que se está tratando; colaboración para la investigación del tema; colaboración para la creación de un nuevo conocimiento, nuevas formas de trabajo en el aula, formular un proyecto curricular, etc.; ayuda en la resolución de problemas, generación de nuevas ideas, discutir sobre las posibilidades de un proyecto, etc.

Los docentes dejan de ser transmisores y se convierten en facilitadores del aprendizaje, diseñadores de situaciones mediadas, generadores de habilidades de asesoramiento, propiciadores de transferencia de aprendizajes, y a su vez, los estudiantes deben desarrollar nuevas competencias (habilidades y destrezas) que les permita adaptarse a los cambios de su entorno.

El uso de las TICs produce cambios cuantitativos y cualitativos en la educación, pero se considera que los más significativos son los cambios cualitativos porque a su vez conlleva el



desarrollo de nuevas actitudes y aptitudes en los involucrados. Así, en un contexto signado por el uso de las TICs, la educación exige nuevas formas de enseñar y nuevas formas de aprender; exige un repensar y un re-direccionamiento de los procesos determinado por un verdadero cambio de mentalidad.

Se estima que para el buen desempeño de una persona que estudia con el apoyo de las TICs (utilizando plataformas) se requiere: conocer y saber emplear adecuadamente las diferentes herramientas; conocer sus limitaciones y posibilidades; desarrollar una verdadera autodisciplina (responsabilidad, compromiso, etc.) para culminar exitosamente con el proceso iniciado; ser investigador, analítico, crítico, reflexivo; ser propositivo, organizador y sistematizador de la información proporcionada; ser capaz de de-construir, construir y reconstruir en un ambiente que exige consideración y respeto a la diversidad.

Los nuevos aprendizajes con soporte informático, en general, se encuentran filosóficamente fundamentados en un sistema holístico que pretenden alcanzar una educación integral donde el estudiante aprenda a ser, aprenda a conocer, aprenda a hacer, aprenda a convivir (a vivir juntos, a vivir con los otros) al estilo de los pilares de la educación formulados por la UNESCO (Cfr. Jacques, Delors, 1996; Benavides, Luis, 2000).

Además, los aprendizajes virtuales se encuentran psicopedagógicamente basados en los enfoques constructivistas de manera especial en el modelo sociohistórico de Vigotsky; en los planteamientos de Piaget; etc., desde estas perspectivas es imprescindible que comprendamos que las TICs solamente son herramientas, medios, auxiliares que nos ayudan al logro de nuestros objetivos pero de ninguna manera pueden ser vistas como fin en sí; el sujeto que aprende es quien le otorga sentido y significación.

El uso de las TICs en la educación responden a las necesidades del nuevo contexto donde confluyen en una unidad dialéctica: las ideas y la acción, la teoría y la práctica, lo subjetivo y lo objetivo; en fin, donde los cambios y transformaciones son los dadores de sentido a la realidad.

Los momentos actuales exigen modificaciones a todo nivel, en el ámbito educativo, conlleva la inclusión y el uso adecuado de la nueva tecnología en los diferentes procesos.



En este contexto, el aprendizaje a través de la red facilita la participación más activa y una mayor interacción entre todos los involucrados. Las TICs en la educación generan nuevas formas de relación social y de comunicación desarrollando un alto sentido de colaboración y la cooperación necesarias para el logro de dinámicos aprendizajes. El progreso cognitivo, procedimental y actitudinal se encuentra determinado por el nivel de interacción de los involucrados en el entorno.

Entre las aportaciones de las TICs para el desarrollo cognitivo que potencia las capacidades mentales en cada uno de los ámbitos de la vida del individuo y para un mejor desempeño social, el teórico Peré Marqués (1998), destaca los siguientes puntos a favor:

- Acceso a una gama amplia de información
- Proceso fiable y rápido de datos
- Canales de comunicación que conectan inmediatamente la información
- Capacidad de almacenamiento
- Automatización de los trabajos
- Interactividad tanto a nivel social como educativo
- Digitalización de la información
- Intercambio de experiencias cognitivo y cultural

El uso inteligente de la tecnología puede ampliar el acceso, mejorar la calidad de enseñanza y la relación costo-efectividad de la educación; Bates (1999) identifica un número de estrategias para lograr cambios en la educación auxiliada por las TICs, entre ellas se puede parafrasear las siguientes: una cosmovisión para enseñar-aprender; adecuada infraestructura tecnológica; aceptación de los involucrados; acceso a la tecnología por parte de los involucrados; repensar los modelos de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente repensar en las estructuras institucionales; etc.



El Internet es considerado como una TIC, razón por la cual, en el siguiente apartado se realizan algunas consideraciones acerca de su uso en la educación.

Uso de Internet en la educación. Es preciso destacar el papel que cumple el internet como una de las herramientas propugnadas por el desarrollo tecnológico, es por eso que algunos autores además de destacar una era de la información, destacan una era del internet que se ajusta en los presupuestos del tercer entorno, premisa trabajada por Alvin Toffler (1997), el cual refiere a esta era como la de los servicios y los intangibles, inmersa en el escenario de las TICs y de la educación virtual.

El uso de Internet en la educación ha potenciado el sistema de estudios tanto a distancia como presenciales en una experiencia virtual e-learning² (forma de designar a la educación que se brinda a través de Internet).

En tal sentido, se considera oportuno presentar algunas reflexiones acerca del uso del Internet en la educación, Smaldone, Javier (2003) en sus artículos: “*Internet, un mundo de extremos*” y “*¿Qué es Internet y cómo dejar de confundirla con otra cosa?*”, sostiene que la Internet debe ser conscientemente utilizada, es una forma para que todas las redes coexistan y trabajen de manera conjunta; evitando siempre la instrumentalización del sujeto que piensa, administra y supervisa la red.

²Significa aprendizaje electrónico y es el tipo de educación en el que se utilizan los diversos accesos tecnológicos y la administración electrónica, utilizando como recurso básico Internet. Es un término relativamente nuevo, asociado al campo de la educación, responde a su traducción del inglés: **e** que denota en línea o en la red y **learning** que significa aprendizaje. Uniendo las dos voces podemos entender al e-learning como educación en línea o en la red. Según de la Comisión Europea es “la utilización de las nuevas tecnologías multimediales y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios, así como los intercambios y la colaboración a distancia” (Cfr. Aula Diez, 2000). E-Learning o educación electrónica abarca un amplio paquete de aplicaciones y procesos, como el aprendizaje basado en web, capacitación basada en computadoras, salones de clases virtuales y colaboración digital... Técnicamente, el e-learning es la entrega de material educativo vía cualquier medio electrónico, incluyendo el Internet, Intranets, Extranets, audio, vídeo, red satelital, televisión interactiva, CD y DVD, entre otros medios. Para los educadores, e-Learning es el uso de tecnologías de redes y comunicaciones para diseñar, seleccionar, administrar, entregar y extender la educación (Mendoza, Jorge, 2003, p.1).



Las tres reglas básicas del comportamiento que están ligadas a la naturaleza básica de Internet son: nadie la posee; todos pueden usarla y cualquiera puede mejorarla (Cfr. Smaldone, Javier, 2003, pp. 12-15). Al respecto se considera que las reglas establecidas son demasiado utópicas y hasta cierto punto relativistas. Se deberá valorar a la Internet en su justa medida sin absolutizarla ni deificarla.

La red además de ser un espacio donde confluye una amplia gama de información también es un escenario donde se puede obtener aprendizaje y experiencia de todo el mundo.

Al integrar informática, telecomunicaciones y tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos con los ordenadores, internet, la telefonía, las mass-media, las aplicaciones, multimedia y la realidad virtual, podemos comprender la inmensidad de información que nos pueden proporcionar las diferentes herramientas para el uso adecuado en la educación.

En tal sentido, la utilización de nuevas tecnologías y herramientas de aprendizaje constituyen un complemento a procesos sincrónicos y asincrónicos de comunicación y enseñanza.

1.2. CONTRIBUCIÓN DE LAS TICS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO

Se menciona al Aprendizaje Colaborativo asistido por computadora (CSCL: Computer Supported Collaborative Learning) como un nuevo paradigma que pone en relación las teorías de aprendizaje con los instrumentos tecnológicos y se interesa por la tecnología en cuanto al potencial que ofrece para crear, favorecer o enriquecer contextos interpersonales de aprendizaje (Cfr. Collazos, Alberto, 2007).

Se considera que las TICs contribuyen al desarrollo del aprendizaje colaborativo siempre y cuando sean bien comprendidas y adecuadamente utilizadas. Estas contribuciones podrían sintetizarse en los siguientes puntos:



- Permiten el desarrollo de habilidades socio-cognitivas para enfrentar los cambios que se experimentan en la educación de los últimos tiempos.
- Fomentan una verdadera comunicación empática, sociabilidad, respeto al pluralismo y a la diversidad.
- Generan alternativas para la cooperación y para la solución de problemas.
- Proponen mecanismos para la distribución de responsabilidades y para la coordinación de tareas.
- Desarrollan la capacidad para analizar y valorar el pensamiento divergente; para crear; para planificar, organizar, aplicar y evaluar; en fin, para construir aprendizajes; para aprender partiendo de errores y para saber convivir.
- Promueven el desarrollo de la capacidad para comprender, interpretar, sistematizar, emprender y apoyar al aprendizaje del "otro" guiado por el lema de que en el entorno virtual todos aprendemos de todos.

Continuando con la reflexión, el *aprendizaje colaborativo*³ tiende a propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, apoyados con tecnología así como estrategias para propiciar el desarrollo tanto personal como social. Se busca que estos ambientes sean ricos en posibilidades y más que organizadores de la información propicien el crecimiento del grupo.

³Conjunto de estrategias, métodos, técnicas y procedimientos, para generar el desarrollo de competencias individuales y sociales, proceso en el que, cada alumno es responsable de su propio aprehender. Exige cambios en el proceso educativo: 1) Paso del profesor tradicional al profesor para el siglo XXI, que debe ser más guía y facilitador del aprendizaje. 2) El uso de nuevas tecnologías aplicadas a la educación que nos permite medios auxiliares o de apoyo pero su uso requiere de un maestro formado para el manejo de nuevas tecnologías y su mejor aprovechamiento en el aprendizaje. 3) Un nuevo docente para una sociedad cambiante, que permita la construcción, la socialización de los conocimientos y responda a los requerimientos de la sociedad actual con tendencia al trabajo en equipo y con perspectiva cooperativa y colaborativa.



Ahora bien, las herramientas de los aprendizajes colaborativos son: medios asíncronos como el correo, foros de debate, blogs y las **wiki**⁴; medios sincrónicos o de respuesta rápida, como los chats, videoconferencias, webcam, salas de conversación; sin dejar de lado las tecnologías tradicionales (no electrónicos) como el teléfono, el correo y la mensajería.

Estas herramientas facilitan la comunicación, el manejo independiente del tiempo y la interacción entre los sujetos participantes; acorta las distancias geográficas y promueven una comunicación multidireccional (facilita tanto la comunicación uno a uno, como de uno a muchos, o de grupos reducidos, la sociabilidad e interacción entre los participantes) que contribuye para el logro de aprendizajes significativos. Para que este tipo de aprendizaje se efectúe, los participantes deberán asumir posturas que promuevan de manera eficiente estos nuevos entornos, asumiendo principios de colaboración, siendo actores activos y no lectores pasivos, una cultura de participación, provistos de destrezas tecnológicas y objetivos claramente definidos.

En definitiva, las TICs son un recurso para fomentar y posibilitar el aprendizaje colaborativo, pero no se debe caer en modelos tecnocéntricos que perviertan los procesos de enseñanza/aprendizaje.

En tal sentido, las TICs contribuyen al aprendizaje colaborativo ya que nos proveen de recursos que permiten trabajar en conjunto, en grupos, abiertos, cerrados, favorecen los debates, promueven el intercambio entre estudiantes-docentes, docentes-estudiantes, estudiantes-estudiantes, docentes-docentes.

⁴ Se le llama Wiki a las páginas Web con enlaces, imágenes y cualquier tipo de contenido que puede ser visitada y editada por cualquier persona. Se convierte en una herramienta Web que nos permite crear colectivamente documentos sin que se realice una aceptación del contenido antes de ser publicado en Internet; permite que varios usuarios puedan crear páginas web sobre un mismo tema y de esta forma cada usuario aporta con su conocimiento para ir completando la página web; crea una comunidad de usuarios que comparten contenidos acerca de un mismo tema o categoría. De allí que, su finalidad en la educación es justamente el trabajo colaborativo, ya que permite elaborar documentos entre varios usuarios, y el docente puede hacer un seguimiento del progreso mismo y de la contribución de cada estudiante. (Cfr. Falla, Stephani, 2006, p.1).



Por otra parte, la colaboración no se da solamente a nivel de estudiantes sino también a nivel docente ya que pueden crear recursos y compartirlos, de manera que otros docentes puedan usar esos mismos recursos, tal cual están, o adaptarlos y modificarlos de acuerdo a las necesidades específicas de cada profesor, por ejemplo.

De lo antes expuesto, las ventajas que trae consigo el aprendizaje colaborativo pueden sintetizarse en los siguientes puntos: propicia el desarrollo de las habilidades personales, fomenta la auto-eficiencia, el compromiso y la responsabilidad compartida, permite el logro de objetivos, propicia la investigación y la solución de problemas.

Las comunidades colaborativas son características principales del Internet, desde sus inicios, este se fundamentó en el intercambio de ideas y conocimientos de diferentes comunidades, iniciando por los aspectos militares, como primeros

propósitos del Internet y luego extendiéndose hacia la comunidad científica.

Numerosas investigaciones revelan algunos aspectos importantes de los ambientes colaborativos en la educación, tales como, un cambio en el papel del profesor a ayudante o mentor.

Los estudiantes se convierten en entes participativos, independientes, estos ambientes promueven un aprendizaje igualitario para todos los estudiantes, propician una mayor interacción y comunicación.

Por tanto, es preciso señalar que cuando se hace referencia a aprendizajes colaborativos, se hace referencia a una comunidad de personas, que comparten unos valores e intereses comunes, y que se comunican a través de las diferentes herramientas de comunicación que nos ofrecen las redes telemáticas, sean sincrónicas o asincrónica.



Diferentes teorías del aprendizaje encuentran aplicación en los ambientes colaborativos; entre éstas, los enfoques de Piaget y de Vygotsky basados en la interacción social.

La promoción del aprendizaje colaborativo dentro de un modelo e-learning debe poseer ciertas particularidades, tanto en la generación de los medios de aprendizaje, a cargo del profesor, como así también de los recursos terminados que recibirá el estudiante, éste último con énfasis en la motivación, en el seguimiento de los aprendizajes, posibilidades de trabajar en grupo, entre otros.

1.3. EDUCACIÓN VIRTUAL

La educación virtual, analizada indirectamente en las secciones anteriores, constituye en los tiempos actuales una metodología de interaprendizaje muy valiosa, en donde el educando encuentra una posibilidad más para su formación y crecimiento personal. La educación virtual incluye herramientas muy valiosas como:

- Herramientas tecnológicas
- Herramientas de comunicación
- Herramientas de evaluación
- Contenidos



Desde el punto de vista pedagógico y andragógico, este proceso formativo, va más allá de la entrega de contenidos vía Internet o la transmisión de saberes a través de la red, promueve el aprendizaje individual y colectivo basado en la Web; y desde el punto de vista tecnológico, las TICs, son el soporte del nuevo concepto de educación, con las que se desarrolla aprendizaje basado en ordenadores, aulas virtuales, colaboración digital, intranet/extranet, audio y vídeo grabaciones, transmisiones satelitales, TV interactiva, CD-ROM y otros recursos.

Es necesario reflexionar acerca de las ventajas y desventajas que trae consigo la educación virtual.

Entre las ventajas principales que ofrece la educación virtual se exponen:

- La reducción de costos para dar cursos a más número de participantes que lo tradicional en un aula de clases.
- Flexibilidad de horarios, factor de suma importancia pues permite al estudiante calendarizar el curso de la mejor forma posible.
- La interacción de ideas que permiten la construcción colaborativa del conocimiento entre todos los involucrados.
- La reducción de la distancia espacial existente entre las diferentes regiones y naciones del mundo.
- Supera las barreras de tiempo, espacio y condiciones socio-culturales, contribuye para que el ser humano avance en su proceso de autoformación y autoperfeccionamiento.
- La interacción que generan los cursos a través de los foros de discusión y los otros medios de participación, es extraordinaria, despierta el interés del estudiante y convierte en seres activos a todos aquellos que por su timidez



evitan participar y dar a conocer sus ideas.

Concordando plenamente con los enfoques realizados por Rafael Bello (2007), en su artículo “educación virtual: aula sin paredes” efectivamente, las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación posibilitan la creación de un nuevo espacio social-virtual para las interrelaciones humanas, este nuevo entorno ha cobrado importancia en los últimos tiempos especialmente en el área educativa. Este nuevo espacio social tiene su propia estructura, como lo define Bello, Rafael (2007):

El espacio virtual, que le llamo **aulas sin paredes**, cuyo mejor exponente actual es la red Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países.

El aprendizaje que Rafael Bello (2007) define como un aprendizaje en aulas sin paredes, tiene relación con la propuesta del e-learning, en la que se define que la metodología no solo está enfocada en un flujo de información, comunicación, sino un espacio de interacción humana, transmisión de aprendizajes orientada al manejo de nuevas destrezas y de la preparación del individuo para su educación para la vida.

Por lo antes expuesto, es necesario diseñar nuevos escenarios y acciones educativas, es preciso proponer políticas educativas específicas para el entorno cibernético, en este sentido:

Debemos proponernos capacitar a las personas para que puedan actuar competentemente en los diversos escenarios de este entorno. Además de aplicar las nuevas tecnologías a la educación, *hay que diseñar... nuevos escenarios educativos donde los estudiantes puedan aprender a moverse e intervenir en el nuevo espacio telemático (Bello, Rafael, 2007, p.2)*

Efectivamente, el acceso a esos nuevos escenarios, la capacitación para utilizar competentemente las nuevas tecnologías y la disposición para romper



paradigmas se convierten en las nuevas exigencias del mundo educativo de la actualidad.

La educación virtual facilita el acceso al aprendizaje a un sinnúmero de educandos, constituye una respuesta a la dinámica histórica de los tiempos, como manifiesta Manuel Castells (2007) estamos inmersos en una era del conocimiento y de la información donde las nuevas tecnologías de la información han ganado espacio y se imponen no sólo en el ámbito económico sino también educativo.

Es preciso manifestar que a pesar de las bondades, la educación virtual también tiene desventajas tal como se describe a continuación:

- El desconocimiento y la falta de confianza en sus habilidades y destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales frente al uso de la nueva tecnología.
- Altos índices de deserción por parte de quienes no logran superar el miedo al fracaso o por quienes consideran que la educación virtual es sinónimo de facilismo.
- Ambientes virtuales poco estructurados que dificultan la adaptación al sistema.
- La escasa formación docente en los fundamentos básicos de la educación virtual degeneran la esencia misma de esta modalidad de estudios.
- Los objetivos imprecisos que desvían de la meta propuesta

La educación virtual en la actualidad es todavía un tema de debate para las instituciones educativas que han arrancado con esta propuesta, en especial porque hay quienes consideran que ésta se adscribe a la modalidad de educación a distancia.

Hay autores como Javier Echeverría (2000) y Rafael Bello (2007) quienes consideran que “el nuevo espacio social tiene una estructura propia, a la que es preciso adaptarse. Este espacio... cuyo mejor exponente es Internet, no es



presencial, sino representacional; no es proximal sino distal; no es sincrónico sino **multicrónico**⁵, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países...”.

De modo que, la educación virtual exige de un ambiente específico auxiliado por distintas herramientas electrónicas que le permiten el cumplimiento de los propósitos para los que fue creada.

1.3.1.- Herramientas tecnológicas. Entre las herramientas que permiten la consecución del e-learning se encuentran principalmente: Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), Learnin Management System (LMS), y Learning Content Management System (LCMS).

Estos tres términos actualmente son utilizados en la mayoría de ocasiones como sinónimos, ya que un LMS (Sistema administrador de aprendizaje, en español) es ampliamente difundido como EVA o LCMS, la relación entre LMS y LCMS, es que a diferencia de administrar solo aprendizaje, un LCMS gracias al uso de estándares e-learning, también puede exportar los cursos desarrollados como contenido, así como también personalizar la forma en que se muestra el contenido (en bloques, en listas, etc...). Estos propician la colaboración, interacción y asesoría mediante foros, recursos, actividades, cuestionarios, preguntas frecuentes, etc. En éste acápite se abordará la diferencia y relación entre ellas.

Es importante explicar que los LMS (Learning Mangement System) y los CMS (Contentc Management System) convergen en lo que hoy se conoce como LCMS (Learning Content Management System) que proveen, tanto una eficiente gestión de usuarios como una gestión de los contenidos y dan soporte a la formación, combinan recursos, interactividad y actividades de aprendizaje estructuradas.

⁵ Significa que depende de redes electrónicas cuyos nodos pueden estar en diversos países.



Si utilizamos EVA como término general de la plataforma educativa virtual, que permite la consecución del proceso de educación virtual, podemos decir que el EVA, es el espacio de acceso al aprendizaje mediante el uso de las TICs constituido por diversas herramientas destinadas a facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La definición de EVA hace referencia a un lugar virtual en el cual el estudiante cuenta con todas las herramientas que requiere para aprender y el docente dispone de todos los recursos necesarios para enseñar, en este sentido, el EVA “es un espacio con accesos restringidos, concebido y diseñado para que las personas que

acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes, mediante sistemas telemáticos...consiste en el conjunto de las distintas funcionalidades asociadas a la actividad formativa...establece una red de comunicación entre usuarios, potenciando el aprendizaje, la cooperación, la creación de nuevas iniciativas, etc., con resultados altamente positivos” (Docentes Innovadores, 2008, p.1).

Efectivamente, el EVA es una herramienta informática que facilita la comunicación pedagógica entre quienes intervienen en un proceso educativo. Los EVA cada vez van formando parte importante en los programas académicos universitarios que tienden a promocionar el perfeccionamiento y actualización profesional dentro del nuevo escenario social, político, económico y cultural.

El EVA propone que los alumnos estudien en cualquier lugar y en el tiempo en el que puedan o deseen hacerlo, siempre y cuando dispongan de una conexión a Internet. Esto constituye un gran aporte en el proceso de enseñanza -aprendizaje.

A nivel institucional, el EVA puede ser implementado con plataformas de "código abierto", que facilitan la adaptación del código a sus necesidades; estos, generalmente son desarrollados por grandes comunidades o por instituciones educativas que los ponen a disposición de otras instituciones. Las instituciones que



los utilizan suelen contactarse con la institución que los originó para comentar las adaptaciones, realizar sugerencias o preguntas⁶. Los EVA, por lo general son utilizados para la educación a distancia, emplean diferentes formas de comunicación asincrónica o sincrónica dependiendo del contexto en el que surja.

Existen muchos entornos virtuales de aprendizaje tanto de código abierto como de código privativo (con licencia comercial) entre ellos Dokeos, Mambo, Moodle, WebCT, Atutor, entre otros. ATutor y Moodle son plataformas para la enseñanza a distancia con mayor accesibilidad y de una fácil utilización. ATutor sigue un diseño de escritorio en donde las herramientas ocupan la parte central del diseño, seguidas por los anuncios y noticias que el docente disponga y solo una barra a la derecha desde donde se accede a los contenidos y servicios secundarios.

El usuario se identifica con mayor facilidad con la plataforma, siguiendo un diseño similar al escritorio de la computadora personal,

Es el suministro de programas educacionales y sistemas de aprendizaje a través de medios electrónicos. Se basa en el uso de una computadora u otro dispositivo electrónico (por ejemplo, un teléfono móvil) para proveer a las personas de material educativo (Docentes innovadores, 2008, p.9).

Los EVA pueden conceptualizarse como un conjunto de materiales y herramientas digitales, como una metodología que contribuye para la formación de los educandos en razón de la flexibilidad de tiempo, espacio y aprendizaje cooperativo/participativo a partir de espacios de debate como los foros de discusión a tiempo asincrónico y los chats a tiempo sincrónico; en definitiva, los EVA pueden tener varias acepciones de acuerdo a los autores, contextos e instituciones educativas que las trabajan.

⁶ Éste es el caso de la UCS, que utiliza el entorno Ilias desarrollado por la Universidad de Colonia, en Alemania.



El sentido social de los EVA además de tecnológico deberá ajustarse a medios didácticos para contribuir como recursos que posibilitan el acercamiento y resolución de los diferentes problemas sociales en los que se encuentra involucrado directa o indirectamente el educando como un sujeto histórico. El sistema de educación en EVA exige de sus involucrados el desarrollo de un conjunto de características, valores, habilidades y destrezas acopladas a las nuevas tecnologías.

Existen autores como Delarbre, Raúl (2006) y Barreno, Juliana (2007) consideran que los entornos virtuales de aprendizaje amplían la brecha digital entre ricos y pobres por cuanto, existe una buena parte de la población que ni siquiera tiene acceso a los servicios básicos de subsistencia.

Algunas ventajas de los EVA a nivel socioeducativo son las que a continuación se describen:

- Innovación en los procesos de enseñanza -aprendizaje
- Apoyo didáctico (interacción/interactividad)
- Desarrollo de competencias en el manejo de las TICs
- Aprendizaje cooperativo y colaborativo
- Aprendizaje experiencial y constructivista
- Difusión de la cultura

En su conjunto, EVA, LMS o LCMS constituyen lo que se denomina Plataforma Virtual Educativa.

Entre sus *características principales* se tiene:

- Proporcionan la administración y gestión de cursos: inscripción, directorio de participantes y profesores, agenda, consulta de calificaciones, buzón de sugerencias, etc.



- Ofrecen herramientas de trabajo colaborativo: foros, chats, listas de distribución de correo, pizarra electrónica, audio/videoconferencia, etc. entre estudiantes profesores y administradores.
- Permiten el acceso a catálogos, directorios y bibliotecas on-line, servicio de tutorías: sincrónica y asincrónica, diseño de planes personalizados de formación, lo que propicia todo un efectivo y eficiente ambiente de aprendizaje.
- Fomentan el aprendizaje colaborativo, puesto que utilizarlos supone el formar parte de un grupo, donde uno de los objetivos primordiales es el compartir experiencias sobre los contenidos, conocer la opinión de los demás, participar de ayudas, de preguntas frecuentes..., todo encaminado a crear un buen clima y hacia la sensación de no estar sólo en el estudio, ante las dificultades, lo que siempre ha ayudado a las personas a superar las dificultades.

Algunas ventajas que presentan los LCMS para el aprendizaje colaborativo, frente a la educación presencial, pueden ser el rompimiento de las barreras temporales-espaciales, la pérdida del miedo a participar en las clases, uso de distintos recursos multimedia.

Los LCMS, ayudan al desarrollo individual y también colaborativo. El momento que se aplica un programa, como el de las animaciones por ejemplo, se pone en juego la capacidad para aplicar determinado programa. Permiten el almacenamiento de los objetos de aprendizaje, diseñados y organizados para facilitar su reutilización en diversos cursos. Un sistema de información sobre los estudiantes (LMS), de manera individual o grupal, permite hacer un detallado seguimiento de sus actividades.

1.3.2. Herramientas de comunicación.- La educación virtual se apoya en otras herramientas de comunicación sincrónicas (video conferencias, chats, telefónica) y



asincrónicas (correo electrónico, blogs, foros de discusión), a las cuales nos referiremos detalladamente en el último capítulo.

El uso adecuado de las herramientas de la comunicación facilita la interactividad, el desarrollo de la afectividad y la participación activa y colaborativa entre todos los involucrados en el proceso educativo.

Parfraseando a Elliot Masie (2007), encontramos que la educación virtual es una nueva forma o conjunto de recursos, interactividad y actividades estructuradas. Este nuevo modelo de educación permite la solución de problemas, mejora el proceso de enseñanza - aprendizaje, la construcción del conocimiento y el desenvolvimiento individual y social.

La educación virtual viene acompañada de una pedagogía de corte construccionista que integra el aprendizaje experiencial con el nuevo conocimiento.

1.3.3.- Contenido y Diseño Instruccional. Es uno de los temas importantes dentro de la educación virtual, y en algunos casos, dependiendo de institución esto también constituye una de las funciones del docente virtual.

Una de las necesidades más evidentes a la hora de realizar una acción formativa mediante una metodología de e-learning es la de disponer contenidos enfocados a las características de este ambiente (Lozano, Juan Carlos, 2005, p.13)

En este tipo de metodologías flexibles, el docente no es fuente principal de conocimientos. Este se convierte en un posibilitador o facilitador, en un motivador del aprendizaje del estudiante que presta su apoyo en caso necesario, o que controla que el proceso se esté llevando de una manera adecuada. El alumno se “enfrenta” solo al material didáctico, de ahí su importancia (Lozano, Juan Carlos, 2005, p. 17).



Desde ésta misma perspectiva, según Lozano Juan (2005), las características para lograr los objetivos propuestos en el **contenido online** son:

- **Actualizado;** es decir debe responder a las necesidades actuales del estudiante.
- **Adaptable/Adaptado** a las características y condiciones de los estudiantes; por consiguiente, la secuencia didáctica o los planes de formación deben responder a las necesidades y contextos reales y concretos de los estudiantes.
- **Atractivo;** para motivar y despertar interés por parte de los involucrados, debe contener una mínima cantidad de texto, puede auxiliarse de las tecnologías (flash para animar procesos, hacer ilustraciones, demostraciones, interrelaciones, fotos que permitan fortalecer el significado)
- **Gráfico;** es decir que se debe aprovechar las herramientas multimediales para combinar texto con: fotos, audios, videos; etc, debe ser de carácter práctico e interactivo.
- **Recursos didácticos;** el contenido on line debe incorporar una variedad de recursos didácticos como el uso de textos expositivos, esquemas, animaciones, ejemplos, mapas conceptuales, mentefactos, palabras de glosarios, notas al pie, archivos de descarga, enlaces web, etc.
- **Evaluativo;** es decir que debe generar espacios para el seguimiento y evaluación de los diferentes procesos.
- **Autosuficiente;** esto significa que el propio contenido debe incorporar los medios para que el estudiante conozca la interfaz y solucione las dudas que surjan en el proceso mediante el apoyo tutorial, las preguntas frecuentes, etc.
- **Completo;** debe considerar la totalidad de elementos con la finalidad de proporcionar la información necesaria que propicie verdaderos aprendizajes.
- **Compatible** con las especificaciones para la creación de objetos de aprendizaje que consiste en un estándar que se refiere a los contenidos independientes de la plataforma de e-learning.



En definitiva, “un contenido online, no es un texto de Word pasado a HTML, es, o debe ser un material interactivo, práctico, directo, en definitiva, auto-formativo” (Lozano, Juan Carlos, 2005, p.6), es decir, que propicie aprendizajes realmente significativos.

El éxito de la acción formativa depende de la calidad del diseño y de la estructura de los contenidos.

El diseño instructivo de los contenidos online es un proceso interdisciplinar que implica a pedagogos, expertos en la materia, diseñadores, programadores, etc. y la utilización de programas especializados en diseño web, animación, retoque fotográfico, edición de video y audio, etc., por ello:

Los contenidos son una pieza fundamental de una acción formativa mediante e-learning, junto con el profesor/tutor, la metodología y la plataforma de e-learning como lo manifiesta Lozano, Juan Carlos (2005).

Diseñar un contenido online requiere de esfuerzo, tiempo y dinero, pero redundará en un beneficio directo de los involucrados.

Coincidiendo en el enfoque realizado por Tobón, Martha (2007, p. 17) la información se convierte en el eje del saber, éste se constituye mediante la investigación y exige la actividad pedagógica para que el estudiante pueda construir su propio conocimiento.

1.3.3.1. Definición de diseño instruccional.- Antes de referirme al significado de diseño instruccional, se analizará brevemente, lo que se entiende por instrucción.

Al respecto, autores como Dorrego, Elena (1991) define a la instrucción como un proceso mediante el cual se orienta el aprendizaje de los estudiantes, tomando en cuenta las características del que aprende y los resultados esperados del aprendizaje, así como las características y fases de este último proceso; pero de



acuerdo a las investigaciones realizadas, en la actualidad, la instrucción es concebida como un sistema que comprende un conjunto de procesos interrelacionados: análisis, diseño, producción, desarrollo (implementación) y evaluación.

Conforme a esta última definición comparto con quienes consideran que se debería hablar no solamente de diseño instruccional sino del diseño del sistema instruccional, en el que se identifican con claridad los siguientes componentes: a) análisis del problema/ necesidad instruccional; b) diseño de especificaciones para resolver el problema; c) producción de la instrucción; d) implementación de la instrucción y e) mantenimiento de la instrucción (Cfr. Dorrego, Elena, 2000, p. 34), de allí que el diseño instruccional podría ser entendido de las formas siguientes:

En general, el diseño instruccional se concibe como un proceso sistemático que traduce los principios del aprendizaje y la instrucción en un plan de actividades y materiales instruccionales.

En particular, el diseño instruccional para e-learning, es un proceso para la elaboración de contenido que parte desde los objetivos o competencias que se quiere lograr con el curso, contenidos, cómo organizarlos, y cómo instrumentarlos con actividades y recursos y cómo evaluarlos (Agila, Martha (2010)).

Algunos autores consideran que el diseño instruccional está constituido por tres partes: un plan, la implementación y la evaluación con todas las fases y procesos que cada uno de estos componentes implica.

Entre los pasos para diseñar un material se sugiere:

- Definir la meta (expresada con claridad y concreción)
- Identificar características de los estudiantes
- Establecer los objetivos



- Identificar contenido y analizar tareas
- Actividades Enseñanza Aprendizaje
- Determinar los recursos disponibles
- Identificar los servicios de apoyo
- Evaluación pre pruebas

1.3.3.2. Modelos de Diseño Instruccional.- Un modelo “es entendido como una graficación, en el que se definen las principales interacciones que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje” (Romero, Gil y Tobón, Martha, 2001, p.144). Consecuentemente con esto, el modelo pedagógico puede considerarse “como un

dispositivo de transmisión cultural que se deriva de una forma particular de selección, organización, transmisión y evaluación del conocimiento escolar” (Zubiría, 2000, p.15 citado por Tobón, Martha, 2007, p.15). Desde esta perspectiva las posibilidades de un modelo pedagógico están dadas por las relaciones entre el currículo, la pedagogía y la evaluación.

Un modelo de diseño instruccional contiene una diversidad de procesos de selección y diseño de estrategias, medios; la selección y organización del contenido; y, la selección y diseño de los procedimientos e instrumentos de evaluación.

Un modelo pedagógico para los Ambientes Virtuales de Aprendizaje, deberá reconocer las transformaciones culturales, sociales e históricas asociadas a las Tecnologías de la Información y la Comunicación y la relación entre lo local y lo global; en otras palabras un ambiente virtual de aprendizaje deberá estar direccionado por tres elementos debidamente articulados: pedagógico, tecnológico y de comunicación. En este contexto, la pedagogía tiende a articular tres polos



básicos que al decir de Gómez (2003b, p.116) citado por Tobón, Martha (2007, p.17) son: saber, enseñanza e información.

Pues, se requieren nuevos modelos pedagógicos que orienten activa, creativa y didácticamente los procesos en los ambientes virtuales que permitan la transformación de las formas de enseñar y las formas de aprender de acuerdo a los requerimientos de la sociedad.

De allí que autores como Reigeluth (1996) citado por Willis (1998, p.6) plantean la necesidad de un nuevo paradigma para el diseño instruccional, de modo que éste sea menos lineal y más interactivo; que responda al contexto para el cual se va a desarrollar la instrucción; que sea más activo al facilitar la participación de todos los grupos involucrados; que sea enfocado hacia la creación de materiales que permiten a los usuarios convertirse en diseñadores de sus propios ambientes de aprendizaje.

En la investigación realizada se pudo encontrar que una mayoría de estudiosos plantea la posibilidad de diseñar la instrucción bajo un enfoque constructivo–interpretativo. Desde este enfoque, el Diseño Instruccional está caracterizado por lo siguiente:

- El proceso del diseño instructivo es recursivo.
- La planificación es orgánica, evolucionista, reflexiva y colaborativa.
- Los objetivos emergen durante las etapas de diseño y desarrollo.
- La instrucción enfatiza el aprendizaje en contextos significativos.
- La evaluación formativa es crítica.
- Los datos subjetivos pueden ser los más valiosos (Cfr. Willis (1995, p.12); Dorrego, Elena (2000, p. 15)).



Actualmente, existen variadas las posiciones en relación al diseño instruccional; se siguen utilizando diferentes teorías del aprendizaje y de la instrucción para el diseño de los sistemas instruccionales.

En general, se puede evidenciar dos vertientes en el diseño instruccional, la una es la tendencia a considerar los aportes del constructivismo en la inclusión de estrategias instruccionales en el diseño a pesar de mantener los fundamentos de las teorías conductista y cognitivista y la otra vertiente es la tendencia a adoptar un enfoque constructivista en la instrucción, pero a la vez utilizar estrategias instruccionales más directas, así como otros tipos de métodos centrados en el profesor, que apoyen el aprendizaje centrado en el alumno (Cfr. Dorrego, Elena 2000, p. 23).

A continuación se expone un cuadro en el que se explican brevemente las características de dos modelos instruccionales (uno objetivista y otro constructivista):

Modelo Objetivista	Modelo Constructivista
El proceso es secuencial y lineal	El diseño del proceso es recursivo
La planificación es de arriba-abajo y sistemática	La planificación es orgánica, evolutiva, reflexiva, colaborativa
Los objetivos guían el desarrollo	Los objetivos emergen desde el diseño y el



	trabajo evolutivo
Los expertos son críticos con el trabajo del diseño instruccional	Los expertos de diseño instruccional general no existen
La secuenciación y la enseñanza de habilidades son importantes	No se establece una secuenciación específica
La meta es el suministro de conocimiento preseleccionado	La meta es la comprensión personal dentro de contextos significativos
La evaluación sumativa es imprescindible	La evaluación es formativa, es crítica
Los datos objetivos son críticos	Los datos subjetivos pueden ser los más valiosos.

Cuadro 1: Modelo objetivista versus modelo constructivista (tomado de Martín y otros, 2003, p. 21, citado por Tobón, Martha, 2007, p. 20).

En la actualidad, es frecuente el uso de sistemas y herramientas que automatizan el diseño instruccional, algunos de ellos aplicables al diseño y desarrollo (implementación) de sistemas instruccionales basados en el computador (Reigeluth, 1993; Polson, 1993) y otros de mayor alcance, tales como el Learning Space, el WEB CT, y el Top Class, que constituyen sistemas fáciles para diseñar, desarrollar y evaluar la instrucción. Al decir de Dorrego, Elena (2000, p.28), estos últimos son sistemas de gran aplicabilidad para el desarrollo de sistemas instruccionales a distancia, al incorporar las facilidades que ofrecen las redes telemáticas.

Es importante señalar que independientemente del modelo de diseño de sistemas instruccionales, los diferentes modelos se encuentran fundamentados en las teorías del aprendizaje.

Siguiendo el modelo constructivista, el estudiante es quien asume nuevos retos, aprende a aprender, indaga, procesa, decide y construye; por su parte, el docente virtual cambia su estado de proveedor de contenidos, a orientador de los



procesos desde el lado, guiando la búsqueda de información, resolviendo inquietudes, planeando actividades, asignando tiempos para la ejecución de tareas, asesorando procesos investigativos y procurando desarrollar habilidades meta-cognitivas como lo plantea Tobón, Martha (2002, p.190).

Lo anterior significa que para responder a diversidad de estudiantes, el diseño instruccional deberá ser flexible en sus procesos, especialmente en la administración y ordenación de las actividades de diseño para la estructuración de los productos.

Se sugiere que las actividades deberán favorecer la investigación, lectura comprensiva y diversificada de materiales, la revisión frecuente, la evaluación y la aplicación, para lo cual, las TICs contribuyen notablemente.

Por otra parte, la práctica guiada evita la formación de errores cuando el estudiante construye y reconstruye el conocimiento; le permite utilizar operaciones cognitivas para la organización, revisión, ensayo, resumen, comparación y contraste de la información obtenida. El uso de las tecnologías facilita las prácticas guiadas.

El modelo constructivista incorpora un conjunto de estrategias cognitivas e instruccionales que auxiliadas por las tecnologías enriquecen los ambientes de aprendizaje y propician el desarrollo del pensamiento lógico, crítico, analítico, reflexivo y propositivo.

La mayoría de los proyectos de diseño de ambientes constructivistas tienen en común tres elementos: contexto, colaboración y construcción, elementos más orientados al proceso que al producto (Cfr. Wilson (1995, p. 12) citado por Tobón, Martha, 2007, p. 63).

Las probables ventajas de un modelo de diseño constructivista son presentadas por Wilson y otros (1995, p. 13) citado por Tobón, Martha, 2007, p.35)



- Logros de aprendizaje más significativo.
- Más participación significativa del estudiante en el proceso de aprendizaje.
- Mayor capacidad independiente en la solución de problemas.
- Mayor flexibilidad en las actividades instruccionales
- Mayor reconocimiento de factores sociales y motivacionales en el aprendizaje.

Pero también se encuentran algunos posibles riesgos:

- Instrucción más costosa.
- Mayor necesidad de recursos instruccionales y de manejo de información.
- Menor cobertura del material.
- Menor demostración de dominio de habilidades específicas.
- Caos y confusión si está pobremente implementada (Wilson, 1995, p.13; citado por Tobón, Martha, 2007, p. 36).

En definitiva, si el diseño instruccional se concibe centrado en el estudiante, entonces, también las tecnologías deben cambiar su rol, de un medio instruccional que presenta información para su adquisición, a una herramienta que el alumno utilizará para construir su propio conocimiento.

En este sentido, el desarrollo de las redes de información que ofrecen herramientas como la World Wide Web, los motores de búsquedas, los correos electrónicos, las herramientas para la discusión y la conferencia, para el trabajo en grupo y colaboración, así como las tecnologías de presentación multimedia (Wilson, 1999 citado por Tobón, Martha, 2007, p. 52), ha conducido a la flexibilidad del diseño instruccional tanto en lo concerniente a las utilización de diversas teorías de aprendizaje y de instrucción, como a los componentes del diseño de sistemas instruccionales y los roles que desempeñan los diseñadores, los expertos en contenido y particularmente los estudiantes.



El uso de la web con fines instruccionales, promueve en el estudiante la construcción activa del conocimiento, al posibilitarle la navegación y el control de la dirección y alcance de la tarea a realizar, y proporcionarle la guía necesaria para optimizar su aprendizaje, mediante los anclajes adecuados (Davidson, 1995 citado por Tobón, Marth, 2007: 48).

En fin, la incorporación de las tecnologías a la instrucción tiene efectos importantes en la flexibilidad de los diferentes procesos componentes del diseño instruccional (análisis, diseño, producción, implementación y evaluación) y en el proceso de construcción del conocimiento.

1.3.3.3. Componentes del diseño instruccional en un ambiente virtual de aprendizaje.- Igual que otros modelos, los interrogantes sobre sus componentes pedagógico son: ¿A quién se enseña? ¿Para qué se enseña? ¿Qué se enseña? ¿Cómo se enseña? ¿Con qué se enseña? y ¿Cómo se determina qué se ha aprendido?

¿A quién se enseña?.- Al respecto, la tecnología puede mejorar, expandir y enriquecer la experiencia del aprendizaje; induce a los estudiantes a tener un rol activo en vez de un rol pasivo en el aprendizaje. Permite que el aprendizaje se realice al ritmo del estudiante, de modo independiente, personalizado y de acuerdo a sus necesidades

Esto sugiere que la planificación de la actividad educativa debe ser pensada desde las actitudes, habilidades y competencias que trae el individuo para potenciarlas, formando así un ser autónomo y activo en la construcción de su propio conocimiento (cfr. Tobón, Martha, 2007, p. 45)

¿Para qué se enseña? Para adquirir o construir conocimientos significativos. Este componente está relacionado con el contenido, el enfoque teórico de la enseñanza,



las características del estudiante y los recursos tecnológicos. La estructura del curso debe reflejar sus objetivos y la meta del aprendizaje que se logrará mediante distintos métodos de enseñanza.

¿Qué se enseña? La estructura del contenido está influida de varias formas, desde la orientación teórica que posee el diseñador, el contenido del curso y la perspectiva pedagógica en la cual se fundamenta el diseño del curso. En los entornos virtuales el trabajo pedagógico construye nuevas vías para aprender, como lo menciona

Gómez (2003b:118) citado por Tobón, Martha, 2007, p. 48)

Aprender a acceder a las fuentes de la información, utilizar las funciones de las herramientas de aprendizaje multimedial, introducir los equipamientos y los accesos a los recursos superando los límites de un manual y de un saber reservado, etc., modifican las condiciones de trabajo de los maestros como de los estudiantes.

En este sentido, los métodos de enseñanza basados en la teoría del procesamiento de información utilizan la estructura de la red para representar el contenido, organizándolo en forma no-lineal y asociativa, tratando de replicar la estructura conceptual de los expertos. Así mismo, se adoptan ciertas estrategias de presentación del contenido, por ejemplo enseñando explícitamente la estructura de los contenidos por medio de organizadores gráficos, mentefactos, diagramas, mapas conceptuales, entre otros. Además, el constructivismo busca presentar el contenido en contextos más auténticos utilizando estudios de caso o problemas del mundo real.

Sin embargo, no se pretende únicamente adquirir conocimientos sino también desarrollar actitudes, procesos en un contexto tecnológico y habilidades metacognitivas. Tobón, Martha (2007) citando a Romero y otros (2002, p.30), clasifica estas habilidades así:



- **Planificar.** Esta habilidad involucra la selección de estrategias apropiadas y la asignación de recursos que influyen en la ejecución.
- **Controlar (control).** Se refiere a la revisión que llevamos a cabo cuando ejecutamos una tarea, resolvemos un problema o tratamos de comprender algo.
- **Evaluación y monitoreo.** La evaluación se refiere a la apreciación de los procesos reguladores y de los productos de nuestra comprensión y nuestro aprendizaje. El monitoreo hace referencia a la observación y acumulación de evidencias, la apreciación de la eficacia de las estrategias utilizadas o la modificación de nuestro plan de acción en función de los resultados obtenidos. El acceso hace referencia al conocimiento y a la habilidad para adquirir ese conocimiento en el momento apropiado.

¿Cómo se enseña?.- Según Tobón, M. (2003, p.155) este elemento pedagógico, particularmente en los ambientes virtuales de aprendizaje, tiene una perspectiva basada en la acción comunicativa, ya que el proceso comunicativo sincrónico y asincrónico de lugar y tiempo, se desarrolla a través de hilos de discusión a partir de un mensaje original, en donde se pueden identificar tres tipos de diálogos - sociales, argumentativos y pragmáticos - de acuerdo a su intencionalidad.

Coincidiendo con Tobón, Martha (2002, p.190), la comunicación continua es fundamental para el éxito del proceso y puede lograrse a través de tutorías obligatorias y optativas, presenciales y a distancia a través del correo electrónico, chat o foros de reflexión.

Estas prácticas de interacción y cooperación propician aprendizajes significativos, en donde cada uno de los integrantes del grupo, participa de acuerdo con sus habilidades, conocimientos y saberes (individualización-colectivo).



Al igual que en otros modelos pedagógicos, los ambientes virtuales de aprendizaje requieren la formulación de guías para la orientación de la práctica pedagógica de manera específica, organizada y consciente.

¿Con qué se enseña? Es conocido por todos el proceso evolutivo experimentado en los últimos tiempos con la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación se dio un paso gigante del texto impreso al texto electrónico, al hipertexto; se pasa de la linealidad del texto a la hipertextualidad, donde el lector puede navegar, clasificar, organizar la información de manera ágil.

Las modificaciones experimentadas en la comunicación son notorias, los entornos clásico y tradicional de la comunicación en la educación fueron absorbidos por el texto electrónico y lo gestual por la imagen y la iconografía; creando nuevas formas de expresión y nuevas formas de vivir y enfrentar a los problemas de la cotidianidad.

Todas estas prácticas de interacción y cooperación propician aprendizajes significativos, en donde cada uno de los integrantes del grupo, participan de acuerdo con sus habilidades, conocimientos y saberes (Cfr. Tobón, Martha, 2003, p.154).

En este sentido, resulta de interés, la utilización de una serie de instrumentos cognitivos orientados para la:

- Búsqueda y exploración del conocimiento: Internet
- Construcción del conocimiento: Hipermedia
- Organización del conocimiento: Bases de datos
- Representación del conocimiento: Mapas conceptuales
- Comprensión del conocimiento: Sistemas de experto, micromundos
- Construcción social del conocimiento: telecomunicación, videoconferencia, foro, chat, email (Cfr. Tobón, Martha, 2007, p.26).



Otros mediadores que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación al proceso de enseñanza-aprendizaje, son:

Foros de reflexión.- Esta metodología está orientada bajo una pedagogía de la indagación, en donde, a partir de un hilo de discusión o pregunta, se construye el conocimiento en comunidad, mediante intervenciones paulatinas que relacionan el conocimiento previo, el construido durante el desarrollo del contenido y las intervenciones de los compañeros (Tobón, Martha, 2004, p.43). El foro de reflexión puede considerarse como un instrumento cognitivo que ayuda a la construcción social del conocimiento.

Plataformas.- Para el montaje de cursos en línea, integradas por el campus y la comunidad virtuales. Algunas plataformas con licencia como WebCt y Blackboard y otras de libre uso como MOODLE.

Procesadores de Texto, Hojas Electrónicas y Presentaciones con PowerPoint.- Enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje; son instrumentos que pueden mejorar la expresión o presentación de una idea, pero no pueden mejorar el pensamiento.

Bibliotecas, Bases de Datos y Revistas Electrónicas.- Como soporte teórico y científico a cada temática. A través de éstos mediadores se pueden generar métodos de dominio de la información y generar habilidades para acceder y buscar la información.

También los materiales educativos computarizados, son parte fundamental de los procesos educativos, cuando se desea complementar lo que con otros medios y materiales de enseñanza-aprendizaje no es posible o es difícil de lograr. Entre ellos tenemos:



Simulaciones.- Permiten lograr aprendizajes significativos, a través de la observación de fenómenos desconocidos o involucrando al estudiante en la solución de problemas. (Henao, 2002, p.17, citado por Tobón, Martha, 2007, p. 37)

Tutoriales.- Son materiales computarizados que proporcionan instrucción sobre una temática específica. Según Galvis, Panqueva (1994, p.20), éstos deben contener tres fases: fase introductoria, para que se genere la motivación, se centre la atención y favorezca la percepción selectiva de lo que se desea que el estudiante aprenda; fase de orientación inicial, en la que se da la codificación, almacenaje y retención de lo aprendido; y, fase de aplicación, en la que hay evocación y transferencia de lo aprendido y ofrece retroalimentación y refuerzo.

Ejercitadores.- Constituyen poderosas herramientas para estimular la formación de buenos hábitos de pensamiento y solución de problemas. Estos deben estar siempre precedidos por metodologías instruccionales que presenten la información y guíen al estudiante a través del aprendizaje inicial.

Juegos instruccionales.- Pueden o no simular la realidad y se caracterizan por proveer situaciones excitantes, retos o entretenimiento, para generar contextos de aprendizaje, que de otra manera se tornarían muy pesados.

En definitiva, el diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje pueden auxiliarse por lo antes mencionado y por algunas metodologías y recursos como los que se menciona a continuación:

Metodología	Recursos
Foro de reflexión	Presentaciones PowerPoint
Ejercicios - Talleres	Video
Lecturas en diferentes formatos	Mapas conceptuales
Weblog	Correo electrónico
Simulaciones	Tutorías



Mesa Redonda	Fotos
Exposiciones	Sonido
Syllabus	Documentos PDF, Word y/o Excel
Chat	Exámenes en línea

Cuadro N°. 2: Metodologías y recursos a implementar en los ambientes virtuales de aprendizaje (Tomado de Tobón, Martha, 2007: 30)

¿Cómo se determina qué se ha aprendido?.- La evaluación si los objetivos pedagógicos o las competencias propuestas fueron logradas; en los ambientes virtuales de aprendizaje, está dirigida a evaluar competencias, logros, objetivos y habilidades. También permite la promoción y/o acreditación, mediante el reconocimiento de los logros obtenidos o las dificultades existentes en el proceso educativo.

Un propósito de la evaluación del estudiante se relaciona con un seguimiento sistemático que le permite ganar conciencia acerca de su desempeño.

La evaluación formativa, posibilita la construcción de su autoevaluación, de manera que a partir de su resultado, realice un monitoreo en el cual identifique y sustente sus aciertos, corrija sus errores y reoriente sus acciones, asumiendo la responsabilidad que tiene en su desarrollo para formarse como persona autónoma y responsable de su aprendizaje.

En este sentido y para la visión de algunos estudiosos, la evaluación debe permitir al estudiante conocer opiniones, analizar situaciones, discutir y argumentar perspectivas y buscar acuerdos, en las cuales se confronte y sea confrontado; intercambie argumentos y aprenda a determinar en que ceder y en qué no; desarrolle



y fortalezca sus competencias comunicativas y metacognitivas a través de búsqueda y acceso a información especializada referente a su currículo.

Por otro lado, Tobón, Martha (2007) citando a Henao (2002, p.71) menciona las evaluaciones alternativas, que pretenden evaluar la cognición, el desempeño y la formación, así:

- La evaluación cognitiva se centra en la evaluación de actitudes, habilidades comunicativas y metacognitivas, que conducen al estudiante a elaborar, enunciar, planificar, controlar, monitorear y acceder a la información.
- La evaluación de desempeño se centra en la ejecución y creación mediante la evaluación de un producto o realización de una actividad.
- La evaluación por carpetas tiene relación directa con la evaluación formativa, ya que se almacena el trabajo del estudiante por un período de tiempo determinado y posteriormente se revisan con relación al proceso y al producto (Cfr. Tobón, Martha, 2007, p.37)

1.4.- CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

La Educación a Distancia en general y la educación virtual en particular, como proceso formador y generador de formas nuevas de adaptación a estos cambios, tienen un rol activo al proveer de herramientas y competencias que garanticen a la sociedad el acceso a una modalidad de aprendizaje y de trabajo pertinente, teniendo en cuenta el momento, el ahora, las necesidades sociales, culturales y cognitivas de la sociedad

Las TICs han abierto posibilidades y caminos nuevos para el conocimiento, sin embargo no permiten salvar la brecha digital para la formación a un gran número personas que por las condiciones económicas, del país, etc. no tienen acceso suficiente y la barrera tecnológica es un monstruo gigante que les deja en gran desventaja frente a la realidad de la sociedad nueva del conocimiento.



Siendo conscientes de esta realidad, no podemos desconocer que las herramientas de comunicación en este entorno formativo constituyen una pieza clave, ya que permiten la interacción entre los diferentes agentes del proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo realizar trabajos en grupo, intercambiar experiencias, proporcionar apoyo por parte del profesor, por lo tanto a pesar de que el estudiante tiene el gran reto de gestionar su propio aprendizaje, nunca dejará de necesitar la ayuda, el apoyo de los tutores externos. Como bien afirma Francisco García Peñalvo, de la Universidad de Salamanca, en su artículo: "Estado actual de los sistemas de e-learning", "...este nuevo sistema de enseñanza es un herramienta formativa desde un punto de vista pedagógico y tecnológico, es decir se trata pedagógicamente de hacer una pedagogía de transmisión del saber más allá de la propia inserción de contenidos en la red..." (García, F. 2007, p.5).

El e-learning o la educación virtual es un nuevo paradigma en educación. Estimula el aprendizaje significativo, tiene flexibilidad, se adapta al ritmo de aprendizaje del estudiante, a sus límites horarios y geográficos, y conecta al estudiante con otras comunidades, aspecto que favorece la interculturalización.

Se conceptualiza el e-learning como "educación disponible a través de tecnología", es decir que se promueve el desarrollo del conocimiento a través de la tecnología pero allí es donde se exige la ruptura de esquemas y enfoques tradicionales y ciertos requerimientos por parte de los involucrados, pues si bien es cierto que la educación es el mejor medio para lograr los cambios que la sociedad necesita, también es cierto que tenemos que educar de modo consciente, aspecto del cual, todos somos responsables (comunidad toda: estado, padres, docentes, estudiantes, etc.).

Debemos educar sobre las TICs, desmistificarlas y enseñar su uso responsable. En la evolución del conocimiento el hombre ha debido atravesar muchos obstáculos, y epistemológicamente las tecnologías han tenido su proceso,



no se debería permitir retroceder en este conocimiento sino por el contrario lograr incorporarlo como una herramienta más.

Somos sujetos de evolución y basados en la ley de Darwin y La Place, la especie se adapta a los cambios y pensamos que las nuevas tecnologías requieren de una adaptación biológica que consideramos se viene expresando en las nuevas generaciones.

En este sentido, es indispensable desarrollar competencias mínimas en todos los involucrados. Así por ejemplo, las competencias mínimas que debería desarrollar un docente para efectuar el papel de mediador debe ser cambiar su concepción de docente transmisor de conocimientos y adaptarse a los nuevos modelos; es un cambio que debe provenir de un convencimiento propio de las ventajas del nuevo paradigma y sobre todo de las necesidades de sus estudiantes.

Es imprescindible educar la mente del sujeto en función de la nueva tecnología. Consideramos que el primer reto para el hombre del siglo XXI es su propio desarrollo para apoderarse luego del aspecto tecnológico, y sin pretender ser utópica, llegaremos a eliminar o al menos a disminuir la brecha digital.



CAPÍTULO SEGUNDO

FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL DISEÑO DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ACCIONAR DEL DOCENTE VIRTUAL EN LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA DEL ECUADOR

En este apartado se exponen las bases y fundamentos teóricos de la educación virtual que guiarán el diseño de una propuesta metodológica para el accionar del docente virtual en la Universidad Politécnica Salesiana. Éste acápite se estructura en base a la utilización de los métodos analítico-sintético; inductivo-deductivo; sistémico y dialéctico. Las técnicas auxiliares que permitirán alcanzar un enfoque integrador se encuentran determinadas por la recolección de datos, la revisión bibliográfica y de Internet y la técnica del fichaje.

El diseño de la propuesta metodológica pretende establecer algunas pautas para la reflexión de las funciones y el accionar de los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje.

2.1.- FUNDAMENTOS FILOSÓFICOS



La nueva época nos lanza a repensar en el papel protagónico del hombre, un sujeto actor de todos sus procesos (históricos, culturales, administrativos, sociales, educativos, políticos, económicos,...).

Desde este punto de vista, la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales propiciará nuevas formas de ser, pensar, hacer y conocer del hombre que gestiona los procesos, determinará la irrupción masiva de nuevos modelos, enfoques, propuestas y paradigmas..

En este contexto, se hace indispensable partir desde la visión del desarrollo humano, concordante con las tesis y propuestas elaboradas por la *Red Nuevo*

*Paradigma de América Latina*⁷ sobre la innovación institucional desde el análisis de cinco dimensiones fundamentales: Gestión, Estrategia, Futuro, Entorno y Participación, aportes necesarios para la construcción de un nuevo marco para pensar, decidir y actuar; y que servirán de base para la estructuración de la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales, la ejecución y la evaluación de la misma.

Se tomará como referencia las propuestas de la Red, ya que ésta plantea la pertinencia de considerar como factor importante el fortalecimiento de las capacidades para la comprensión crítica y para el desarrollo de habilidades en y desde el talento humano de las instituciones. El talento humano de instituciones y organizaciones de la actualidad son conscientes de que se enfrentan a un cambio de época, visualizan la necesidad de atreverse a cambiar con miras a lograr mayor sintonía con su entorno bajo un pensamiento constructivista crítico que promueva la revisión de nuevas formas de pensar y de actuar con la claridad de que el mayor desafío en la transición de una época a otra es lograr recrear y crear las bases de su sostenibilidad transformando actitudes, visiones, enfoques, modelos y paradigmas,

⁷ Constituida a finales de los años 80 y principios de los 90, por el Servicio Internacional para la Investigación Agrícola Nacional (ISNAR por sus siglas en inglés) donde el Dr. José de Souza Silva, formuló un proyecto sobre planificación, seguimiento y evaluación de la investigación agrícola en América Latina con impactos significativos tanto en el área agroalimentaria como en otras áreas.



para poder atender necesidades, realidades y aspiraciones de las instituciones y de las sociedades en las que están inmersas.

2.2.- FUNDAMENTOS PSICO-PEDAGÓGICOS

La propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales se orientará desde una perspectiva holística con miras a la construcción de un nuevo sujeto gestor de procesos y como un todo integral e integrado, un sujeto guiado por la lógica de la axiología. Algunos principios y valores que orientarían a esta propuesta metodológica y al nuevo sujeto que se pretende construir podrían ser resumidos en los siguientes puntos:

- a.- Capacidad de comprensión y asimilación del nuevo contexto, signado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; por la globalización y por una serie de fenómenos que representan al mundo de hoy.
- b.- La autoestima, este nuevo sujeto producto de este nuevo escenario deberá ser capaz de valorar a los otros y aceptarse a sí mismo, debe convertirse en el mejor autocrítico para mirar la vida desde una óptica diferente.
- c.- Sentido de responsabilidad, es importante asumir la era tecnológica con un verdadero sentido de responsabilidad individual y social. En la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales; la construcción de ese nuevo sujeto se presenta como un proceso de autoformación y autonomía, un sujeto libre en sus decisiones, en su estilo y modo de aprendizaje, un sujeto que se autoforma diariamente a través de la selección de métodos, técnicas, tácticas, tiempo y lugar para su formación, gestión y dirección.
- d.- Investigación, el nuevo sujeto debe ser comprometido con la búsqueda sistemática y permanente de la verdad.



e.- Competitividad, sujeto caracterizado por la eficacia, la eficiencia y la preparación integral.

f.- Un sujeto prospectivo con visión futurista de su saber, ser y hacer; con sentido histórico y dialéctico, involucrado en los cambios y consciente de que es un ser inconcluso; humano y pragmático, que conoce sus límites, que utiliza la tecnología pero es consciente de que la razón es la fuerte complementariedad entre tecnología y destrezas, conoce de tecnología pero evita diluirse en ella; un sujeto que opera con criterios axiológicos.

Estos elementos se convierten en referentes para de-construir, construir, reconstruir, repensar y re-direccionar las teorías, enfoques y perspectivas de la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales, referentes que orienten y respondan a las nuevas necesidades sociales, económicas y culturales.

Se hace indispensable incorporar nuevos modelos de gestión que logren transformar la realidad presente, modelos que liberen intelectualmente, que vean al hombre como fin y no como medio, que le consideren como el principal sujeto de la dirección, como un sujeto valioso en sí mismo; modelos que propicien una gestión realmente integral e integrada, que se conviertan en instrumentos de cambio y de progreso, que sean modelos alternativos para la nueva sociedad. Los cambios son necesarios si queremos avanzar, de allí que:

... para crear un nuevo renacimiento en el que nos libremos de los modelos inadecuados de pensamientos establecidos por la civilización "moderna", ya no son suficiente el análisis, el pensamiento crítico y el triunfo de los argumentos. Si es que vamos a construir un futuro mejor, necesitamos creatividad, originalidad y una comprensión de la percepción más justas y adecuadas a la turbulenta época que nos ha tocado vivir. (De Bono, 1997, p. 73)

2.3.- FUNDAMENTOS SOCIOLOGICOS



En los últimos tiempos, en nuestro país se ha podido presenciar una serie de anomalías estructurales y superestructurales, tanto en el ámbito político como en los aspectos culturales y económicos, hemos sido víctimas del sistema estatal, el mismo que no se ha preocupado del diseño de políticas alternativas para capacitar y preparar a la gente.

Somos testigos además del creciente individualismo imperante en la sociedad actual, esto ha generado una serie de conflictos interpersonales e institucionales, la competencia desleal y la ambición de poder destruyen a cada instante la armonía institucional, grupal de quien aún no ha sido preparado para liderar, implementar alternativas de solución y tomar oportunas decisiones frente a los problemas.

Vivimos en una sociedad donde en la mayoría de los casos no se considera la capacidad, las destrezas y la preparación de las personas y por consiguiente, somos fácil presa de la mediocridad, de la corrupción y del subdesarrollo en el cual nos encontramos inmersos.

El mundo de hoy no toma en cuenta los valores fundamentales y a nivel profesional, en muchos de los casos no opera la ética profesional, esto repercute notablemente en la calidad del trabajo y de los servicios que ofrecen las distintas instituciones educativas. Se evidencia claramente la inexistencia de políticas verdaderas de gestión del docente en entornos virtuales que coadyuven al mejoramiento personal, institucional y por extensión social.

Ecuador enfrenta una serie de crisis, y una de ellas es justamente la no preparación del docente en planificación, administración, dirección y gestión de entornos virtuales, esto se evidencia en la incapacidad para coordinar procesos, no poder establecer líneas directrices que orienten el trabajo del estudiante en entornos virtuales; etc. Es preciso preparar al docente para que pueda desenvolverse adecuadamente en entornos virtuales. El progreso de las instituciones educativas depende de la calidad de docentes y administrativos que las conforman.



En este contexto, se hace imprescindible preparar al docente para un verdadero desempeño en entornos virtuales. Es necesario proporcionar una serie de estrategias y herramientas que faciliten la gestión, la dirección y la administración del aula virtual y sus componentes.

2.4.- FUNDAMENTOS ADMINISTRATIVOS Y DE GESTIÓN

Este acápite presenta una breve reseña histórica de la Administración, entendida como algo que se ha venido practicando desde épocas remotas, pues a través de la historia podemos encontrar diversidad de ejemplos que evidencian la presencia de la administración para enfrentar una serie de problemas relacionados a las organizaciones y que constituye un aspecto relevante para el accionar del docente en un entorno virtual el mismo que responde necesariamente a la estructura organizacional de una institución educativa:

Los antiguos egipcios, desarrollaron acciones que confirman la legitimidad de las teorías administrativas: el valor de la planificación, la dirección y el control de las actividades de los trabajadores, la división de actividades y responsabilidad, la conducta organizacional para mantener la solidaridad del grupo, la descripción detallada de las tareas de cada elemento del grupo, aspectos importantes en el accionar del docente de la actualidad.

También en la Constitución Chow, en China, estaba la descripción detallada de las tareas de cada uno con sus deberes y responsabilidades.

En Grecia, se sintió la necesidad de establecer métodos de trabajo. Los griegos utilizaban el arte, particularmente la canción, como orientación, propugnan la necesidad de hacer trabajos creativos y no repetitivos.



En la administración de la actualidad se fueron acentuando nuevos principios que repercutieron en las diferentes instituciones educativas, encuentran formas creativas, combinan recursos disponibles para resolución de los problemas.

Así como en el pasado, los docentes del futuro tendrán que enfrentar los problemas que los anteriores enfrentaron: crisis económicas, preocupación por contribuir al desarrollo de la institución educativa, etc.

El desarrollo tecnológico y administrativo hará que las instituciones educativas realicen modificaciones en las funciones de dirección, gestión y control; las tareas deberán ser reestudiadas en el contexto, volviéndose más desafiantes para los educadores y para los directivos.

Todos los elementos provocarán una significativa alteración en la teoría pedagógica, tanto en la función del administrador como en la función del docente virtual.

En el estudio de la Administración existen enfoques teóricos tradicionales como la administración científica, el enfoque clásico, la escuela de relaciones humanas, el enfoque comportamental y el enfoque estructuralista, y también existen enfoques actuales como el enfoque sistémico, el contingencial y la administración de la calidad que constituyen el fundamento para el accionar del docente en entornos virtuales. En éste capítulo se hará referencia a los enfoques actuales de la administración porque poseen un mayor impacto en el accionar del docente virtual y en la vida del hombre de nuestros días.

2.4.1.- Teorías actuales de la Administración. En la actualidad se vienen destacando algunos enfoques citados por Chiavenato, Idalberto (1994), Morris, Daniel (1995) y Koontz, Harold (1998), como los que se explica a continuación:

Enfoque Sistémico. Por muchas generaciones predominó el énfasis en la mecanización, segmentación y forma del tratamiento de las partes. El abordaje



sistémico se originó en los principales conceptos de cibernética social, que envuelven en su campo de estudios los sistemas, teniendo por principios básicos las ciencias de la comunicación y del control.

La Teoría General de los Sistemas. Este abordaje es considerado una concepción moderna de administración por posibilitar una visión integradora y amplia de la organización y por proponer un esquema general de descripción del mundo real a partir de múltiples relaciones.

La concepción del abordaje sistémico se traduce en una forma de mirar las cosas diversificadamente, pudiéndose asumir conceptos variados, producidos por las diversas ramas de la ciencia.

Enfoque contingencial. Enfatiza que no hay principios universales que definan la mejor manera de administrar, para este abordaje todo es relativo. Este enfoque preconiza que las organizaciones se sitúan en un ambiente diversificado, lo que provoca el surgimiento de modelos organizacionales diversos, de acuerdo con cada realidad. Parte del presupuesto de la relación de dependencia entre el ser y el modo de operar de la organización en relación al ambiente. Las diferencias de las organizaciones son establecidas en función del propio ambiente y de la tecnología disponible (Cfr. Chiavenato, Idalberto, 2004, pp. 67 - 82).

En este abordaje administrativo, los diferentes ambientes virtuales van a requerir diferentes interrelaciones para alcanzar la eficacia organizacional, adoptándose modelos apropiados para cada contexto. En cambio, las tecnologías conducirían a diferentes formas de organización.

La administración tradicional, preocupada con la productividad, enfatizó en el producto y descuidó el personal y su importancia en el proceso productivo.

De esa falla, surge la Administración de la Calidad con una nueva visión.



La gerencia de la calidad, según Deming (1990) es planificar para el futuro y prever problemas. En este sentido, la gerencia de la calidad debe disminuir los costes sin comprometer el producto. Para garantizar la calidad, es necesario un largo aprendizaje que conduzca a tomar conciencia de los objetivos de la institución educativa.

Edwards Deming (1990), afirma que la gerencia de la calidad es fruto del conocimiento de ese sistema, del conocimiento de cada parte, de sus interrelaciones y de las personas que en ellas trabajan. Cada una de esas personas puede contribuir a mejorar el sistema, pero solamente si lo conocen bien. Actuar en una de las partes exige de la persona conocer la puesta en marcha de toda la organización.

El docente virtual debe ser capaz de administrar adecuadamente su entorno virtual con miras a optimizar recursos, coordinar actividades, etc., para alcanzar los objetivos propuestos.

En la educación virtual no bastan los esfuerzos aislados ni la improvisación, es necesario tener claro hacia dónde se quiere llegar, lo que se necesita hacer y cómo se quiere hacer.

Cabe realizar una pequeña reflexión acerca de la relación existente entre la Gestión de Calidad de una organización en general y la Gestión de Calidad de una organización educativa en particular y de la gestión de calidad de la organización en el aula en concreto. La primera tiene un cuerpo teórico propio derivado de la Administración General. La segunda y la tercera requieren los fundamentos y principios de la primera para entender la naturaleza y el proceso de las organizaciones, de los sistemas y del proceso educativo.

Si partimos de la premisa que el centro educativo⁸ es una organización donde conviven fácilmente modelos organizativos de enfoque diverso, debemos considerar

⁸ Puede ser entendido desde una triple perspectiva: como subsistema social, como comunidad y como organización .Gairin(1996). Considerar la **institución educativa como subsistema social** significa considerarla como realidad social



que toda institución educativa es una organización que administra recursos, gestiona, controla y evalúa procesos, funciones y tiempo.

De allí que el centro educativo como organización deberá atender a sus tres elementos básicos: objetivos, planes o metas institucionales; la estructura organizativa de sus recursos y el sistema relacional propio, en todo lo cual intervienen los fundamentos antes mencionados.

Es importante diferenciar las actividades de organizar y gestionar una institución educativa. Es decir, se **organiza** un centro educativo cuando se ordenan, se relacionan y se estructuran los diversos elementos y recursos de que se dispone, en aras de la consecución de los fines y objetivos consensuados o atribuidos a la institución de la manera más eficaz posible.

Desde una perspectiva más dinámica, se incluirían en este concepto, las tradicionales actividades de prever o planificar, ordenar recursos, distribuir funciones, coordinar y dirigir su ejecución y la de valorar los resultados obtenidos. Incluye la función de diseñar las metas y ordenar las estructuras internas del centro educativo. Las acciones de organizar se concretan creando las llamadas *estructuras organizativas*⁹. Se **gestiona** el centro educativo cuando se ejecutan y se realizan las actuaciones que se derivan de las metas a conseguir y de la organización antes descrita.

Se concibe, pues, la institución educativa como un subsistema dinámico integrado por múltiples elementos y recursos, de diversa naturaleza, que se

abierta al entorno. Implica tener presente: un entorno inmediato específico; un marco jurídico-normativo; una serie de características socioculturales y una estructura administrativa en que se encuadra.

Considerar el **centro educativo como comunidad**, "supone pensar en la existencia de diferentes personas, con diferentes roles y necesidades" con posibles finalidades e intereses compartidos en la coherencia y complementariedad de la actuación de sus miembros; implica considerarlo como toda una red compleja de relaciones interpersonales que determinan sus existencia.

⁹ La consecución de los objetivos institucionales necesita tanto de la realización de determinadas actividades, como del reparto de funciones entre diferentes órganos o unidades gestoras, interrelacionadas y coordinadas entre sí.



interrelacionan entre sí para de conseguir de mejor manera las finalidades consensuadas y atribuidas a esa misma institución. Esto implica prestar una mayor atención a la gestión de los recursos humanos.

Así, nos situamos en una perspectiva en la que las relaciones humanas adquieren un gran significado y ocupan un lugar destacado. El trabajo eficaz en una institución educativa es posible desde una óptica de plena colaboración de todos los que trabajan en ella, llegando a conformar un auténtico equipo de trabajo y a lograr una gestión de calidad. El trabajo cooperativo y en equipo viene configurado, entre otras cosas, por los procesos de comunicación, participación y toma de decisiones y, en relación con ello, hay que considerar la cultura institucional y el clima organizacional en que dichos procesos se desarrollan como un aspecto sistémico que actúa en un sentido envolvente sobre la organización.

La gestión de calidad en una organización educativa debe involucrar a todas las áreas, niveles, funciones y procesos donde la gestión de la información¹⁰ desempeña un papel trascendental para lo cual es indispensable dotarse de mecanismos y criterios fundamentales de selección, organización, estructuración, actualización y transmisión con eficiencia y eficacia.

En este campo, la utilización de las tecnologías y herramientas informáticas permite nuevas formas de gestión más profundas e interrelacionadas que van determinando una verdadera gestión de calidad a nivel organizacional.

En las instituciones educativas se reciben, se producen, se tratan y se reconducen gran cantidad de informaciones convirtiéndose así en agentes receptores, productores y transmisores de informaciones. Gestionar la información significa transformar la información en acción. Del grado de información que se tenga, de su relevancia y de cómo se convierta en elemento dinamizador entre los

¹⁰ Se considera que una parte importante dentro de la gestión de calidad de las organizaciones educativas es la gestión de la información. Se parte de tres premisas básicas: La información se gestiona; gestionar la información implica tomar decisiones. Tanto durante el proceso de gestión como después del mismo, es importante evaluar la información recibida y la manera en que se ha gestionado.



implicados en el proceso educativo se derivarán las consecuencias para la consecución con eficacia de los objetivos de toda la organización.

Desde la perspectiva de la institución educativa, gestionar la información implica: un plan de gestión de la información; el análisis de la información en las instituciones educativas; elaboración de tablas para el plan de gestión; analizar/valorar/seleccionar; explotar datos/cruzar datos/relacionar/inferir; descartar (papelera, olvidar...); archivar/ordenar/conservar; contestar/ejecutar; vehicular/reconducir/repartir/traspasar a otros; publicar/difundir.

Asimismo, toda la información, la que se distribuye, la que se recibe y la que se genera, debe ser tratada sobre la base de los planteamientos institucionales y en coherencia con su proyecto educativo.

En este contexto, la institución educativa se convierte en la distribuidora, productora y receptora de la información, en donde gestionar la información implica tomar decisiones sobre algunos aspectos.

La información y su tratamiento están en la base y son requisito para la toma de decisiones eficaces, lo que constituye un elemento sustancial de la gestión de las instituciones educativas. En un modelo educativo autónomo y con una perspectiva innovadora de la educación, la toma de decisiones se traslada a toda la comunidad educativa. Ampliar la participación en la toma de decisiones ayuda a que la mayoría se involucre en su implementación y desarrollo.

La comunicación y la información son fundamentales para el desarrollo y logro de la función directiva y de gestión. Sin embargo, un directivo hábil debe conocer los medios para evaluar el grado de calidad de la información que recibe, el de nivel de suficiencia con que se gestiona y si esta situación es mejorable. La información es un recurso estratégico para comprender mejor y actuar más acertadamente sobre la realidad de la organización educativa. Es necesario por tanto abordar la información como una dimensión más de la gestión integral de la institución.



Además, la gestión de la información se puede y se debe evaluar tanto para determinar su grado de calidad como para mejorarla. La evaluación de este aspecto debe involucrar a todos los ámbitos de la organización: el curricular, el de gobierno institucional, el administrativo, el de talento humano y el de servicios, etc.

El docente, los directivos y los estudiantes constituyen el talento humano que posee la capacidad de mejorar y perfeccionar el diseño del ambiente virtual, el uso adecuado de las herramientas necesarias para la producción y para el crecimiento organizacional en todos sus componentes y niveles.

Los resultados son producto de personas inmersas en los procesos, de mentes comprometidas y responsables de las actividades encomendadas.

Las siete leyes que se propone en el método VICFARR (Cfr. Santos, José, 2007, p.16) enfocadas a: a) una creación en cadena es decir, la secuencia de crear-mejorar-innovar-aprender, incorporando creatividad en los procesos y estableciendo alternativas de solución; b) al fortalecimiento del talento humano como garantía para el florecimiento institucional a través de oportunidades que permitan alcanzar “el bien ser, bien hacer, bien tener y bien estar”; c) la correspondencia basada en los estándares de consistencia, congruencia y diferenciación, que permitan elegir adecuadamente, que propicien la coherencia entre el pensar y el actuar, y que desarrollen el sentido de compromiso y responsabilidad con la institución; d) un poder compartido que genere resultados positivos en beneficio del crecimiento institucional; e) la creación de una cultura de confianza que permita el paso del compromiso a la acción, un paso fundamentado en objetivos e ideas claras y guiado por el entusiasmo y la constancia en cada una de las acciones; f) una adecuada administración y verificación de compromisos como tarea clave en la búsqueda de resultados; g) un refuerzo de las conductas esperadas, superando o eliminando las inadecuadas; resultan funcionales para un adecuado accionar del docente en la modalidad de educación virtual; pues, todo docente virtual debe caracterizarse por la visión basada en planes adecuados, claros y precisos; idoneidad sustentada en la



capacidad, en la disposición; compromiso, determinado por la constancia en los propósitos y resultados; facultar, signada por la iniciativa, la creatividad y la innovación; apoyar, basado en el sentido de cooperación, solidaridad; el rendir cuentas en la medida que debe repetir lo bueno y superar lo negativo; y finalmente, el reconocimiento con miras al logro de satisfacciones personales y sociales.

2.5.- ENFOQUES Y PERSPECTIVAS QUE ORIENTAN EL DISEÑO DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ACCIONAR DEL DOCENTE EN ENTORNOS VIRTUALES.

Entre las herramientas que sostienen a la educación virtual se encuentra el uso adecuado del ordenador, en dicho proceso se puede hablar de un verdadero eclecticismo donde se pueden considerar los siguientes enfoques:

a.- Enfoque holístico. La propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales, desde el “enfoque holístico”¹¹, de común acuerdo con las ideas expuestas por Redondo, Emilio (1997, p. 56) y en concordancia con la concepción antropológica y cosmológica hindú, pretende abordar la gestión entendida como un proceso de perfeccionamiento, de carácter liberador tanto del docente como del estudiante.

La propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales orientada por el enfoque holístico-sinérgico-sistémico (Fraga, R., y Herrera, C, 2006, p.25) permitirá superar la fragmentación de la realidad propia de la mentalidad y paradigma tradicional, en ella se podrá visualizar la integración pensamiento - acción, teoría - praxis, sujeto-objeto; proporcionará todos los elementos necesarios para el desarrollo “integral, integrado e íntegro del ser humano, propiciará “la Formación – Información – Transformación, por cuanto cultiva simultáneamente en los educandos el crecimiento humano, el desarrollo intelectual y la proyección social”

¹¹ Procede del griego holos, que significa “todo”, “íntegro”, “completo” (Fraga, R. y Herrera, C. 2006, p.28)



(Fraga, R., y Herrera, C.,2006, p. 28); permitirá el desarrollo armónico de las facultades humanas, fomentará el desarrollo de la parte cognitiva, procedimental y actitudinal en el individuo, propiciará la formación como producto de la cooperación y colaboración de todos, permitirá el crecimiento interno y externo del sujeto individual y del sujeto colectivo.

La propuesta metodológica responderá al nuevo escenario que se enmarca en las tendencias globalizadoras, en los enfoques y paradigmas psicopedagógicos, sociales y culturales de los últimos tiempos; en este sentido, se orientará hacia una educación personalizada donde el sujeto se convierta en un verdadero constructor de nuevas ideas y listo para la resolución eficaz y oportuna de los problemas de su organización, de su vida y de la sociedad en general; generará seres humanos propositivos, proactivos, creativos, investigadores, analíticos y eficientes en todas las actividades encomendadas.

b.- *El Enfoque Expositivo.* En la medida en que el docente puede hacer uso de diferentes recursos como gerenciador de presentación para la creación de elides, por ejemplo, power point.

El docente debe encontrar un equilibrio en su utilización; puede apoyarse en demostraciones de software, CD- ROM de referencia y simulaciones a través de un proyector, cuando la simulación tiene lugar en presencia de los estudiantes; estos pueden intervenir, analizar y explicar para comprender el comportamiento de la simulación a partir de los datos introducidos, esto favorece la interacción lo que propicia un mayor aprendizaje; enseñanza asistida por ordenador, el contenido es expuesto con ayuda del ordenador, puede servir para estimular la interacción; puede utilizar el software de autoría en la medida que permite que el docente o estudiante confeccione material multimedia; otro medio es el internet, puesto que es posible publicar ideas, conceptos, contenidos que serán utilizados durante las clases.



c.- *El Enfoque problemático-crítico.* Donde el aprendizaje es suscitado mediante situaciones –problema, desafíos, casos, que pueden ser desarrollados y propuestos por el docente y también por los estudiantes dependiendo de la forma como el docente entienda el proceso educativo.

Generalmente las situaciones problemas están basados en situaciones de la vida cotidiana, cuya solución exigirá el conocimiento de conceptos relacionados, de proceso, de discusión, de análisis, o de reflexión, exigirá también competencias hasta encontrar una solución, para proponer este enfoque es preciso sugerir la solución óptima o un desafío al caso propuesto.

Este enfoque comprende:

- La presentación del problema: caso, investigación, video, etc.
- Organización de los estudiantes en pequeños grupos de las ideas y conocimiento previo.
- Propuesta de preguntas de aprendizaje a través de la discusión del problema.
- Exposición de lo que saben y lo que no saben.
- Elección de las preguntas de aprendizaje que serán desarrolladas y las que serán respondidas individualmente acerca de los recursos necesarios para la investigación y localización donde se encuentran.
- Integración de las preguntas trabajadas en las investigaciones y del nuevo conocimiento dentro del contexto del problema y planteamiento de nuevas preguntas.

Entre las características que se deben considerar en este enfoque están: la selección de software, la resolución de problemas; la posibilidad de acceso a

internet para realizar la investigación, compartir aplicativos, herramientas de colaboración y comunicación, chat, e-mail, video/audio-conferencia, etc.; la definición



de módulos temáticos con los respectivos bancos de problemas; el mural de publicación de soluciones parciales de los problemas de aprendizaje; la evaluación de los procesos.

d.- Enfoque por experimentación.- Se da prioridad a la acción del estudiante. El docente tiene la función de orientar, cuestionar, mediar para que el proceso de aprendizaje ocurra.

e.- Abordaje por proyectos.- de acuerdo con este enfoque, es el estudiante quien construye el conocimiento, él es el investigador, orientador de la investigación. Este enfoque comprende:

- La selección del tema a ser investigado lo realizan estudiantes y docentes, individual y cooperativamente, está presente la voluntad de aprender.
- El docente además de ser especialista es un aprendiz, se convierte en articulador de la práctica, orientador del proyecto.
- El desarrollo de proyectos de aprendizaje favorece la cooperación, el intercambio y el respeto recíproco.
- Permiten aproximarnos a la identidad de los estudiantes, desarrollar talentos, revisar la organización del currículo por disciplinas y la manera de establecerlo en el tiempo y espacio, rescatar lo que ocurre fuera de la institución, desarrolla la cooperación, comunicación autonomía, creatividad, senso-crítico.

El trabajo por proyectos de aprendizaje favorecerá la adquisición de las capacidades de:

- ❖ Auto-dirección, favorecen iniciativas, uso inventivo de recursos, métodos y explicaciones alternativas
- ❖ Formulación de problemas, diagnóstico de situaciones, desarrollo de estrategias analíticas y evaluativos, integración y la comunicación



interpersonal.

Por todo lo antes mencionado es indispensable que el docente continuamente desarrolle una actitud de capacitación para poder responder al contexto actual.

f.- Enfoque tecnológico. Desde la perspectiva originaria de la tecnología en el sentido de saber hacer, sabiendo qué se hace, por qué se hace y para qué se hace, se dirige bajo una concepción procesual, planificada, científica, sistémica, y globalizadora de los elementos intervinientes, con el fin de optimizar en este caso, la capacitación del docente. Toda acción educativa eficaz acaba convirtiéndose en una técnica apoyada en una ciencia (Cfr. García, Lorenzo, 2000, p.36).

Es pertinente el *Diseño*¹² de una propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales que permita a los potenciales docentes y estudiantes asumir otra mentalidad en la dirección de los procesos de gestión del entorno virtual, se dirigirán con una visión global, interfuncional e integrada de la institución en la que se desempeñan. Recordemos que la ventaja competitiva de las instituciones educativas se desprende de sus personas, de la dirección y de la gestión que ejercen.

Algunas instituciones educativas con modalidad de estudios no presencial, enfoque virtual requieren de adecuados procesos metodológicos de enseñanza-aprendizaje para evaluar a sus principales agentes (docente, estudiantes, administrativos).

¹² Es de origen inglés y se refiere a la concepción de un proyecto o un modelo, es utilizado también para significar el producto que resultó de ese proceso. Diseño Instruccional es una denominación utilizada para hablar de la planificación educativa para la EaD y también del resultado de una planificación concretada en un material. Es la interfaz entre el aprendiz y un material desarrollado con la finalidad de promover algún tipo de aprendizaje.



En perspectiva de Chuquisengo, R. (2007), en los nuevos escenarios, por los cuales estamos transitando, se pueden identificar tres aspectos que se destacan por su importancia: la globalización, el permanente cambio del contexto y la valoración del conocimiento.

Se considera que, todos estos elementos determinan cambios diversos a nivel de las diferentes instituciones, las mismas que para lograr sus objetivos requieren auxiliarse en una serie de recursos (elementos) que por regla general son de cuatro clases:

Recursos materiales (instalaciones físicas, equipos de oficina, , muebles, materias primas, etc.); **recursos económicos/financieros** (dinero); **recursos técnicos** (sistemas, procedimientos, organigramas, instructivos, etc.); **talento humano**, entendido como: *“...el esfuerzo o la actividad humana..., también otros factores que dan diversas modalidades a esa actividad: conocimientos, experiencias, motivación, intereses vocacionales, aptitudes, actitudes, habilidades, potencialidades, salud, etc.”* (Cerna, Juan, 2007, p.14).

Es preciso reemplazar a las viejas definiciones que usan el término Recurso Humano, basadas en la concepción de un hombre como un "sustituible" engranaje más de la maquinaria de producción, por una concepción de "indispensable" para lograr el éxito de una institución, tal como se le vería al emplear el término "Talento Humano"¹³.

Cada persona es un fenómeno, sujeto a la influencia de muchas variables y entre ellas las diferencias en cuanto a aptitudes y patrones de comportamientos son muy diversas. Si las instituciones educativas se componen de personas, el estudio de las mismas constituye el elemento básico para analizar a las instituciones y particularmente a la docencia virtual.

¹³ Considera al hombre como el capital principal, el cual posee habilidades y características que le dan vida, movimiento y acción a toda organización (Cfr. Cerna, J. 2007)



2.6.- CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

El capítulo que precede contiene la sustentación teórica necesaria para la comprensión y orientación de la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales de aprendizajes, así:

- La fundamentación filosófica permite repensar los diversos procesos de la educación objeto de estudio;
- La fundamentación psicopedagógica, determinan las tendencias, enfoques y perspectivas del accionar de los sujetos involucrados;
- La fundamentación sociológica permite la contextualización de la propuesta; La fundamentación de carácter administrativo y de gestión proporciona los elementos necesarios para el cumplimiento real de los objetivos establecidos.

Se considera que la preparación del docente para su ejercicio en los entornos virtuales es el factor de trascendental importancia para el crecimiento de las instituciones y por ello se debe buscar los mecanismos adecuados para motivar, aumentar sus capacidades y elevar sus aptitudes.

El docente virtual deberá encargarse de diseñar el ambiente para administrar, gestionar el aula, para generar aprendizajes significativos, distribuir y controlar la calidad de los contenidos y del conocimiento generado; establecer los objetivos y estrategias para el aprendizaje. El trabajo del directivo es influir en la relación entre una institución y sus involucrados (docentes, estudiantes, administrativos y de apoyo).

Por su parte, todos los directivos de las diversas instituciones deberían actuar como personas claves en el uso de técnicas y conceptos de educación virtual para mejorar la calidad y el desempeño de los implicados en este tipo de educación.



Considerando que el crecimiento, éxito o decadencia de las instituciones en general y de las instituciones educativas con modalidad virtual, en particular, depende de las personas que las conforman y de la calidad de gestión que se realice, el directivo de la institución desempeña un papel importante en este proceso.

Tomando en cuenta, el contexto actual, hemos podido constatar que la tecnología es indispensable para lograr la productividad y el crecimiento institucional, aspectos dependientes del tipo de educación, de la flexibilidad, del sentido de compromiso y de la capacidad de innovación que tenga la gente que participa en la institución.

CAPITULO TERCERO

EL DOCENTE Y EL DISCENTE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

3.1.- NUEVOS ENFOQUES SOBRE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Antes de presentar el estudio sobre los nuevos enfoques sobre la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, se ha creído conveniente, presentar brevemente las características de la educación a distancia que también resulta aplicable a la educación virtual por tratarse de una modalidad que ofrece estudios no presenciales.

Conforme plantea García Aretio, L. (2001), las características de la educación a distancia son:

- Separación casi permanente entre el estudiante y el profesor en el espacio y en el tiempo, con la salvedad de que en esta última variedad puede haber interacción sincrónica.



- El estudio independiente en el que el estudiante impone su ritmo de estudio y controla el tiempo y el espacio, aspecto que puede complementarse aunque no de forma imprescindible, con encuentros presenciales o electrónicos que apoyan la socialización y el aprendizaje colaborativo, pero no se trata de un aprendizaje en solitario sino que éste es guiado por el docente.
- El soporte de una institución que planifica, diseña los materiales y los produce, distribuye estos materiales, evalúa, y realiza el seguimiento de los alumnos, así como la motivación del proceso de aprendizaje a través de la tutoría¹⁴.
- La educación virtual se caracteriza por una separación física entre profesorado y estudiantado, entre los que predomina una comunicación de doble vía sincrónica y asincrónica, utiliza preferentemente el internet como medio de comunicación y de distribución del conocimiento.

La educación virtual implica reconceptualizar todos sus elementos constitutivos y de manera especial lo referente a la docencia; permite la construcción eficaz del conocimiento, eleva los niveles de análisis, de reflexión, propicia la investigación, etc.

Para la comprensión integral de la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales es preciso abordar los diversos enfoques que de manera directa o indirecta inciden en el quehacer del docente virtual.

Enfoques.- Entre los enfoques sobre la enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales se pueden visualizar los siguientes:

a.- Enfoque Tecnológico Moderno.- considera que el accionar del docente se encuentra determinado por el uso de la tecnología y que todo proceso de construcción del conocimiento se encuentra inmerso dentro del modelo tecnológico moderno.

Lo antes mencionado permite repensar y recrear los nuevos espacios virtuales para el aprendizaje; exige repensar las formas tradicionales de aprender y enseñar a distancia por vía

¹⁴ La tutoría es un elemento sustancial y singular de los sistemas a distancia, suele ser el rostro, la imagen de esta forma de enseñar-aprender al establecer un sentimiento de relación personal entre el que enseña y el que aprende. Este diálogo tutorial se viene estableciendo a través de las vías: presencial, postal, telefónica, fax, videoconferencia de sala, Internet (correo electrónico, chat, noticias, listas, www, videoconferencia, etc). García Aretio, L., 2001, p.112)



telemática¹⁵ y reconstruir entornos virtuales de aprendizaje de carácter más interactivos, amigables, participativos y colaborativos.

Es preciso advertir que los procesos de formación y aprendizaje por redes telemáticas no son una simple extensión cuantitativa de la enseñanza asistida por ordenador (EAO) sino una nueva forma de entender las tecnologías y los aprendizajes.

b.- Enfoque de la socialización heterónoma o desarrollo constructivo autónomo (Cfr. VARIOS AUTORES, 2003, pp. 47-50).- aunque pueda parecer un poco simplista contraponer estas dos grandes corrientes (porque en los últimos años se han realizado intentos de integración recogiendo parte de cada uno (Peters, 1984) y difuminando la oposición (Marchesi, 1983), resulta ilustrativa hacer una pequeña aproximación al campo:

El **enfoque socializador** (psicoanálisis, sociologismo y teorías del aprendizaje conductista y social) considera la adquisición de actitudes como la acomodación (adaptación) del estudiante a los requerimientos sociales, mediante un proceso de internalización y conformidad a las normas del medio social lo que podría ocurrir en la primera fase de acercamiento al entorno virtual.

Desde esta perspectiva, al tiempo que se otorga una prioridad al orden social establecido sobre el individuo, inicialmente se concibe a este como un receptor pasivo, se da primacía a los factores afectivos sobre los cognitivos, negando un desarrollo evolutivo consistente y sistemático, al hacerlo depender de las disposiciones actitudinales variables en función del medio social que poco a poco variará conforme a las circunstancias.

¹⁵ Es la fusión de las tecnologías de telecomunicación con los más modernos avances de la informática. El uso de recursos informáticos asociados al crecimiento acelerado de las tecnologías de soporte a las telecomunicaciones produjo un campo fértil de posibilidades en la ampliación de las formas de comunicación electrónica vía red, como la Internet. Cada vez son más personas que tienen acceso a los ordenadores conectados a Internet, que gozan de facilidades del correo electrónico, del chat y una serie de herramientas para una efectiva comunicación (Cfr. Bericat Alastuey, E., 1996, pp.99-121).



Este enfoque responde al modelo más tradicional de que el estudiante adquiere las actitudes sociales y morales por la presión (sanciones externas y refuerzos positivos) de los demás, que provocan la interiorización de los modelos y actitudes de la sociedad, del entorno. El aprendizaje de actitudes consiste en la asunción heterónoma de modos de conductas socialmente aceptables, transmitidos por maestros y ambientes en que se vive. Esta internalización se efectúa por procesos de identificación y condicionamiento, tendiendo a persistir si se ven reforzadas con aprobación o afecto.

El **enfoque cognitivo –constructivista** (Piaget, Kohlberg, Turiel, etc.) considera que el desarrollo de actitudes sociomorales consiste en un proceso de construcción y reestructuración cognitiva y en la adquisición de principios autónomos del juicio y razonamiento moral (Hersh y otros, 1984).

Este enfoque responde a una idea diferente del hombre y de la educación: el desarrollo social es un proceso interactivo y constructivo, el ser humano actúa como agente sobre la realidad social, integrando activamente la experiencia, en lugar de reflejar pasivamente los patrones ambientales.

El sujeto no se limita entonces a asimilar las normas, actitudes y valores que le imponen los docentes, el contexto, sino que los va construyendo participando en

el mundo social al cual pertenece. El sujeto no es receptor pasivo sino agente activo y constructor de su aprendizaje.

Se establece que dos factores contribuyen especialmente al desarrollo de actitudes sociomorales para el desenvolvimiento en el entorno virtual y personal en general: el desequilibrio cognitivo y la cooperación en el grupo de iguales.

Para la tradición piagetiana, las estructuras cognitivas son formas de organizar la experiencia y la acción como forma de equilibrio. Cuando nuevas experiencias



sociales (o en el contexto educativo) no pueden ser integradas en las estructuras cognitivas preexistentes, se produce un desequilibrio que induce a restablecerlo, generando un nivel más alto de juicio y razonamiento moral.

A su vez, la interacción con el grupo de iguales conduce al reconocimiento de la reciprocidad, la igualdad y la cooperación, y asimismo ofrece oportunidades de ponerse en lugar del otro, produciéndose una descentración o progresiva salida del egocentrismo inicial (por la necesidad de coordinar, reconciliar y sopesar los diversos puntos de vista de los otros), es lo que suele suceder en la interacción en el entorno virtual.

Para el enfoque de socialización¹⁶, el desarrollo social y moral es el resultado de una internalización de modelos del medio social, dando primacía a los factores afectivos (empatía, aprendizaje observacional o modelado, motivación, agentes socializadores).

El psicoanálisis y la teoría del aprendizaje social, coinciden aunque con divergencias en otros aspectos, así para Freud, la moralidad es el resultado de un complejo conjunto de relaciones entre factores instintivos (ello) y el medio (yo, realidad), dando como resultado la formación de una instancia interior (super yo) represora. Para los psicólogos del aprendizaje social (Bandura y Walters, 1974), la moral es un proceso de aprendizaje de conductas (actitudes, normas y valores) socialmente aceptables (modelos) por medio de refuerzos.

En sentido estricto, no se puede desde este enfoque, hablar de la existencia de unos estadios evolutivos con un carácter estructural y uniforme: los cambios serán estables y acumulativos si se mantienen las mismas condiciones ambientales.

Por su parte, para el enfoque de desarrollo sociomoral, las normas, actitudes y principios morales son estructuras cognitivas que surgen, en las experiencias de interacción social, por un proceso de construcción individual, más que de la

¹⁶ La socialización es la asunción acrítica de normas culturales o sociales (contenidos) por una adaptación funcional a las convenciones sociales y no un proceso cognitivo a ser desarrollado, como en el enfoque de desarrollo.



interiorización de normas socioambientales, los estadios de desarrollo moral vienen definidos por reorganizaciones cognitivas, los principios morales básicos son universales y comunes a todas las culturas (frente al relativismo moral); el papel de la educación moral es proporcionar experiencias que estimulen el desarrollo del razonamiento sociomoral.

Por su congruencia con la filosofía moral occidental, ha logrado amplia audiencia en el ámbito filosófico (Habermas, Rawls) así como en el didáctico por sus implicaciones pedagógicas (Cfr. VARIOS AUTORES, 2003, pp. 50-52).

c.- Enfoque de interacción entre niveles y factores.- Para una explicación comprensiva del desarrollo de actitudes sociomorales en entornos virtuales, se impone según los factores afectivos, cognitivos y diversidad de componentes, una integración e interacción entre los diversos aspectos, pues éste depende del conjunto de la personalidad y no de un elemento o factor, de modo, que se tendría lo siguiente:

- Tres tipos de ámbito con su propio desarrollo: cognitivo, socioafectivo y moral; con sus caracteres y aspectos.
- Las interacciones entre estos tres dominios que condicionan la acción y el pensamiento.
- Los dos puntos anteriores, además, comportan unas interacciones entre características individuales y sus experiencias dentro y fuera del centro educativo (Cfr. VARIOS AUTORES, 2003, p.53)

3.2.- MECANISMOS PARA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

El aprendizaje virtual se basa en la riqueza interdisciplinar como fuente de recursos para producir y recrear el conocimiento; los aprendizajes virtuales implican transformar la mente de quien aprende para que repiense, reinterprete, reconstruya,



proponga y promueva los diferentes procesos culturales.

En este sentido tanto el docente como el estudiante ingresan en la dinámica de aprender y enseñar a los demás. Esta es quizá una de las tesis centrales del constructivismo psicológico, que sostiene que “el conocimiento no es nunca una copia de la realidad que representa” (Delval, 1997 citado por Barbera, E. 2004, p.41).

Para operar de manera efectiva bajo este enfoque, se necesitan algunos requerimientos como los que Barberá Elena (2004) menciona en su libro el constructivismo en la práctica y que a continuación serán parafraseados:

- Cambiar el énfasis en el diseño y selección de las situaciones de observación en el proceso de recopilación de datos y en los procedimientos de análisis con el fin de detectar que el proceso de conocimiento se encuentra condicionado por la generación de actividades orientadas por el docente. Es necesario, identificar las actividades vinculadas y las específicas de cada uno de los involucrados en la planificación, organización y ejecución de las tareas virtuales.
- Atender a la dimensión temporal en el estudio de las formas de organización de la actividad conjunta, ya que además de identificar, categorizar y analizar los comportamientos de los involucrados (docente y estudiantes) en la ejecución de una tarea, es preciso tener en cuenta el momento en que se producen.
- Considerar el contenido de las tareas como una de las variables que no deben omitirse en el diseño de las investigaciones con la finalidad de comprender el nivel de influencia del docente en la actividad mental de los estudiantes al momento de organizar y ejecutar la tarea. La manera de organizar una actividad se encuentra relacionada con la naturaleza, la estructura, las características del contenido así como también con las exigencias de la misma tarea (Cfr. Barberá, Elena, 2004, pp.78-82).



En los aspectos antes mencionados, se puede avizorar un hecho vinculante a nivel mental, pues tanto en el docente como en el estudiante predomina una mente tipo constructivista que permite la generación y/o producción de tal o cual actividad.

Todo lo manifestado requiere un cambio cultural en la forma de aprender y enseñar pero esta formación cultural se produce en el marco de una cultura del aprendizaje que evoluciona con la propia sociedad.

Cada revolución cultural en las tecnologías de la información y como consecuencia de ello, en la organización y distribución social del saber, ha conllevado una revolución paralela en la cultura de aprendizaje, la más reciente que aún no ha terminado: las nuevas TICs, los otros cambios sociales y culturales que están generando una nueva cultura del aprendizaje que trasciende el marco de la cultura impresa y que debe condicionar los fines sociales de la educación.

Según algunos estudiosos como Pozo Municio, J.I. (1996, p.64), la nueva cultura del aprendizaje se podría caracterizar por tres rasgos esenciales: estamos ante la sociedad de la información, del conocimiento múltiple e incierto y del aprendizaje continuo.

De esta manera, se podrían ensayar nuevos modos de educar que permitan al estudiante y al profesorado generar transformaciones representacionales que favorezcan verdaderos procesos de aprendizaje (Cfr. Del Valle, Laura Cristina, 2007, p.1).

En la **sociedad de la información**, los estudiantes son bombardeados por distintas fuentes de información que incluso llegan a producir una saturación informativa pero se trata de una información fragmentaria y a veces deformada, de modo que lo que requieren los estudiantes ya no es más información sino que necesitan métodos y estrategias que les permita: procesar, organizar, interpretar y dar sentido a la información que dispone, en tal sentido, lo que requieren los



estudiantes es desarrollar la capacidad para buscar, seleccionar e interpretar la información.

La tarea de la institución educativa a través de sus docentes es formar a los estudiantes para poder acceder y dar sentido a la información, proporcionarles capacidades de aprendizaje que les permitan una asimilación crítica de la información.

Como consecuencia de esa multiplicación informativa pero también de cambios culturales más profundos, vivimos también una **sociedad de conocimiento múltiple y descentrado**, siguiendo las reflexiones de Ceruti (1991), la evolución del conocimiento científico sigue un proceso de descentración progresiva de nuestros saberes, en este contexto hay que aprender a convivir con la diversidad de perspectivas, con la relatividad de las teorías, con la existencia de interpretaciones múltiples de toda información y aprender a construir el propio juicio o punto de vista a partir de ellas.

De manera que, la educación actual debe proporcionar a los estudiantes herramientas que les ayude a construir su propio punto de vista, su verdad particular a partir de tantas verdades parciales.

Debido al ritmo de cambio tecnológico y científico en el que nos encontramos inmersos, nadie puede garantizar lo que tendrán que aprender los seres humanos en los próximos diez años para poder afrontar las demandas sociales que se les planteen.

De todo esto, lo único cierto es que el hombre tendrá que ingresar en un proceso de continuo aprendizaje, de allí la necesidad de hacer un breve abordaje acerca de **la sociedad del aprendizaje continuo**, pues el sistema educativo actual deberá buscar mecanismos para formar en los futuros estudiantes la capacidad de enfrentar los nuevos desafíos de la sociedad, la necesidad de desarrollar un espíritu de flexibilidad, eficacia y autonomía, proporcionándoles habilidades, destrezas y



estrategias de aprendizaje que les permita transformar, reelaborar y reconstruir los conocimientos que reciben evitando la reducción del conocimientos o de saberes a los de carácter específico que suelen ser menos duraderos (Cfr. Pozo Municio, J.I.,1996, pp. 34-36).

Así aprender a aprender constituye una de las demandas esenciales que debe satisfacer las necesidades educativas del presente siglo.

3.3.- CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL DOCENTE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Se iniciará definiendo a la docencia virtual como un conjunto de actividades de enseñanza-aprendizaje efectuada en un espacio virtual, conformado por una serie de técnicas y estrategias metodológicas auxiliadas por diferentes herramientas tecnológicas que permiten la transmisión de la información, el desarrollo de la comunicación entre los diversos actores del proceso educativo, permite la resolución oportuna de problemas y la construcción del conocimiento propiciando aprendizajes significativos que permiten el mejor desenvolvimiento de todos los involucrados.

La definición personalmente establecida permite analizar los roles desempeñados tanto por el docente como por el estudiante en entornos virtuales, sin embargo, se caracterizará independientemente a cada uno de ellos, las reflexiones iniciarán con el docente virtual puesto que ningún sistema por muy innovador que parezca, funciona sin ayuda del profesor, él es y seguirá siendo la vértebra de todo sistema educativo y el estudiante es el centro de una formación independiente y flexible a sus posibilidades.

El docente virtual deberá conocer el entorno virtual, las diversas herramientas y sus funciones, ventajas y limitaciones; deberá conocer métodos y técnicas para el seguimiento y evaluación en entornos virtuales; deberá desarrollar y ejercer una



verdadera docencia virtual; deberá saber manejar los entornos virtuales y no limitarse a realizar adaptaciones de la docencia presencial.

El docente virtual deberá desarrollar habilidades y destrezas que le permitan facilitar el conocimiento, guiar, gestionar o conducir grupos humanos en entornos virtuales.

García Aretio, L., Ruíz, M., y Domínguez, D. (2007), consideran al docente como el centro de la acción educativa ya que “sin él difícilmente se lograría la generación de aprendizajes”. El docente virtual tiene como misión educar, entendiéndose como un proceso interactivo donde “el otro” adquiera conocimientos, habilidades, actitudes y aprenda a aprenderlos por sí mismo.

Desde la perspectiva de García Aretio, L., Ruiz, M., y Dominguez, D. (2007), el docente virtual es el centro de la acción educativa en la medida en que gracias a él se logra la generación de aprendizajes. El docente virtual tiene como misión educar en un contexto interactivo donde “el otro” adquiera conocimientos, habilidades, actitudes y aprenda a aprenderlos por sí mismo (Cfr. García Aretio, L., Ruiz Corbella, M., y Domínguez, D., 2007, pp. 225-245)

Siguiendo al enfoque utilizado por García Aretio, L., Ruiz Corbella, M., y Domínguez, D. (2007), en su obra: “De la educación a distancia a la educación virtual”, el perfil del docente virtual deberá caracterizarse por una serie de compromisos como los siguientes:

- Compromiso laboral, ya que el docente virtual debe tener clara conciencia acerca de lo que significa su misión y tarea como profesor o como tutor.
- Compromiso científico-profesional, determinado por el nivel de conocimientos, dominio de contenidos y competencias necesarias para el buen desempeño.
- Compromiso pedagógico-tecnológico, que permita integrar la teoría con la práctica mediante el uso de los recursos tecnológicos institucionales.



- Compromiso pedagógico-comunicacional, que facilite la interrelación e interacción adecuada con los otros.
- Compromiso colaborativo, que propicie la necesidad de compartir conocimientos y puntos de vista diferentes tanto con colegas como con estudiantes entrelazados a través de redes o comunidades de aprendizaje en entornos virtuales.
- Compromiso formativo, y apertura al cambio para convertirse en protagonista principal de su propia actualización profesional.
- Compromiso deontológico, necesario en todas y cada una de sus actividades cotidianas (laborales, personales y educativas)

En definitiva, el docente virtual es el responsable de:

- ❖ Asesorar y liderar los procesos virtuales de gestión humana y de transformación institucional.
- ❖ Formular políticas, estrategias, planes y programas de gestión del aula virtual tendientes a responder a las necesidades y requerimientos de la institución.
- ❖ Diseñar planes de evaluación virtual del desempeño y de procesos de selección de técnicas y estratégicas que optimicen el proceso educativo.
- ❖ Identificar elementos claves para integrar procesos de gestión del aula.
- ❖ Aplicar estrategias para elaborar instrumentos que permitan establecer las competencias claves de sus estudiantes virtuales.
- ❖ Comprender la naturaleza de los entornos virtuales y la forma en que el talento humano influye en ellos.
- ❖ Analizar los modelos, tecnologías, teorías e instrumentos actuales en el área de la gestión del aula virtual.
- ❖ Realizar análisis, diagnóstico, identificación y solución de problemas propios del entorno virtual y de la interacción que en él se produce.
- ❖ Pensar crítica, ética y estratégicamente de modo que pueda visualizar, planificar y programar adecuadamente el desarrollo humano en entornos



virtuales tendiente al cumplimiento de los objetivos planteados por la institución.

- ❖ Investigar e implementar redes de servicios diversos en el campo educacional, de la gestión del aula virtual y de la dirección de la educación virtual, siempre considerando sus respectivos marcos institucionales y nacionales.
- ❖ Adoptar y desenvolverse con mentalidad abierta, de compromiso constante y de participación activa.
- ❖ Dirigir con una visión global, interfuncional e integrada de la institución en la que labora, se manejará con todos aquellos conceptos, modelos y herramientas aplicables a la dirección y gestión educativa de la actualidad.

De modo que, el verdadero reto de este docente virtual es acoplarse a la dinámica social, asimilar los procesos políticos, culturales, económicos y asegurar que las estrategias y las acciones establecidas en el aula virtual se cumplan en todos los niveles de la institución y de la colectividad.

Funciones del docente virtual.- La tendencia general de los estudiosos como Asinten, Juan Carlos (2007, pp.13-14) es considerar que el docente virtual cumple dos funciones esenciales:

- a.- Como **docente contenidista**, es el encargado de transmitir o comunicar el contenido de un área de estudio a través de distintas tecnologías (libro, video, audio, etc).
- b.- Como **docente tutor**, es la persona que ayuda a superar las dificultades propias del aprendizaje.

Las dos actividades coordinan esfuerzos y recursos para lograr – mediante un proceso democrático y receptivo-, la apertura del mayor número de consultas académicas por parte del estudiante y otros docentes con experiencia, así como la interrelación en la elaboración de los conceptos, definiciones y soluciones a la problemática que se plantea en cada ámbito del saber.



Desde la perspectiva de García Aretio, L., Ruiz, M., y Domínguez, D. (2007, pp. 184-185.), en la praxis del docente en la educación a distancia y particularmente en el entorno virtual de aprendizaje, la gestión se proyecta a través de las funciones y competencias siguientes:

FUNCIONES	COMPETENCIAS
ACADÉMICA	<ul style="list-style-type: none">- Detectar necesidades de formación en diferentes colectivos.- Establecer los objetivos del aprendizaje en cada acción formativa.- Determinar el contenido de acuerdo a los objetivos y al alumnado al que se dirige.- Diagnosticar la información que se necesita.- Saber encontrar la información y los recursos necesarios- Evaluar la calidad de la información- Planificar la acción formativa a distancia en colaboración con los otros expertos- Proponer el diseño formativo a distancia- Guiar el aprendizaje concreto de los alumnos a través de la planificación y coordinación de las diversas acciones docentes.- Determinar la metodología a distancia adecuada para cada acción formativa.- Asesorar y gestionar el ambiente de aprendizaje.- Colaborar en la concreción, selección y diseño de los recursos.- Integrar los diferentes medios y recursos.- Precisar las actividades de aprendizaje.- Temporalizar el proceso de aprendizaje- Priorizar los contenidos de aprendizaje- Determinar los criterios y herramientas de evaluación.
ORIENTADORA	<ul style="list-style-type: none">- Motivar y facilitar el aprendizaje- Dinamizar el grupo y fomentar la participación- Favorecer la interacción y el trabajo colaborativo- Prever cada una de las fases de aprendizaje aportando la información necesaria para su aplicación- Aclarar y resolver dudas, problemas de todo orden tanto del grupo como de cada alumno- Aportar la información necesaria en cada fase y en los plazos previstos- Aplicar los criterios de evaluación- Aportar la retroalimentación necesaria en cada una de las fases del aprendizaje.



GESTORA	<ul style="list-style-type: none">- Saber utilizar las principales herramientas ofimáticas y de Internet.- Conocer las características básicas de los equipos y la infraestructura informáticas.- Saber aprovechar las posibilidades de comunicación que ofrece Internet.- Elaborar las guías didácticas que faciliten el proceso de aprendizaje- Proponer y en su caso, elaborar los recursos necesarios- Conocer el organigrama y la planificación de la institución de formación- Conocer los procesos de inscripción, certificación, etc., de la institución.
EVALUADORA	<ul style="list-style-type: none">- Precisar los momentos adecuados para la evaluación continua- Determinar las herramientas y recursos necesarios para la evaluación- Diseñar las pruebas de evaluación- Adecuar la evaluación a los objetivos y contenidos de la acción formativa- Corregir y proporcionar información suficiente como retroalimentación para el estudiante- Determinar los indicadores de evaluación de la acción formativa- Aplicar y valorar estos indicadores de calidad- Aportar elementos de mejora
INVESTIGADORA	<ul style="list-style-type: none">- Dominar las fases de todo proceso investigativo- Saber acceder y utilizar las fuentes documentales- Saber aplicar las diferentes técnicas de la investigación- Saber elaborar los instrumentos necesarios para la investigación- Saber extraer los resultados de la investigación para su aplicación- Proponer proyectos de innovación

Todas las funciones y competencias anteriores exigen fuerte preparación del docente, dominio de conocimientos incluidos los tecnológicos relacionados a los recursos didácticos pedagógicos.

En el EVA no se pueden admitir improvisaciones o adaptaciones de las formas de enseñanza-aprendizaje de las modalidades presencial y/o semipresencial, por el contrario, las exigencias de formación profesional en la educación virtual es un requisito indispensable; además es necesario poseer destrezas específicas para el adecuado manejo de entorno, entre ellas se requiere conocimientos acerca de los fundamentos teóricos; metodologías; diseño curricular; teorías de aprendizaje; psicología educativa; planificación; diseño y elaboración de recursos; evaluación de



contenidos, de proyectos, de programas y de instituciones; conocimiento acerca de TICs; dominio de los contenidos de la asignatura objeto de la acción formativa (Cfr. García Aretio, L., Ruiz, M., y Domínguez, D., 2007, pp. 186).

Dentro de las competencias virtuales, el docente debe dominar instrumentos relevantes sobre comprensión lectora, corrección y fluidez de la expresión verbal, el dominio de la lectura icónica y digital, la utilización fluida de los diferentes programas informáticos, el dominio de los canales de comunicación y las herramientas de comunicación en entornos virtuales, etc.

El docente virtual debe desarrollar la capacidad de trabajar interdisciplinariamente, compartiendo información y decisiones, con un espíritu de iniciativa, responsabilidad, flexibilidad, capaz de desaprender y aprender ante el cambio vertiginoso experimentado en los últimos tiempos.

Cuando el número de estudiantes supera las previsiones cuantitativas iniciales, sin duda, la actividad tutorial es una acción compartida muy importante cuando ella se la ejerce entre el docente de la materia y el tutor quien sirve de guía del aprendizaje. Este desdoblamiento depende de otros factores como el estilo organizacional de la institución educativa y las tareas de aprendizaje establecidas para alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos como acertadamente lo propone Asinten Juan Carlos (2007):

- Diseñador y gestor de procesos
- Orientador personal
- Proveedor de información y recursos,
- Generador de ambiente propicio y dinamizador de grupo
- Motivador y facilitador del aprendizaje
- Supervisor y evaluador del avance de cada uno
- Investigador



3.4.- CARACTERÍSTICAS Y ROLES DEL ESTUDIANTE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Entre las principales características que identifican a un estudiante de la modalidad virtual se puede mencionar las siguientes:

- Responsabilidad y autodisciplina
- Alto grado de motivación personal para aprender haciendo.
- Capacidad de comprensión lectora
- Capacidad investigativa
- Capacidad de análisis y síntesis
- Predisposición a realizar estudios autónomos e independientes
- Capacidad de compaginar el estudio con las obligaciones laborales y familiares
- Capacidad de elegir contenidos y la propia organización de su aprendizaje

Actualmente, las instituciones educativas deben enfrentar inusuales desafíos de rendimiento ante lo cual se les hace indispensable disponer de flexibilidad en la organización del trabajo, en la fuerza laboral y estar dotadas, además de personas y equipos preparados para afrontar con competitividad los desafíos económicos, culturales y productivos de la sociedad de nuestros días, en este sentido la educación virtual viene a constituirse en una de las alternativas de superación personal y progreso institucional.

Desde el punto de vista pedagógico se considera que los estudiantes virtuales necesitan una adecuada formación en cuanto a las nuevas tecnologías y a la cultura que en torno a ellas se produce y difunde, esta formación deberá contemplar algunos requisitos como los que a continuación se describen:

- Conocimiento y dominio del manejo técnico de cada tecnología (conocimiento práctico del hardware y del software que emplea cada medio).



- Habilidades y destrezas específicas para buscar, seleccionar, analizar, comprender y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías.
- Desarrollo de valores y actitudes hacia la tecnología de modo que no se caiga ni en un posicionamiento tecnofóbico (que se las rechace sistemáticamente por considerarlas maléficas) ni en una actitud de aceptación acrítica y sumisa de las mismas.

Es posible que para el cumplimiento de todos estos objetivos sea necesario buscar un nuevo modelo educativo que responda a las exigencias de la sociedad actual. En el contexto, lo relevante es que el estudiante virtual:

- Aprenda a aprender (que sea capaz de adquirir habilidades para el autoaprendizaje a lo largo de su vida)
- Sepa enfrentarse a la información (buscar, seleccionar, elaborar, difundir la información necesaria y útil).
- Se cuantifique laboralmente para el uso de las nuevas TICs.
- Tome conciencia de las implicaciones económicas, ideológicas, políticas y culturales de la tecnología en nuestra sociedad.

La responsabilidad de todos es ir elaborando alternativas pedagógicas innovadoras que respondan a las exigencias de una sociedad signada por las tecnologías de la información y de la comunicación.

3.5.- CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

En este capítulo se analizaron nuevos enfoques sobre la enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, se establecieron algunos mecanismos para el aprendizaje en entornos virtuales y se reflexionó acerca de las características del docente y del estudiante virtual.



Se indicó que la transformación que implica la sociedad de la información y su repercusión en los nuevos sistemas educativos conlleva nuevas formas de enseñar y de aprender, implica comprender que la disposición de información no equivale a conocimiento.

La información se compone de datos y acontecimientos, mientras que el conocimiento se relaciona con la comprensión y el significado que se da a la información, de modo que el reto de la era de la información se puede definir como creación del conocimiento a partir de la información a través de enfoques de tipo constructivista que permita la interpretación y reconstrucción del conocimiento.

Basados en todo lo expuesto, se llega a la conclusión de que es necesario plantearse nuevos mecanismos, métodos, técnicas y estrategias que permitan transformar el sistema educativo y facilitar el aprendizaje tendiente a responder a los nuevos requerimientos socio culturales.

Para esa nueva transformación se requiere un nuevo tipo de aprendizaje caracterizado entre otras cosas, por lo siguiente:

- Por ser entendido como proceso frente a la consideración de producto propio del enfoque tradicional, un aprendizaje que supera la idea de la memorización de datos como medio para tener resultados satisfactorios.
- Por potenciar la capacidad de aprender y pensar, un aprendizaje que potencie el pensamiento independiente que facilita la reflexión y el sentido crítico ante las distintas fuentes de información y que ayuda a conocer la validez y exactitud de los datos que se proporcionan.
- Por propiciar el pensamiento divergente que sintoniza con el proceso creativo y con la diversidad de opciones en relación con la información que hay que adquirir y las estrategias que conviene seguir frente al pensamiento convergente o único de tinte tradicional.
- Por ser de carácter flexible que logra establecer relaciones humanas más fluidas en las que los estudiantes y los profesores sean considerados como



valiosos en sí mismos, como personas con derechos y obligaciones, lo cual implica superar las estructuras jerárquicas, autoritarias, rígidas tradicionales. Esta flexibilidad tiende a potenciar el aprendizaje cooperativo o grupal con lo cual la estructura es más horizontal y sintoniza mejor con la autonomía en el aprendizaje.

- Por proponer a la persona como base fundamental del proceso, resalta el carácter experiencial que conlleva implicación, compromiso y responsabilidad por parte del estudiante, de allí que, se dé prioridad a la potenciación de la autoestima como generadora de resultados positivos.

Todo esto supone un salto cualitativo en la concepción de la sociedad y de la realización de las personas; implica cambios y transformaciones en las personas involucradas en el proceso educativo y en sus relaciones, en la vida personal y social (Cfr. ONTORIA, Antonio, GÓMEZ, Juan, y MOLINA, Ana, pp. 20-24)

CAPÍTULO CUARTO

ESTUDIO DE CAMPO O DIAGNÓSTICO SOBRE EL EJERCICIO DOCENTE EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA DEL ECUADOR

En el presente capítulo se explica los objetivos de la investigación, se realiza la descripción del campo de investigación y se detalla la forma cómo se realizó el diagnóstico hasta culminar con la exposición de los resultados obtenidos a propósito de la aplicación de los instrumentos utilizados en el proceso.

4.1. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.- La investigación se propone identificar los principales problemas que se presentan en el accionar del docente en entornos virtuales, puntualmente:



- a.- El diseño o instrumentación del curso por parte del docente, es decir la planificación del curso, los temas y recursos que utiliza.
- b.- La didáctica que utiliza el docente, es decir la forma de enseñar o de direccionar la planificación del curso
- c.- Desempeño del docente, dominio de contenidos, respuestas dadas a los estudiantes (eficiencia y eficacia)

4.2.- DESCRIPCIÓN DEL CAMPO DE INVESTIGACIÓN. Para el estudio diagnóstico se consideró a la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador (Sede Quito), a docentes y a estudiantes virtuales de diferentes cursos y programas que oferta la institución; a personal administrativo que labora en el Centro de Educación Virtual de la Universidad.

4.2.1. Explicación del universo y la muestra.- La población/universo estudiantil con el que se trabajó fue de **260** personas, la muestra fue tomada de modo aleatorio y se encuentra representada por **110** estudiantes beneficiarios de la oferta académica, tanto a nivel de aquellos que se encuentran inmersos en el entorno como a nivel de aquellos que tuvieron la oportunidad de incursionar en cursos o programas de estudios bajo esta modalidad que en la institución es relativamente reciente (7 años de funcionamiento). En ésta muestra de 110 estudiantes se aplicó la **encuesta (VER ANEXO Nº. 1)**.

La muestra se obtuvo considerando los siguientes parámetros:

110 estudiantes de un universo de 260	
N=	Población para cual el estudio es válido 260



$\sigma=$	Varianza de 0.5	
$Z=$	Valor Z estimado en un porcentaje del 95% lo cual corresponde a 3.92 de confiabilidad	
$E=$	Nivel de error muestral, en este caso del 5%, 0.05	
$n=$	Tamaño de la muestra que se desea calcular	
Entonces,		
	2	2
	260 (3.92)	. (0.5.0.5)
$n=$	<i>Total de la muestra: n= 110</i>	
	2	2
	(260 – 1) (0.01)	+ (3.92. 05.0.5)

Por otra parte, se consideró pertinente obtener información de los otros grupos involucrados:

- Los docentes involucrados en cursos y/o programas virtuales que oferta la UPS.
- El personal administrativo del Centro Virtual de la institución.

Al ser poblaciones o universos relativamente pequeños (40 y 10 miembros respectivamente), se creyó conveniente aplicar una **encuesta (VER ANEXO Nº. 2) aplicada** a treinta docentes y una **entrevista no estandarizada** a las diez personas que trabajan como apoyo en el Centro Virtual institucional (**VER ANEXO Nº. 3**).

4.3. SITUACIÓN ACTUAL DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA DEL ECUADOR

Actualmente, la Universidad Politécnica Salesiana cuenta con el Campus Virtual Sol (Salesiana On-Line) como una respuesta a las nuevas necesidades del contexto actual, una respuesta a "los ineludibles y cambiantes retos sociales"



(Educación Virtual, 2004: 1). El Campus Virtual responde a la misión y visión de la universidad.

4.3.1. Misión de la Universidad.- Se expresa en los siguientes términos:

“La formación de honrados ciudadanos y buenos cristianos, con excelencia humana y académica”, de allí que tal como lo expresa la Carta de Navegación de la institución: “el desafío de nuestra propuesta educativa liberadora es formar actores sociales y políticos con una visión crítica de la realidad, socialmente responsables, con voluntad transformadora y dirigida de manera preferencial a los pobres” (Carta de Navegación de la UPS-Ecuador, 2009, p.31), tiende a la formación integral de los sujetos involucrados en el proceso de aprendizaje.

4.3.2. Visión de la Universidad.- La Universidad Politécnica Salesiana inspirada en la fe cristiana, aspira constituirse en una institución educativa de referencia en la búsqueda de la verdad, el desarrollo de la cultura, de la ciencia y tecnología, mediante la docencia, investigación y vinculación con la colectividad, por lo que se apoya decididamente la construcción de una sociedad democrática, justa, equitativa, solidaria, participativa y de paz. (Carta de Navegación de la UPS-Ecuador, 2009, p. 31)

A partir de este "espíritu", el Campus Virtual SOL se concibe como una herramienta para el aprendizaje, que permite la confluencia de diversidades pedagógico-académicas, y posibilita la construcción social del conocimiento por medio de la interacción, interactividad, cooperación, colaboración, contexto,

resolución de problemas, estudios de caso, etc (Cfr. Campus Virtual SOL)

La visión institucional, tal como se desprende de la Carta de Navegación de la UPS-Ecuador, 2009, en su capítulo tres puede sintetizarse en los siguientes puntos:



Como una universidad centrada en el estudiante, con un currículo flexible y transdisciplinar que trata de responder a los requerimientos del estudiante considerado como sujeto de su propia educación; una universidad que promueve aprendizajes que fomenten el desarrollo de valores del ser humano; como un espacio donde se valore la necesidad de la relación con sus semejantes y con Dios; un lugar donde se llegue al saber en forma crítica, y el conocimiento esté ligado a la experiencia de vida; una universidad donde la educación sea más participativa y cooperativa; donde podamos aprender juntos; donde se destierre la idea que el docente lo sabe todo; una universidad donde la evaluación esté en función de procesos que ayuden a conocer el progreso en el conocimiento, a crear el diálogo entre el profesor y el estudiante; un lugar donde los profesores amen el trabajo que realizan, que se transformen en animadores de los estudiantes, que estimulen y hagan apreciar el saber; una universidad que deberá estar preocupada por hacer de su claustro una casa para docentes y alumnos; una universidad donde los espacios sean menos formales y más familiares; una universidad donde el estilo salesiano, el Sistema Preventivo se vuelvan no una teoría sino una forma de ser y de vivir; una universidad donde prime la preocupación por los marginados y la lleve a buscar nuevos caminos de justicia y de solidaridad; una universidad abierta a la innovación y a la continua revisión de su quehacer (Cfr. Carta de Navegación de la UPS-Ecuador, 2009, pp. 32-33).

4.3.3. Desafíos de la Universidad.- La Universidad Politécnica Salesiana se plantea como desafíos los siguientes:

- “Ser una Universidad inclusiva, que responda a las necesidades de desarrollo del país, generando formas innovadoras de educación a través de las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento, para llegar a sectores excluidos y ofertar el conocimiento continuo a lo largo de toda la vida.



- Construir un ambiente educativo salesiano caracterizado por: una comunidad educativa abierta; que cuente con alcance político de la experiencia educativa; que valore al personal y la experiencia comunitaria; que contribuya a la formación de la conciencia ética, política y ecológica de la sociedad ecuatoriana, fomentando el diálogo de saberes con lo ancestral, lo mítico y lo religioso; que garantice la calidad institucional a través de estándares altos de desempeño, evaluación y organización; que promueva una formación que priorice la metodología centrada en el aprendizaje; que consolide e institucionalice la investigación para la producción del conocimiento, para responder a las demandas de la sociedad, a través de la articulación con otros centros de estudios universitarios y de investigación a nivel nacional, latinoamericano y mundial, especialmente con las instituciones universitarias salesianas - IUS.
- Promover el trabajo cooperativo en los diferentes actores universitarios, en la docencia, investigación y vinculación con la colectividad.
- Implementar y mantener una cultura de formación permanente de docentes y administrativos en el campo del conocimiento y de la tecnología.
- Procurar mecanismos de sostenibilidad de la oferta en relación al servicio y compromiso con los más pobres.
- Fortalecer la articulación entre la docencia¹⁷, investigación y vinculación con la colectividad, procurando una gestión integrada desde las áreas del conocimiento.
- Superar la atomización del conocimiento e impulsar lo inter y transdisciplinar, tanto en la formación como en la producción del conocimiento.

¹⁷ Entendida como la práctica social y científica en la que el docente vincula su actividad con la investigación generando ambientes propicios que articulen la vinculación con la colectividad, posibilitando a los estudiantes una formación centrada en el aprendizaje promoviendo el trabajo cooperativo al estilo salesiano con la finalidad de formar personas capaces de contribuir a su entorno político, cultural y ambiental (Cfr. Carta de Navegación, 2009, pp. 33-35)



- Garantizar una planta docente especializada, con dedicación exclusiva para la docencia, la investigación y la vinculación con la colectividad, optimizando sus capacidades.
- Fortalecer el método y las didácticas para el aprendizaje, promoviendo y facilitando el uso de las TICs.
- Contar con un proceso de evaluación centrado en el aprendizaje.

- Garantizar una mayor coherencia entre el currículo y el perfil de egreso.
- Fomentar la agrupación estudiantil de acuerdo a sus intereses y expectativas de formación.
- Contar con una propuesta curricular flexible” (*Carta de Navegación 2009, pp.33- 35*)

4.4. BREVE HISTORIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA UPS.- La UPS cuenta con un Centro de Educación Virtual, cuya estructura se encuentra recientemente establecida, administrativamente se encuentra conformado por diez personas que trabajan en forma de red, tienen funciones específicas y comunes para cumplir con los objetivos institucionales.

El Centro de Educación Virtual se halla constituido por: un coordinador de educación virtual; un coordinador de la docencia virtual; un coordinador de diseño de material educativo para entornos virtuales; un coordinador del centro de gestión virtual, responsable de la gestión administrativa, responsable de la gestión informática y asistentes para llevar adelante las acciones propias de éste sistema.

En este contexto, es preciso explicar que dentro de la modalidad de estudios no presencial, la UPS contempla dos metodologías: virtual propiamente dicha; y, semi-presencial con apoyo virtual. Durante el último año, algunas carreras de la modalidad presencial de la UPS deciden trabajar con apoyo virtual (**VER ANEXO N°. 4**).



La educación virtual propiamente dicha, en la UPS inició en el año de 2003¹⁸, esta modalidad de estudios no presencial con metodología virtual, en la actualidad cuenta con cinco programas: maestría en educación mención gestión educativa; maestría en pastoral juvenil; maestría en política social para la infancia y adolescencia; formación humana y salesiana (curso abierto); curso formación para la docencia virtual (cursos continuos). La metodología semi-presencial con apoyo virtual actualmente es asumida por estudiantes de tres carreras: antropología aplicada; gestión para el desarrollo local sostenible; y, pedagogía¹⁹.

La modalidad de estudios presenciales con apoyo virtual está presente en cuatro carreras de la UPS como administración de empresas; contabilidad y auditoría; gerencia y liderazgo; y, en ingeniería eléctrica²⁰.

4.4.1. Estudiantes.- El número total aproximado de estudiantes beneficiarios de los programas o cursos virtuales ofertados por la UPS asciende a 1.543 de ellos:

260 personas realizan estudios bajo la metodología virtual propiamente dicha; 315 personas pertenecen a la modalidad de estudios semi-presencial con apoyo virtual; y 968 personas pertenecen a la modalidad de estudios presencial con apoyo virtual (**VER ANEXO Nº. 5**)

Y, 1.400 pertenecen a programas que ya han sido cerrados, tal es el caso del programa de formación y capacitación en salud con una participación de un aproximado de 1.000 personas; el programa de especialista en educación a distancia con 18 personas; los cursos de aprendizaje cooperativo con un aproximado de 382 beneficiarios de la UPS y de diferentes instituciones salesianas de educación media.

Considerando el registro de datos que reposan en los archivos de la Universidad y conforme al informe proporcionado por el Centro de Educación Virtual

¹⁸ Estaba dirigida exclusivamente a la ejecución de cursos virtuales para los docentes de la institución.

¹⁹ Antropología ingresa dentro de esta modalidad de estudios a partir del año 2008; gestión para el desarrollo local sostenible desde el año 2009 y Pedagogía desde marzo de 2010.

²⁰ Ingresan en la modalidad de estudios en el último semestre marzo-julio de 2010.



de la UPS, hasta el 10 de mayo de 2010, el número total de estudiantes egresados de cursos y programas virtuales es de 1.606 personas (**VER ANEXO Nº. 6**).

4.4.2. *Docentes.*- Actualmente, los docentes que colaboran en la modalidad virtual de la UPS son cuarenta, de los cuales: seis tienen preparación específica en docencia virtual, veinte han realizado el curso de docencia virtual ofertado por la UPS, catorce son docentes que trabajan en la modalidad presencial, tienen algún conocimiento del manejo de la plataforma y colabora en los cursos y/o programas virtuales.

4.5. EXPLICACIÓN DEL PROCESO DE DIAGNÓSTICO.- El diagnóstico trata de integrar teoría y praxis. La recolección de información obedece a una combinación de datos cuantitativos (encuestas) y datos cualitativos (entrevistas).

Los rasgos distintivos del diagnóstico son propios de una investigación de campo la misma que se realizó en diferentes etapas y con el auxilio de los métodos, las técnicas, los procedimientos e instrumentos, como los que se detalla a continuación:

ETAPAS	MÉTODOS	TÉCNICAS	PROCEDIMIENTOS	RESULTADOS
1.- Fundamentación Teórica	Analítico - Sintético Inductivo - Deductivo Hipotético- Deductivo. Sistémico	Revisión bibliográfica y electrónica. Fichaje	Identificación de bibliografía y sitios web sobre la temática. Selección y clasificación de información. Análisis de información Estructuración de una posición teórica sobre la temática.	Elaboración de los pilares y bases teóricas que sustentan la propuesta.
2.- Diagnóstico	Histórico - Lógico Analítico- Sintético Sistémico Matemáticos	Recolección de Información	Identificación del universo. Selección de la Muestra. Diseño de instrumentos. Aplicación de instrumentos.	Sistematización de la Información acerca del estado actual del problema.



	Triangulación		Análisis y organización de datos.	
3.- Propuesta	Inductivo-Deductivo Modelación Sistémico Hipotético-Demostrativo	Observación directa Análisis y Síntesis	Diseño de métodos, técnicas y estrategias para el diseño instruccional, la didáctica y el desempeño docente en entornos virtuales.	Elaboración de la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales.

En general, se consideró una muestra aleatoria del universo concentrado en la modalidad de estudios virtuales de la UPS.

4.5.1. Descripción de los resultados del diagnóstico.- En éste acápite se realiza una breve descripción de los resultados que surgen como consecuencia de la aplicación de los instrumentos correspondientes a cada una de las técnicas utilizadas en el proceso investigativo.

Para la estructuración del presente trabajo se aplicaron las siguientes técnicas:

Una encuesta dirigida a ciento diez estudiantes de cursos y programas virtuales de la institución.

Una encuesta aplicada a treinta docentes que colaboran en los programas y/o cursos virtuales de la universidad.

Una entrevista no estandarizada aplicada al personal administrativo (conformado por diez personas) que labora en el Centro Virtual institucional.

4.5.2 Análisis de resultados.-

4.5.2.1. Encuesta aplicada a 110 estudiantes de cursos y/o programas virtuales ofertados por la Universidad Politécnica Salesiana

a.- TABLA 1.- Resultado de la encuesta aplicada a los estudiantes de cursos y/o programas virtuales de la UPS.



N°	Pregunta	Si	No	Algo	No Aplica ²¹	Razón
Sobre el diseño o instrumentación del curso (diseño instruccional)						
1.	¿Los objetivos del curso virtual son claros y precisos?	10	70	25	5	
2.	¿Los temas propuestos en el curso satisfacen mis expectativas personales?	20	50	30	10	
3.	¿Las actividades responden a los objetivos de aprendizaje?	5	60	39	6	
4.	¿Las instrucciones para el desarrollo de las actividades son claras?	18	72	16	4	
5.	¿Las actividades planteadas en el curso promueven el trabajo cooperativo y colaborativo?	17	55	23	15	
6.	¿Las herramientas de comunicación utilizadas en el curso son adecuadas a mi contexto de aprendizaje (foros, chat, correo electrónico,...)?	22	74	10	4	
7.	¿Los criterios de evaluación utilizados en el curso son claros y responden a los objetivos de mi aprendizaje?	15	85	7	3	
8.	¿El desarrollo del curso virtual cumple con toda la planificación establecida?	10	60	33	7	
Sobre la didáctica utilizada por el docente						

²¹ Este campo quiere decir que el encuestado no pudo responder si, no o algo, porque nunca ha consultado al docente.



9.	¿El docente virtual sugiere mecanismos que promueven la investigación en el aula?	12	48	25	25	
10.	¿Las tareas académicas son orientadas con claridad y precisión?	22	58	15	15	
11.	¿La moderación de los foros es oportuna y adecuada?	23	57	20	10	
12.	¿La intervención del docente promueve mi reflexión y participación en los foros de discusión?	21	59	29	1	
13.	¿Las sesiones de chat son planificadas y contribuyen al cumplimiento de mis objetivos de aprendizaje?	32	43	22	13	
14.	¿La conducción de las sesiones de chat es didácticamente acertada y responde a mis expectativas personales?	18	52	30	10	
Sobre el desempeño del docente						
15.	¿El docente virtual responde oportunamente a las dudas e inquietudes generadas en el aula a través de las diferentes herramientas (correo electrónico, foro, chat, mensajería instantánea y/o telefónica)?	18	42	36	14	
16.	¿Las respuestas proporcionadas por el docente virtual satisfacen mis expectativas de aprendizaje?.	25	35	40	10	
17.	¿El docente virtual es organizado y sistemático en las actividades sugeridas en el aula?	30	45	25	10	
18.	¿El docente virtual sistematiza periódicamente las ideas expuestas en el foro?	2	75	15	18	



19.	¿El docente virtual ofrece retroalimentación permanente de las temáticas abordadas?	3	74	18	15	
20.	¿El docente virtual cumple satisfactoriamente con la planificación académica y el cronograma de actividades establecido en el aula?	12	63	25	10	
21.	¿El docente virtual se relaciona respetuosamente con los demás participantes del aula?	25	75	9	1	

Observaciones y/o sugerencias:

- **El docente virtual deberá estar preparado en planificación para entornos virtuales.**
- **Deberá conocer métodos, técnicas y estrategias para la enseñanza-aprendizaje virtual.**

b.- Análisis de datos:

Sobre el diseño o instrumentación del curso (diseño instruccional):

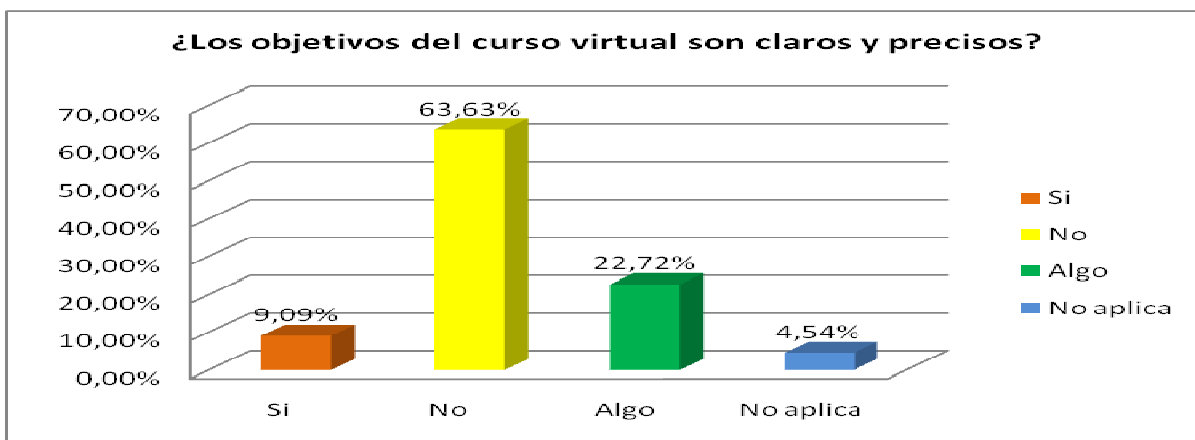
Primera Pregunta: ¿Los objetivos del curso virtual son claros y precisos?

SI: 10 (9,09%)

No: 70 (63,63%)

Algo: 25 (22,72%)

No aplica: 5 (4,54%)



Desde el punto de vista de los encuestados, los objetivos del curso virtual para el 63,63% de los estudiantes no son claros. Por lo antes mencionado, se infiere que no se logran los objetivos propuestos y los aprendizajes son relativos al nivel de comprensión del sujeto involucrado en el proceso.

La estructuración de una guía metodológica podría contribuir para la superación del problema.

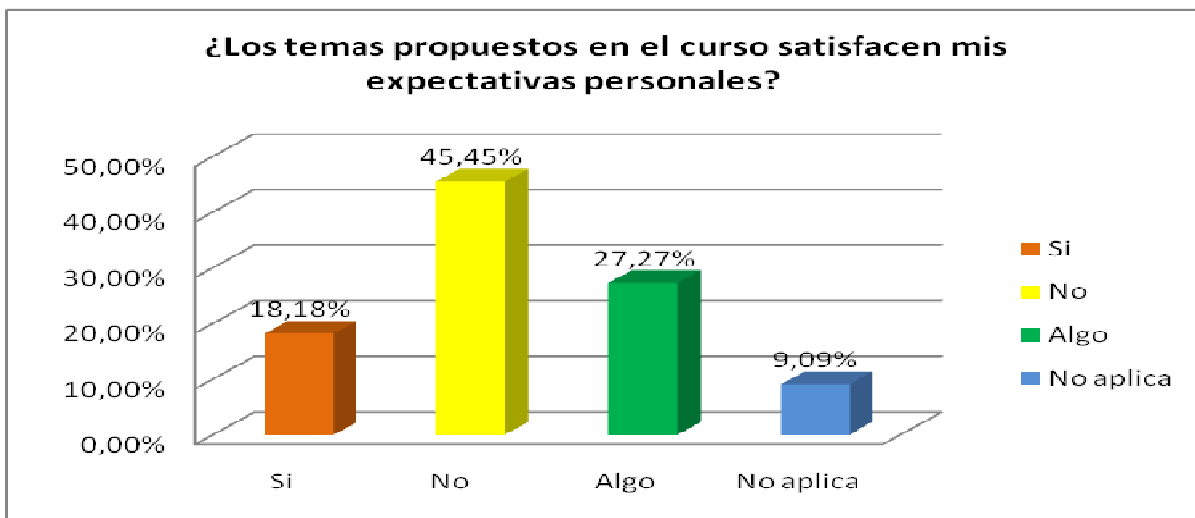
SEGUNDA PREGUNTA: ¿Los temas propuestos en el curso satisfacen mis expectativas personales?

Si: 20 (18,18%)

No: 50 (45,45%)

Algo: 30 (27,27%)

No aplica: 10 (9,09%)



Como se puede apreciar en el gráfico anterior, un alto porcentaje (45,45%) de los estudiantes consideran que los temas propuestos en el curso no logran satisfacer las expectativas personales de los participantes, esto explica los altos niveles de deserción que se evidencia en los estudiantes de la modalidad virtual.

La ejecución de cursos y programas virtuales deberán responder a necesidades concretas detectadas a través de estudios de casos, de observaciones de campo y de acuerdo a verdaderos estudios de mercado.

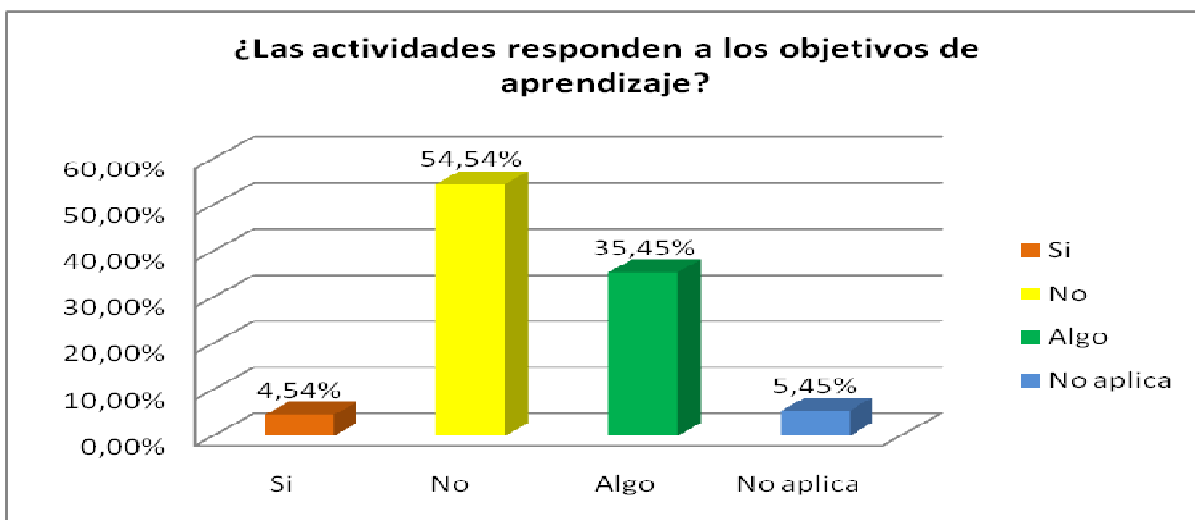
TERCERA PREGUNTA: ¿Las actividades responden a los objetivos de aprendizaje?

Si: 5 (4,54%)

No: 60 (54,54%)

Algo: 39 (35,45%)

No aplica: 6 (5,45%)



Como consecuencia de la imprecisión de los objetivos del curso o programa virtual, la mayor parte de los encuestados (54,54%) considera que las actividades no corresponden a los objetivos de aprendizaje, sostienen que existe una extralimitación de tareas poco articuladas con la realidad del estudiante.

Es necesario que exista un documento que oriente al docente en cuanto a la planificación, estructuración, seguimiento y evaluación de las actividades que debe desarrollar el estudiante.

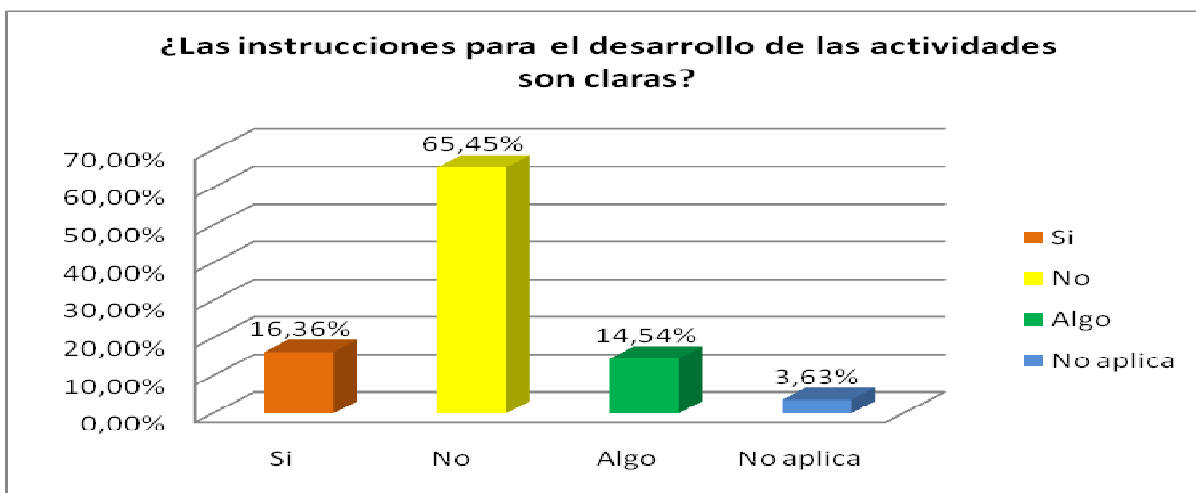
CUARTA PREGUNTA: ¿Las instrucciones para el desarrollo de las actividades son claras?

Si: 18 (16,36%)

No: 72 (65,45%)

Algo: 16 (14,54%)

No aplica: 4 (3,63)

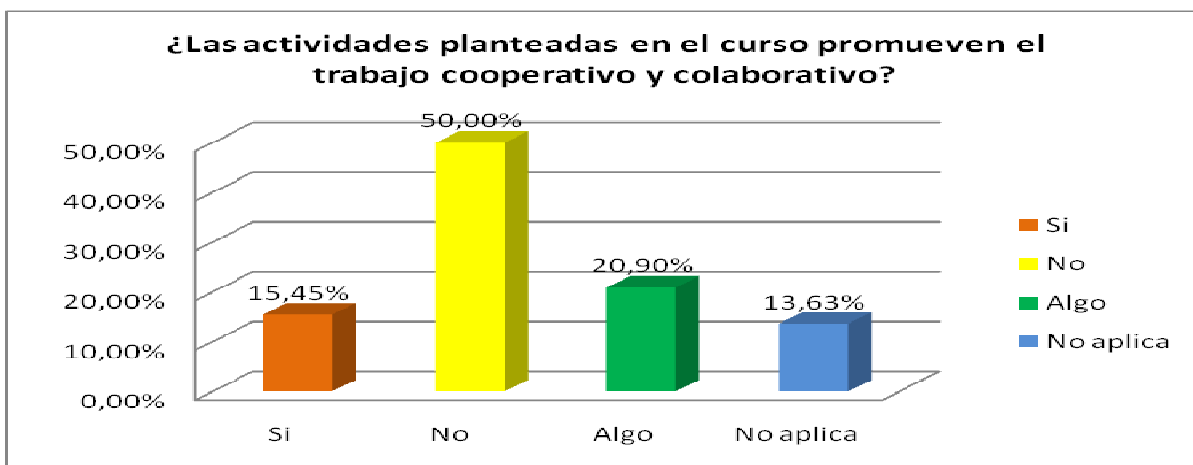


Conforme a lo manifestado por el 65,45% de los estudiantes, las instrucciones para el desarrollo de las actividades, son inexistentes.

Para superar este problema es preciso diseñar un instructivo básico que contenga criterios comunes que permitan una orientación adecuada para la asesoría de los tipos de actividades que deberán ser desarrolladas por los estudiantes.

QUINTA PREGUNTA: ¿Las actividades planteadas en el curso promueven el trabajo cooperativo y colaborativo?

Si:	17 (15,45%)
No:	55 (50%)
Algo:	23 (20,90%)
No aplica:	15 (13,63%)



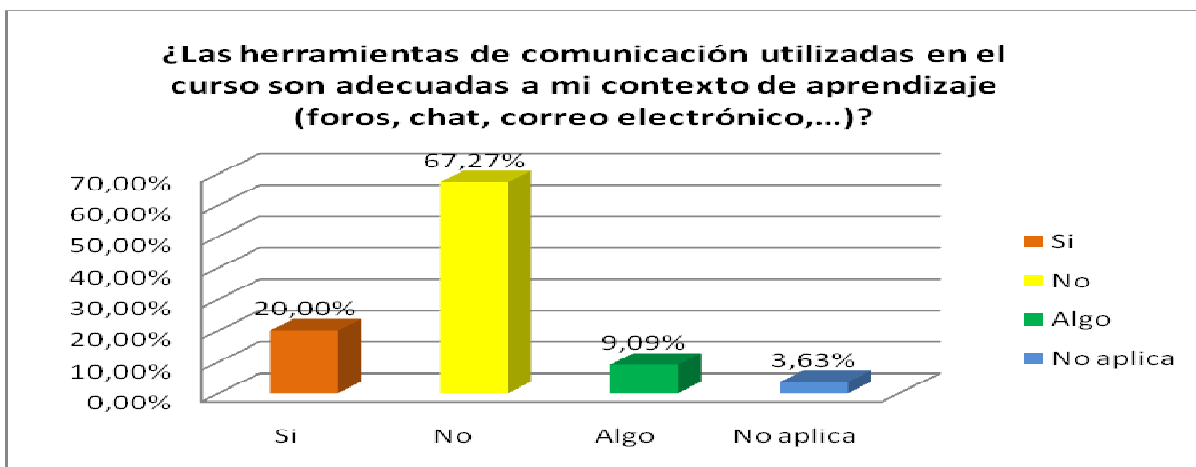
Como se desprende de las encuestas, el 50% de las respuestas proporcionadas por los estudiantes sostiene que las actividades planteadas en los cursos y programas virtuales no promueven el trabajo cooperativo y colaborativo.

Se infiere que esta situación se suscita por el desconocimiento de métodos y estrategias didácticas por parte del docente virtual.

Una posibilidad para la superación de esta dificultad podría ser la generación de una propuesta metodológica que permita la optimización de los aprendizajes del estudiante.

SEXTA PREGUNTA: ¿Las herramientas de comunicación utilizadas en el curso son adecuadas a mi contexto de aprendizaje (foros, chat, correo electrónico,...)?

SI: 22 (20%)
No: 74 (67,27%)
Algo: 10 (9,09%)
No aplica: 4 (3,63%)

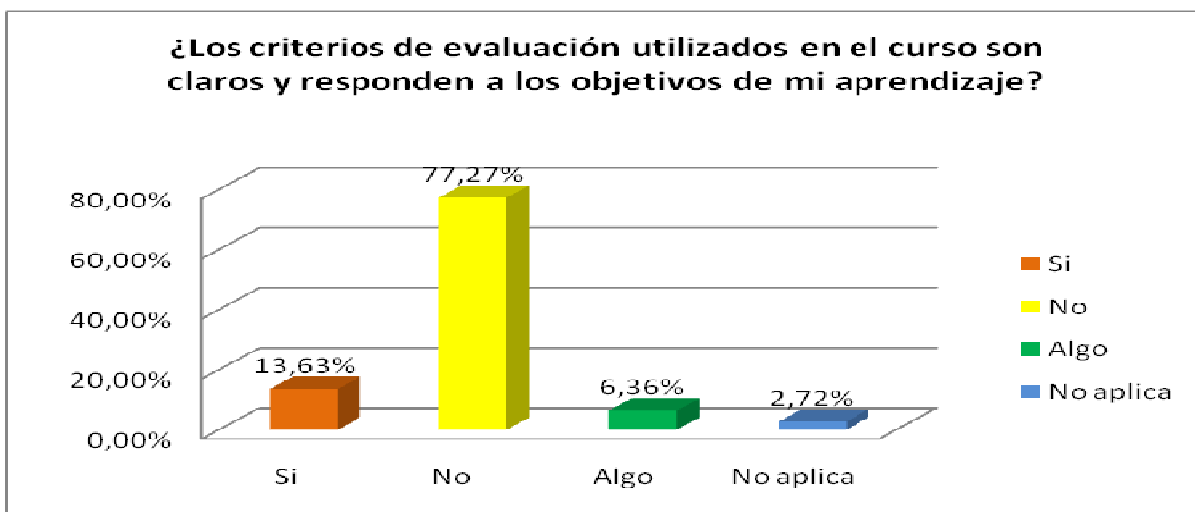


Del análisis de los resultados se podría manifestar que un alto porcentaje, el 67,27% de los encuestados sostiene que la comunicación ejercida por el docente virtual no es oportuna ni efectiva y se encuentra desarticulada del contexto en el que se encuentra involucrado el estudiante.

El desconocimiento de las formas y herramientas de comunicación propios de los entornos virtuales y el desconocimiento de los fundamentos teóricos de la educación virtual limitan el desarrollo adecuado del docente.

SÉPTIMA PREGUNTA: ¿Los criterios de evaluación utilizados en el curso son claros y responden a los objetivos de mi aprendizaje?

Si:	15 (13,63%)
No:	85 (77,27%)
Algo:	7 (6,36%)
No aplica:	3 (2,72%)



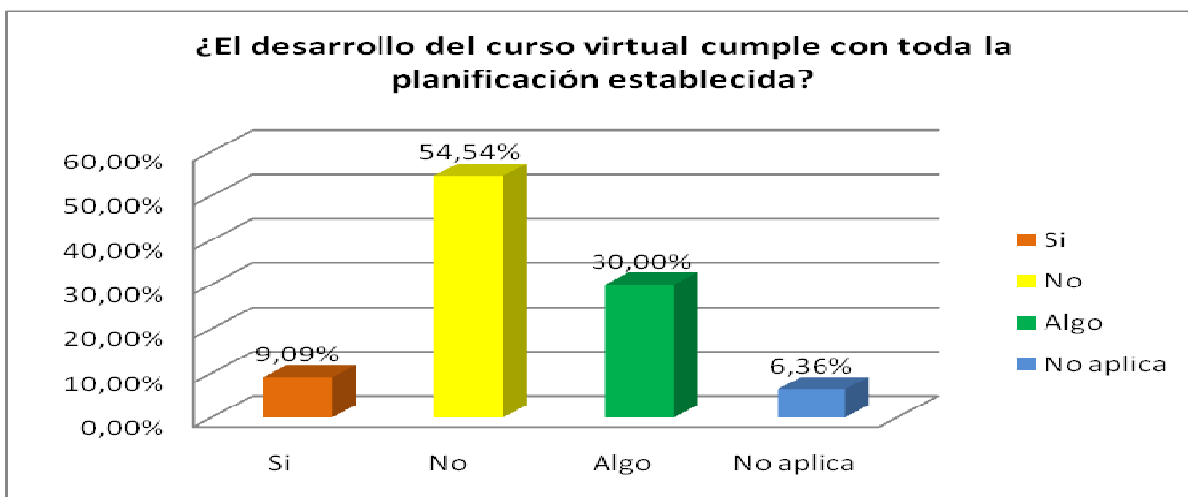
Tal como se puede apreciar en el gráfico anterior, el 77,27% de los encuestados sostienen que los criterios de evaluación utilizados en el curso no son claros y lo que es peor, no responden a los objetivos de aprendizaje de los estudiantes.

De los resultados obtenidos, se infiere que es necesario re-orientar los criterios de evaluación utilizados en el curso y programas virtuales con el fin de lograr los objetivos de aprendizaje.

Para responder a esta problemática es preciso diseñar instrumentos de evaluación coherentes con la modalidad de estudios virtuales.

OCTAVA PREGUNTA: ¿El desarrollo del curso virtual cumple con toda la planificación establecida?

Si:	10 (9,09%)
No:	60 (54,54%)
Algo:	33 (30%)
No aplica:	7 (6,36%)



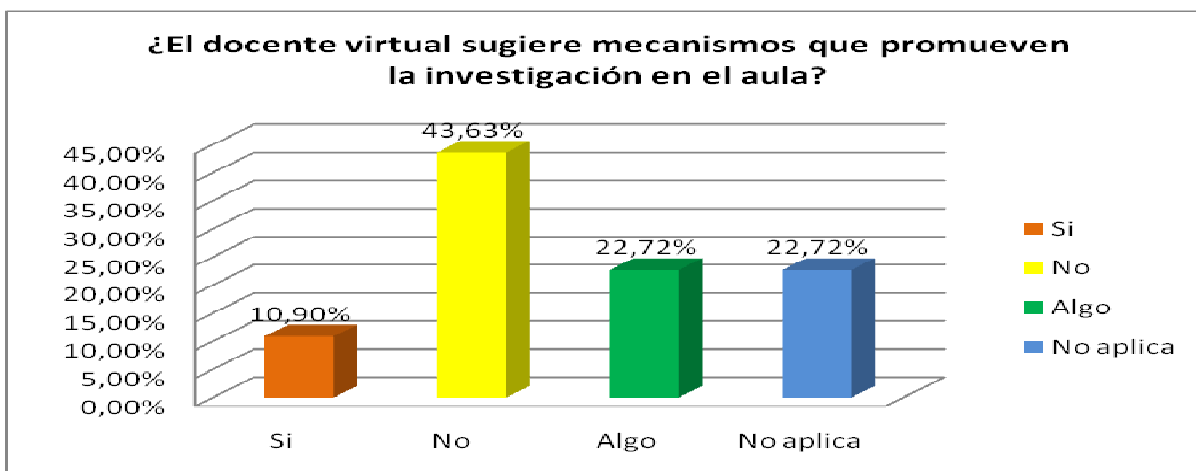
Un alto índice de los encuestados (54,54%) sostiene que en los cursos virtuales no se cumple con toda la planificación establecida en el aula.

En la mayoría de los casos, se limita a la colocación de información en el entorno virtual y no existe la orientación, el seguimiento ni la evaluación y retroalimentación requeridas.

Sobre la didáctica utilizada por el docente:

NOVENA PREGUNTA: ¿El docente virtual sugiere mecanismos que promueven la investigación en el aula?

Si:	12 (10,90%)
No:	48 (43,63%)
Algo:	25 (22,72%)
No aplica:	25 (22,72%)

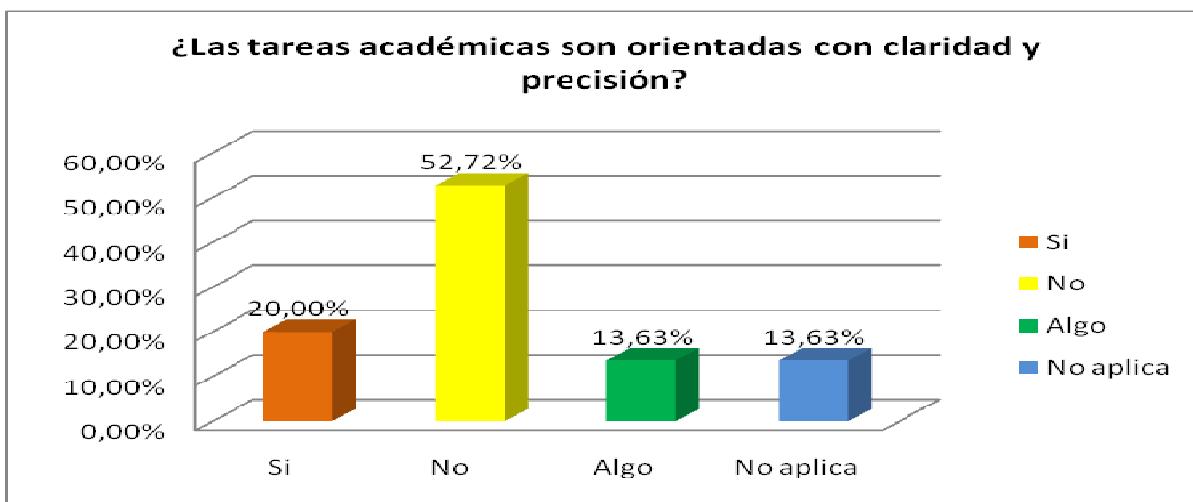


Un grupo considerable de los encuestados (43,63%) manifiesta que el docente virtual no promueve la investigación en el aula. Se infiere que este resultado es producto de la adaptación del docente del aula tradicional y de modalidad presencial al entorno virtual para el que no se encuentra preparado.

Un mecanismo para la solución de esta problemática podría ser la estructuración de un conjunto de sugerencias acerca de métodos, técnicas y estrategias que promuevan la investigación en el aula virtual.

DÉCIMA PREGUNTA: ¿Las tareas académicas son orientadas con claridad y precisión?

SI:	22 (20%)
No:	58 (52,72%)
Algo:	15 (13,63%)
No aplica:	15 (13,63%)



Como se observa en el gráfico, el 52,72% de los encuestados afirma que las tareas académicas no se encuentran direccionadas con claridad y precisión, esto naturalmente incide en el rendimiento académico de los estudiantes.

El diseño de una guía de tareas podría contribuir a la superación del problema

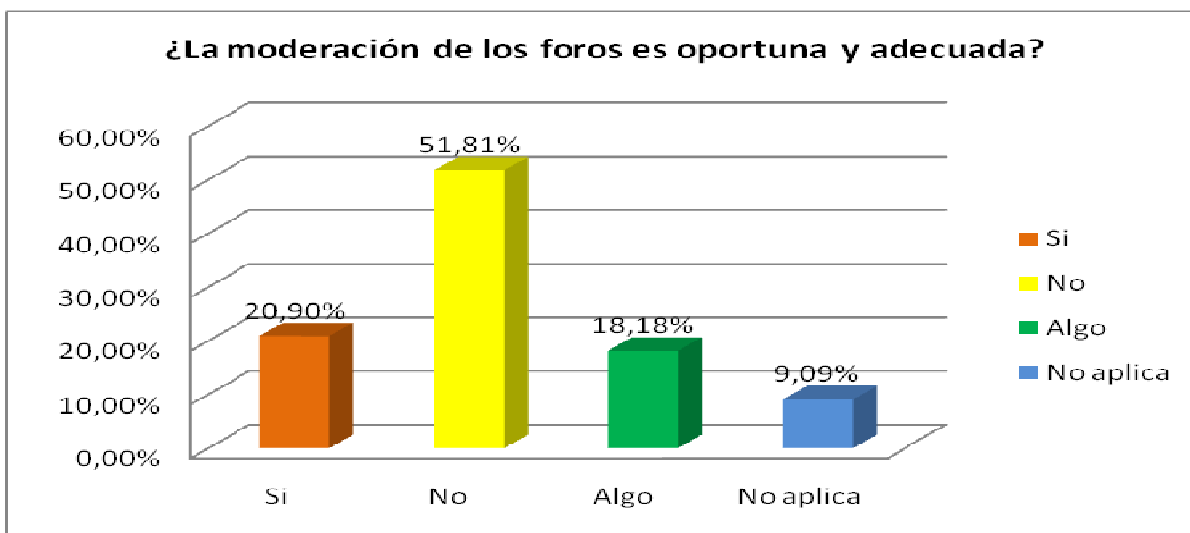
UNDÉCIMA PREGUNTA: ¿La moderación de los foros es oportuna y adecuada?

SI: 23 (20,90%)

No: 57 (51,81%)

Algo: 20 (18,18%)

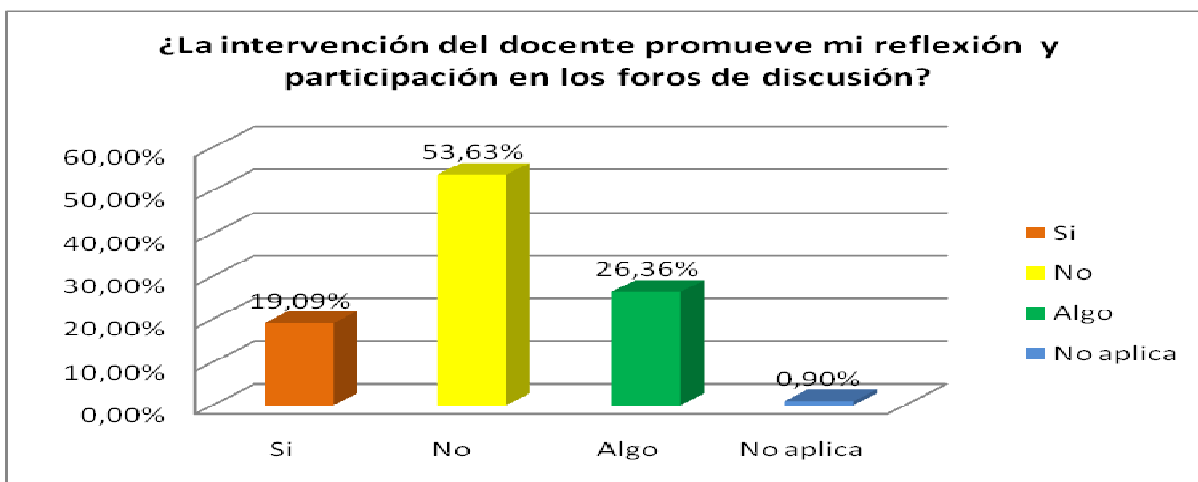
No aplica: 10 (9,09%)



Para la visión del 51,81% de los encuestados, la moderación de los foros no es adecuada, no existe un sistema de seguimiento para las participaciones realizadas, se infiere que esta situación se produce por la falta de conocimiento acerca de la intencionalidad, estructura, organización y evaluación del foro por parte del docente que labora en la modalidad virtual.

DÉCIMA SEGUNDA PREGUNTA: ¿La intervención del docente promueve mi reflexión y participación en los foros de discusión?

Si:	21 (19,09%)
No:	59 (53,63%)
Algo:	29 (26,36%)
No aplica:	1 (0,90%)



Respecto a la pregunta anteriormente formulada, el 53,63% de los encuestados sostienen que los docentes no promueven la participación y discusión en los foros. Se infiere que los docentes virtuales se encuentran limitadamente formados para planificar, organizar, ejecutar y evaluar un foro de discusión.

Es importante proponer una breve nivelación que permita el adecuado seguimiento de los foros de discusión.

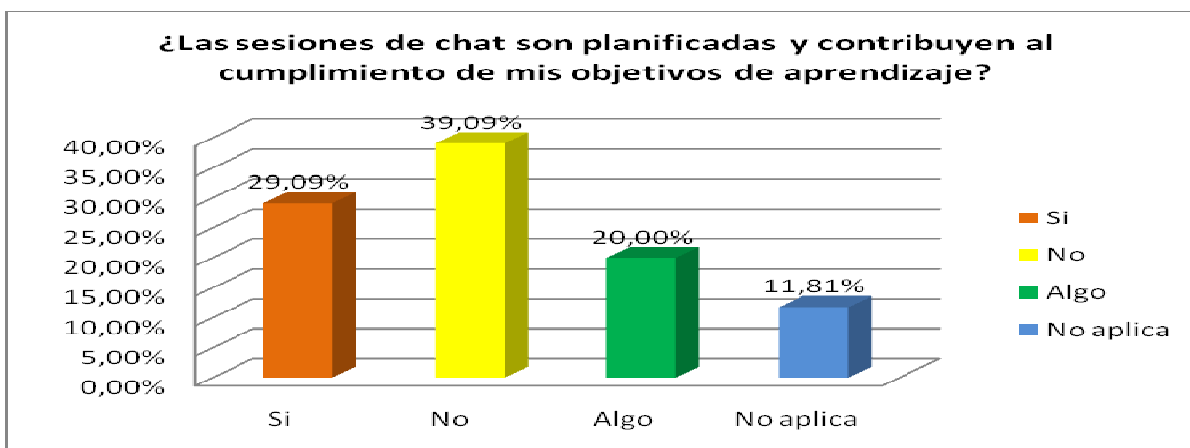
DÉCIMA TERCERA PREGUNTA: ¿Las sesiones de chat son planificadas y contribuyen al cumplimiento de mis objetivos de aprendizaje?

SI: 32 (29,09%)

No: 43 (39,09%)

Algo: 22 (20%)

No aplica: 13 (11,81%)

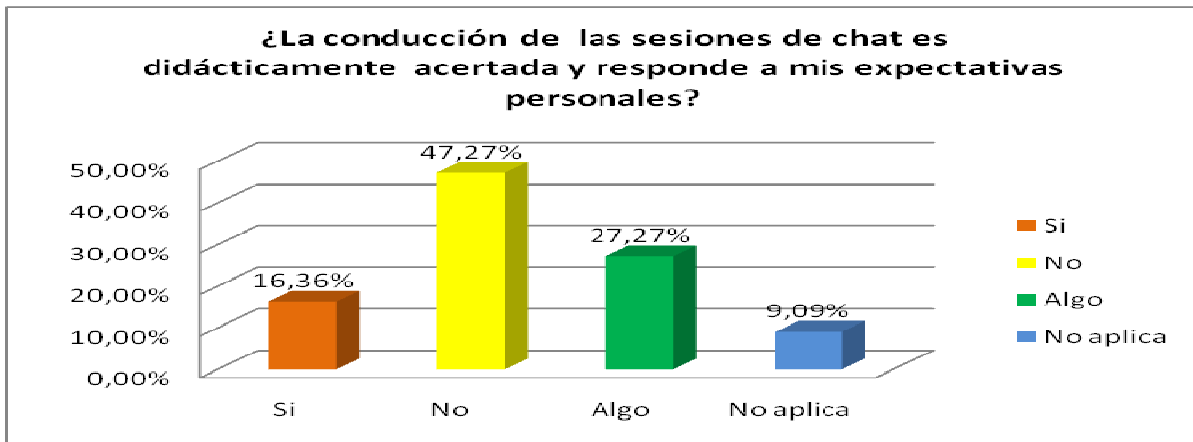


Aunque el 29,09% de estudiantes encuestados indica que las sesiones de chat si son planificadas, existe un 39,09% que manifiesta lo contrario, situación que desvía el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. De lo antes registrado, se infiere que las sesiones de chat son desarrolladas de manera informal y por iniciativa de los estudiantes.

Esta problemática podría ser superada generando, socializando y aplicando un conjunto de sugerencias e instrucciones que permitan el adecuado desempeño del docente en cuanto al uso de esta herramienta.

DÉCIMA CUARTA PREGUNTA: ¿La conducción de las sesiones de chat es didácticamente acertada y responde a mis expectativas personales?

Si:	18 (16,36%)
No:	52 (47,27%)
Algo:	30 (27,27%)
No aplica:	10 (9,09%)

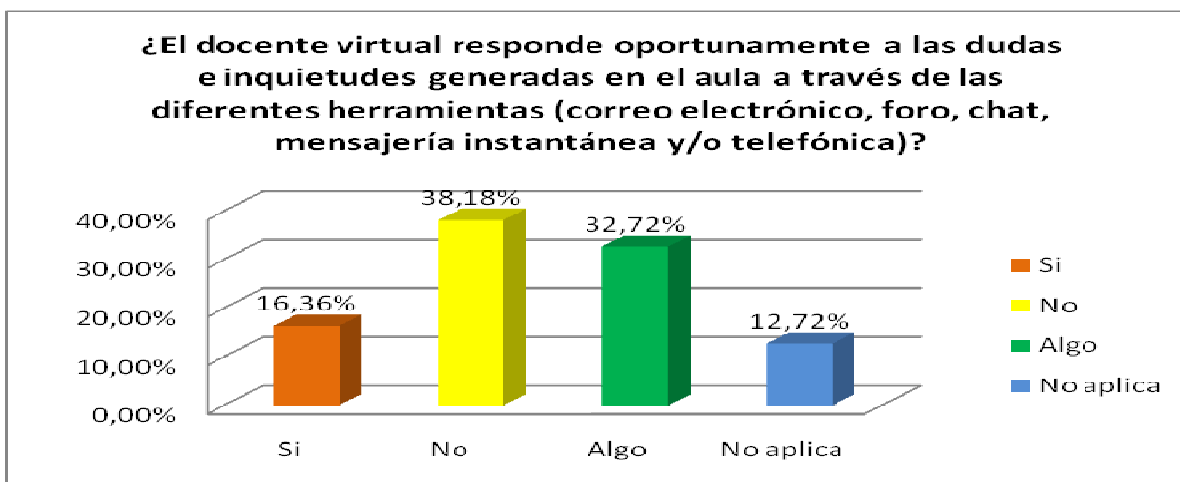


El 47,27% de los encuestados consideran que en la conducción de las sesiones de chat no se aplica con criterios didácticos, no considera a las expectativas personales y el 27,27% de los encuestados, consideran que las conducciones de las sesiones de chat son parcialmente acertadas, didáctica y metodológicamente y a su vez satisfacen los requerimientos de los estudiantes.

Sobre el desempeño del docente:

DÉCIMA QUINTA PREGUNTA: ¿El docente virtual responde oportunamente a las dudas e inquietudes generadas en el aula a través de las diferentes herramientas (correo electrónico, foro, chat, mensajería instantánea y/o telefónica)?

Si:	18 (16,36%)
No:	42 (38,18%)
Algo:	36 (32,72%)
No aplica:	14 (12,72%)



De la misma manera, del análisis de los resultados se deriva que el 38,18% de los docentes virtuales no responde oportunamente a las dudas, inquietudes y problemas suscitados en el aula; el 16,36% de los estudiantes encuestados responde afirmativamente, en contraposición al 32,72% que manifiesta que la respuesta del docente es parcial.

De lo anterior, se deduce que la comunicación ejercida por el docente virtual de la UPS tiene opiniones divididas. El desconocimiento de las formas de comunicación propios de los entornos virtuales y el desconocimiento de los fundamentos teóricos de la educación virtual limitan el desarrollo adecuado del docente.

En general, el conocimiento del verdadero significado de la educación virtual, de sus fundamentos, teorías así como el conocimiento del entorno virtual y sus herramientas de comunicación; el conocimiento de métodos, técnicas y estrategias para planificar y gestionar un aula virtual incidirá notablemente en el desempeño del docente en entornos virtuales.

DÉCIMA SEXTA PREGUNTA: ¿Las respuestas proporcionadas por el docente virtual satisfacen mis expectativas de aprendizaje?

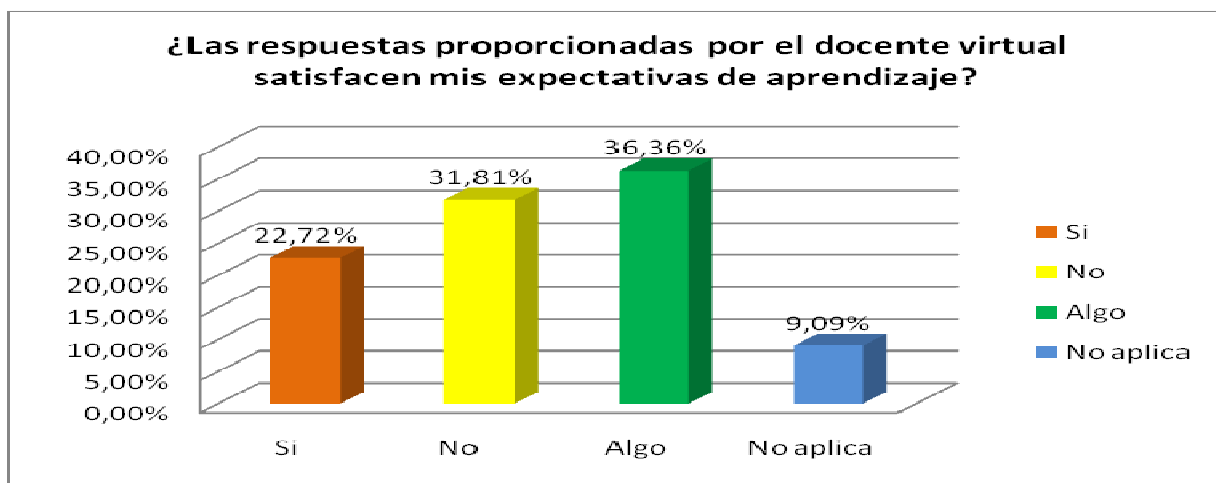
Si: 25 (22,72%)

No: 35 (31,81%)



Algo: 40 (36,36%)

No aplica: 10 (9,09%)



De los datos obtenidos como consecuencia de la aplicación de la encuesta se puede afirmar que si el 22,72% de los estudiantes encuestados dicen que las respuestas proporcionadas por el docente virtual satisfacen las expectativas y el 36,36% responde que las respuestas del docente satisfacen en algo sus expectativas de aprendizaje, entonces, la suma de estos dos porcentajes es superior al 31,81% de los estudiantes encuestados que se pronunciaron de manera negativa acerca de la pregunta objeto de la investigación.

Se podría deducir que el docente virtual no se encuentra familiarizado con el uso regular de las nuevas tecnologías en la educación, razón por la cual el ingreso a los espacios virtuales es poco frecuente aspecto que repercute en la calidad de las respuestas. El tiempo para atender las inquietudes de los estudiantes queda restringido a pistas o inclusive se corre el riesgo que las dudas e inquietudes del estudiante se queden sin respuesta.



DÉCIMA SÉPTIMA PREGUNTA: ¿El docente virtual es organizado y sistemático en las actividades sugeridas en el aula?

SI: 30 (27,27%)

No: 45 (40,90%)

Algo: 25 (22,72%)

No aplica: 10 (9,09%)



Al respecto, se puede evidenciar que el 40,90% de los estudiantes encuestados expresa la necesidad de una organización y sistematicidad en las diversas actividades sugeridas por el docente virtual.

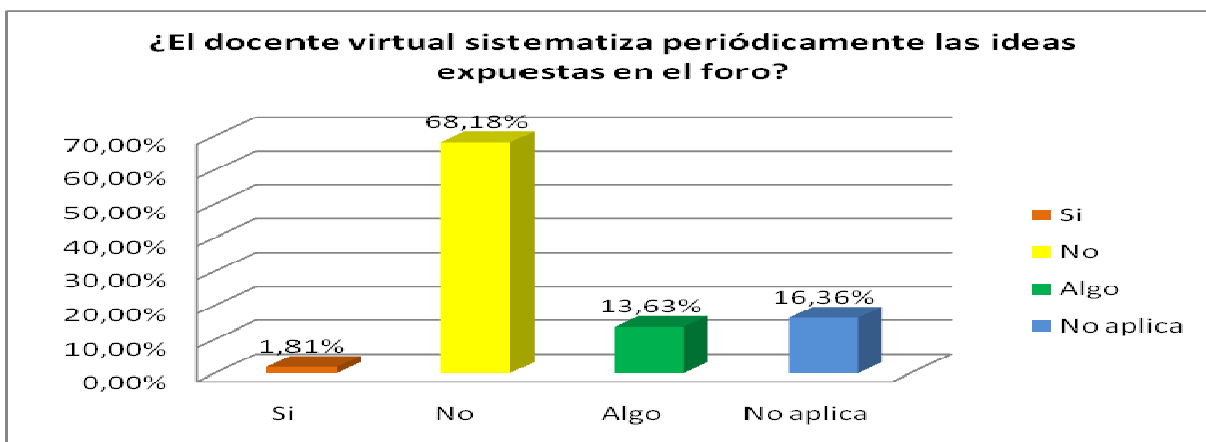
DÉCIMA OCTAVA PREGUNTA: ¿El docente virtual sistematiza periódicamente las ideas expuestas en el foro?

SI: 2 (1,81%)

No: 75 (68,18%)

Algo: 15 (13,63%)

No aplica: 18 (16,36%)

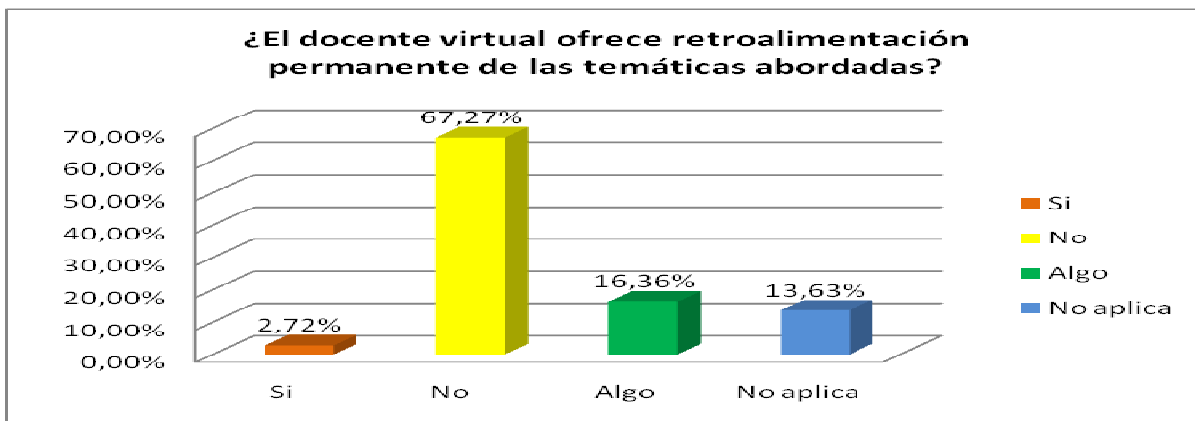


Como se puede apreciar en el gráfico, el 68,18% de los encuestados sostiene que el docente virtual no sistematiza periódicamente las ideas expuestas en el foro.

Este elevado porcentaje resulta preocupante, evidencia con claridad que el docente virtual no está cumpliendo a cabalidad con su papel primordial en la planificación, moderación, seguimiento y evaluación de las ideas expuestas en el foro virtual de discusión.

DÉCIMA NOVENA PREGUNTA: ¿El docente virtual ofrece retroalimentación permanente de las temáticas abordadas?

Si: 3 (2,72%)
No: 74 (67,27%)
Algo: 18 (16,36%)
No aplica: 15 (13,63%)



En la representación gráfica se puede observar que el 67,27% de los encuestados sostiene que el docente virtual no realiza retroalimentaciones de las temáticas abordadas.

Este alto porcentaje repercute directamente en el nivel y en la calidad de los aprendizajes; genera incertidumbre en el estudiante al no poder determinar la calidad de asimilación, interpretación y comprensión de los contenidos fundamentales del curso y/o de la asignatura.

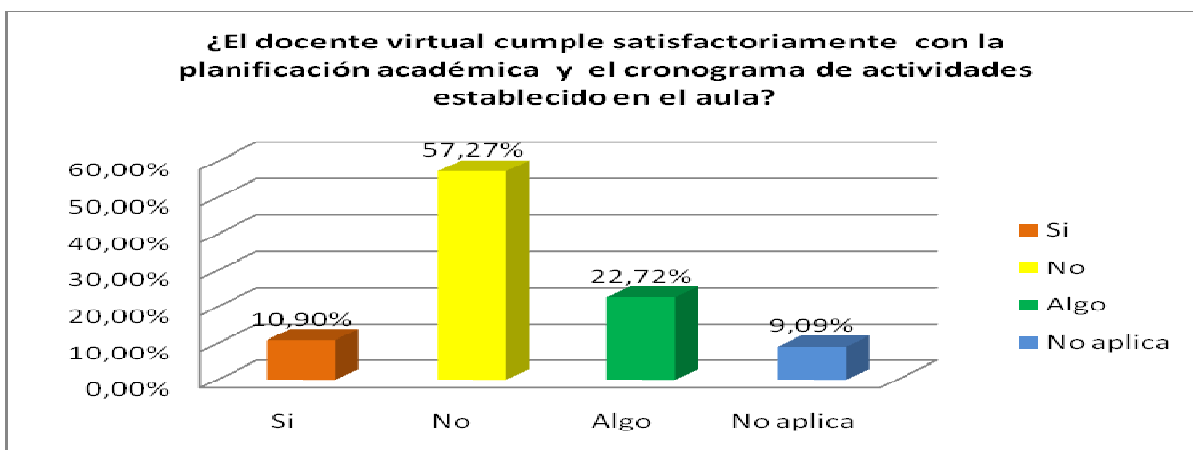
VIGÉSIMA PREGUNTA: ¿El docente virtual cumple satisfactoriamente con la planificación académica y el cronograma de actividades establecido en el aula?

Si: 12 (10,90%)

No: 63 (57,27%)

Algo: 25 (22,72%)

No aplica: 10 (9,09%)



De los resultados obtenidos, se puede evidenciar que el docente virtual, en un 57,27% no cumple satisfactoriamente con la planificación académica y el cronograma de actividades establecido para el cumplimiento de los objetivos.

En la mayoría de los casos, la planificación académica es elaborada y colgada en el entorno virtual por terceras personas, razón por la cual, se infiere que el docente considera al entorno virtual como lo último que debe ser visitado y atendido porque su preocupación inmediata son los estudiantes de las aulas tradicionales.

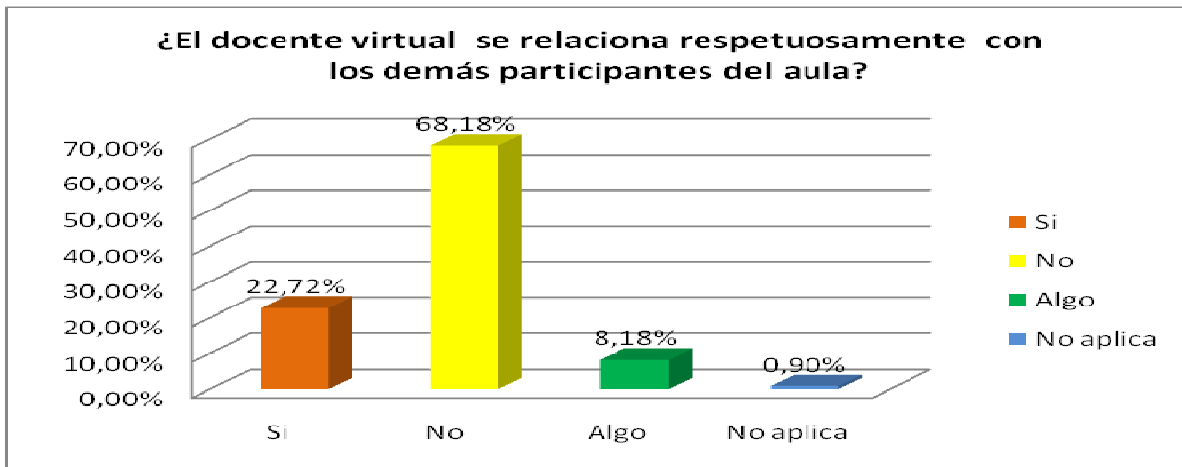
VIGÉSIMA PRIMERA PREGUNTA: ¿El docente virtual se relaciona respetuosamente con los demás participantes del aula?

Si: 25 (22,72%)

No: 75 (68,18%)

Algo: 9 (8,18%)

No aplica: 1 (0,90%)



Un elevado porcentaje de los estudiantes encuestados, como se puede apreciar gráficamente, el 68,18% expone que el docente virtual de la UPS no se relaciona adecuadamente con los demás participantes del aula virtual lo cual reporta un problema ya que la relación efectiva del docente con los demás es vital para el crecimiento personal e institucional.

Esta situación reflejada en las respuestas de los encuestados se debe a que el docente considera que la educación virtual significa realizar un trabajo extra a través de la computadora y el uso de internet lo cual le hace olvidar que en un entorno virtual intervienen y se encuentran las personas.

c.- Conclusión de la aplicación de la encuesta a los estudiantes: La aplicación de esta técnica contribuyó para confirmar el problema detectado; los resultados obtenidos permitieron repensar los diferentes procesos de la gestión y del accionar del docente en entornos virtuales, permitieron fundamentar la necesidad de estructurar una propuesta que proporcione los métodos, técnicas, procedimientos y herramientas que satisfagan los requerimientos del docente virtual de la actualidad.

El docente virtual de la institución no se encuentra entrenado en técnicas pedagógicas, de dirección y de gestión del aula virtual, que determinan el crecimiento organizacional.



Estos resultados obedecen a que la mayoría de los docentes que trabajan en la modalidad de estudios virtuales tienen una formación en educación presencial y han asumido asignaturas o cursos virtuales como un mero mecanismo de sobrevivencia.

Se puede inferir que la mayor parte de los estudiantes encuestados estiman que el docente virtual de la UPS no se evidencia conocimientos de planificación, de didáctica y de desempeño para la adecuada conducción del equipo humano involucrado en el aula virtual.

Los resultados obtenidos son consecuencia de la formación del docente quien tiende a considerar que trabajar en un aula virtual significa sugerir actividades, calificar de acuerdo al cronograma, sin asesoría ni seguimiento alguno.

4.5.2.2. Encuesta aplicada a 30 docentes virtuales de la UPS.-

a.- TABLA 2.- Resumen de la encuesta aplicada a los docentes virtuales de la UPS

Nº.	PREGUNTA	SI	NO	ALGO	NO APLICA	RAZÓN
Sobre el conocimiento						
1.	¿Conozco los fundamentos pedagógicos, psicológicos y filosóficos que orientan a la educación virtual?	2	22	3	3	
2.	¿Estoy suficientemente preparado para orientar los procesos de aprendizaje en un entorno virtual?	10	13	7	0	
3.	¿Conozco métodos, técnicas, y estrategias para el desarrollo del aprendizaje en un entorno virtual?	5	15	7	3	
4.	¿Conozco acerca de las herramientas propias del EVA de la Plataforma Sol de la UPS?	10	14	4	2	
5.	¿Conozco acerca de planificación para estudios no presenciales	8	16	5	1	



	con enfoque virtual?					
Sobre la Didáctica:						
6.	¿Planifico de manera clara y precisa las actividades y tareas que deben ser desarrolladas por los estudiantes del curso?	11	14	4	1	
7.	¿Planifico sesiones de chat para el tratamiento, profundización y contextualización de los contenidos del curso?	4	16	6	4	
8.	¿Explico los objetivos, los contenidos; la metodología y la forma de evaluación de cada una de las unidades de estudio?	10	10	7	3	
9.	¿Establezco mecanismos que estimulan la investigación por parte de los estudiantes del aula?	6	18	4	2	
10.	¿Propongo actividades que promueven el trabajo cooperativo y colaborativo?	4	21	4	1	
11.	¿Incentivo la participación del estudiante en los foros de discusión?	13	14	3	0	
12.	¿Modero, re-direcciono y/o sistematizó las participaciones de los estudiantes en los foros de discusión?	8	16	5	1	
13.	¿Las tareas que propongo promueven la inter y transdisciplinariedad?	8	15	5	2	
Sobre el desempeño:						
14.	¿Cumplo con los objetivos, la planificación y el calendario de actividades propuestos para el desarrollo del curso virtual?	11	15	2	2	
15.	¿Realizo sistematizaciones periódicas de los temas o tópicos abordados en el curso?	5	18	4	3	
16.	¿Realizo seguimiento, evaluación y retroalimentación permanente sobre las temáticas abordadas?	6	14	8	2	
17.	¿Respondo oportunamente las dudas e inquietudes de los estudiantes del aula virtual?	12	14	3	1	
18.	¿Respeto las diferencias individuales, creencias, opiniones y/o puntos de vista de los participantes?	13	13	3	1	
19.	¿Me relaciono cordialmente con los involucrados en el entorno virtual de aprendizaje?	2	20	5	3	
20.	¿Recepto con agrado las sugerencias, observaciones o propuestas de mis estudiantes del entorno?	7	21	2	0	
Observaciones y/o sugerencias:						



b.- Análisis de datos.-

Sobre el conocimiento:

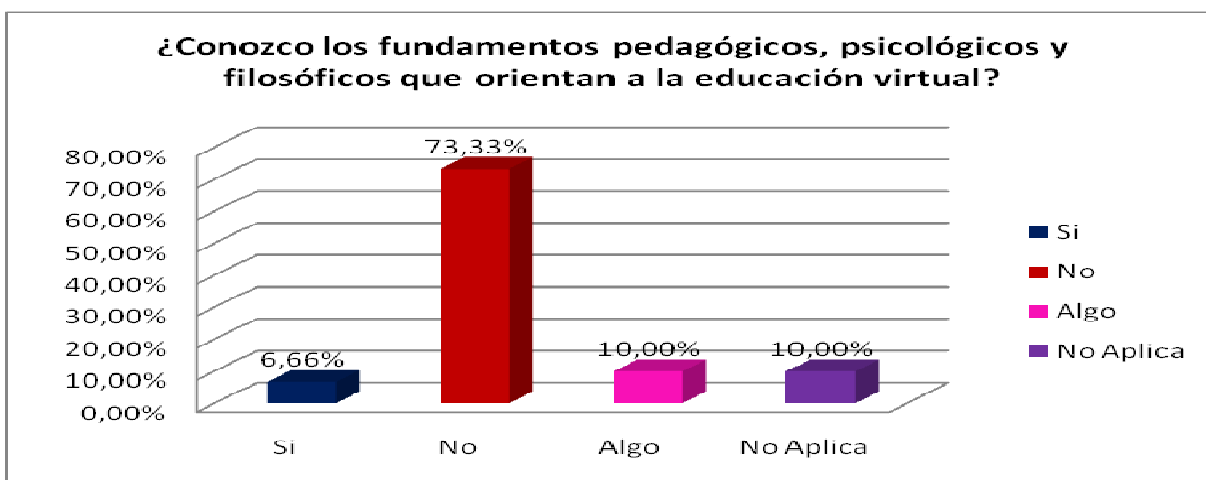
PRIMERA PREGUNTA: ¿Conozco los fundamentos pedagógicos, psicológicos y filosóficos que orientan a la educación virtual?

SI: 2 (6,66%)

NO: 22 (73,33%)

ALGO: 3 (10%)

NO APLICA: 3 (10%)



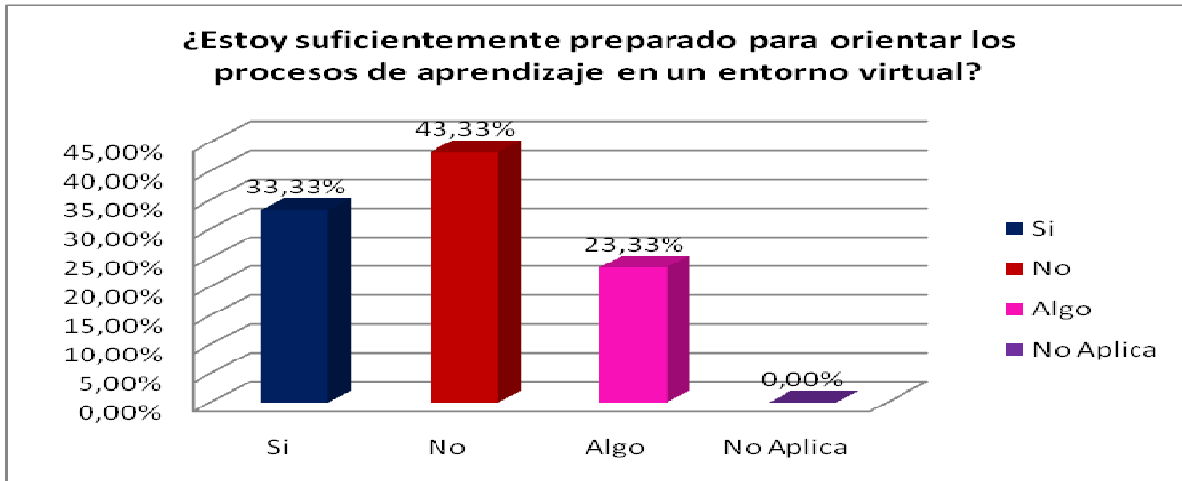
De la aplicación del instrumento se desprende que el 73,33% de los encuestados desconoce los fundamentos pedagógicos, psicológicos y filosóficos que orientan a la educación virtual lo cual conduce al inadecuado desempeño del docente en el aula virtual.

La elaboración de una propuesta con un referente teórico básico acerca de la educación virtual contribuiría notablemente para la comprensión y para la optimización del accionar del docente en entornos virtuales.



SEGUNDA PREGUNTA: ¿Estoy suficientemente preparado para orientar los procesos de aprendizaje en un entorno virtual?

SI:	10	(33,33%)
NO:	13	(43,33%)
ALGO:	7	(23,33%)
NO APLICA:	0	(00%)



En contraposición al 33,33% de los docentes encuestados que consideran estar suficientemente preparados para orientar los procesos de aprendizaje en un entorno virtual, en el 43,335% de docentes encuestados sucede lo contrario debido al carácter mismo de su formación, una formación direccionada para la enseñanza en el aula tradicional. Conviene organizar y ejecutar actividades como talleres, foros y conferencias que permitan llenar los vacíos presentes en los docentes.

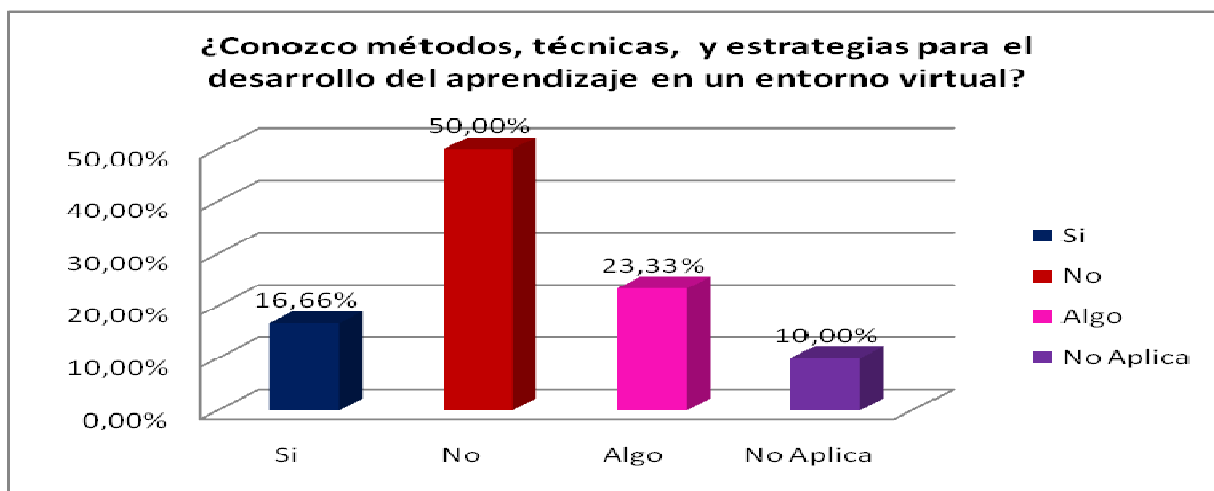
TERCERA PREGUNTA: ¿Conozco métodos, técnicas, y estrategias para el desarrollo del aprendizaje en un entorno virtual?

SI:	5	(16,66%)
NO:	15	(50%)



ALGO: 7 (23,33%)

NO APLICA: 3 (10%)



El 50% de los docentes virtuales encuestados reconocen que desconocen acerca de métodos, técnicas y estrategias para el desarrollo del aprendizaje en un entorno virtual porque su preocupación es la educación presencial, las clases magistrales, la planificación abstracta de actividades, la calificación de tareas y el registro de notas tradicional.

El diseño y ejecución de un curso de capacitación podría superar en parte este problema detectado en los docentes virtuales que en su mayoría se desempeñan dentro de la modalidad presencial.

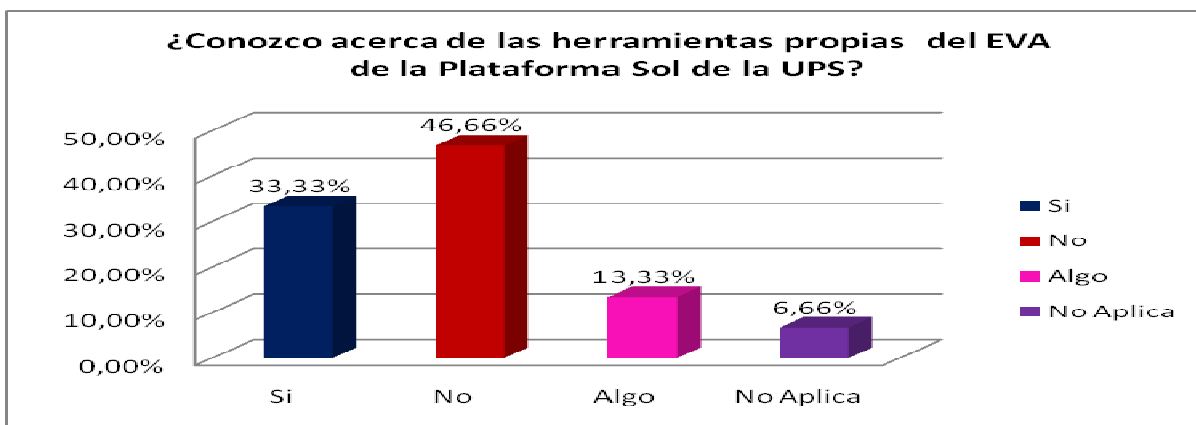
CUARTA PREGUNTA: ¿Conozco acerca de las herramientas propias del EVA de la Plataforma Sol de la UPS?

SI: 10 (33,33%)

NO: 14 (46,66%)

ALGO: 4 (13,33%)

NO APLICA: 2 (6,66%)



Conforme a los resultados expuestos en el gráfico que antecede, se puede visualizar que el 46,66% de los docentes virtuales no conoce todas las herramientas disponibles en el entorno virtual, aspecto que dificulta su accionar en el aula. Esto influye directamente en el 38.18% de los estudiantes que indicaban que los profesores no responden oportunamente a las dudas

La elaboración de una guía metodológica podría orientar el accionar docente en el aula virtual.

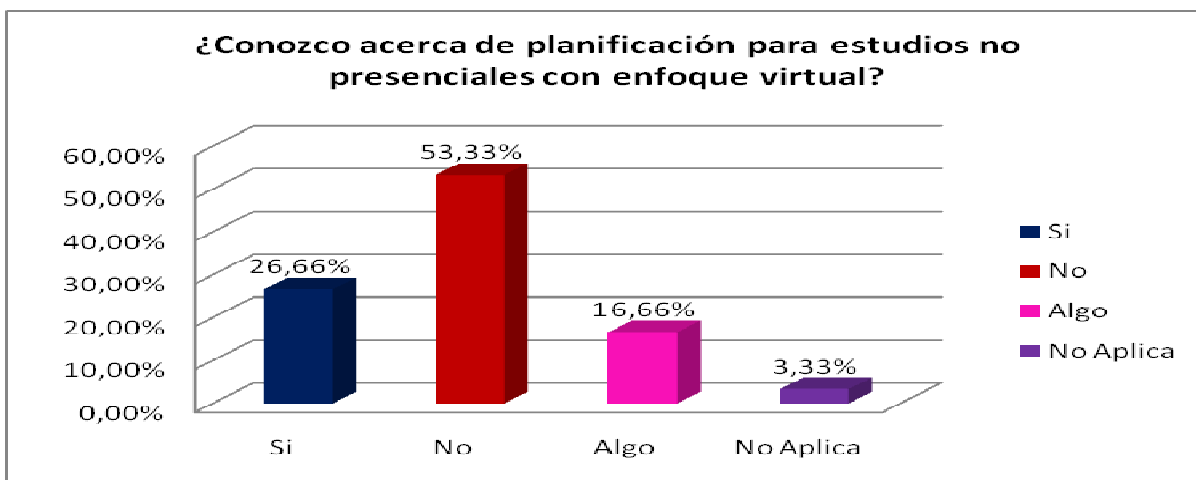
QUINTA PREGUNTA: ¿Conozco acerca de planificación para estudios no presenciales con enfoque virtual?

SI: 8 (26,66%)

NO: 16 (53,33%)

ALGO: 5 (16,66%)

NO APLICA: 1 (3,33%)



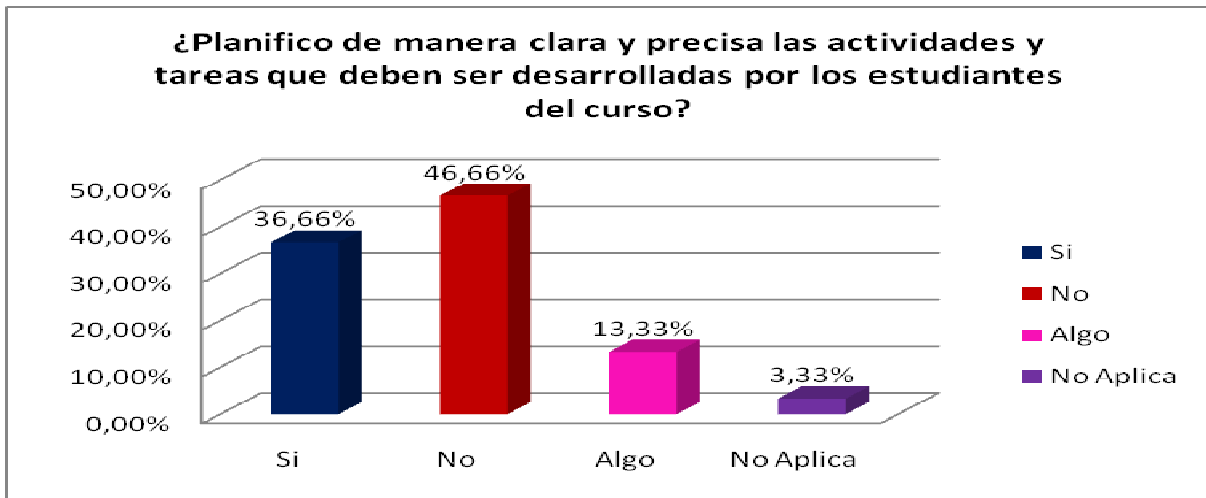
El 26,66% de los docentes encuestados tiene conocimientos sobre planificación para modalidades de estudio no presencial con enfoque virtual en contraposición al 53,33% que manifiesta su desconocimiento del tema objeto de la pregunta.

El diseño y socialización de una propuesta unificada de planificación para entornos virtuales podría ser la solución a este problema.

Sobre la Didáctica:

SEXTA PREGUNTA: ¿Planifico de manera clara y precisa las actividades y tareas que deben ser desarrolladas por los estudiantes del curso?

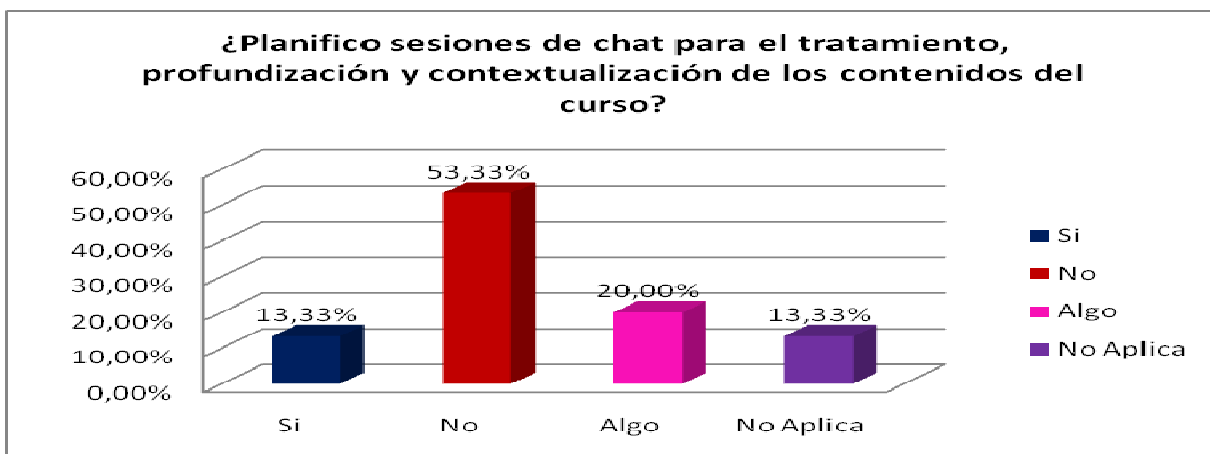
SI:	11 (36,66%)
NO:	14 (46,66%)
ALGO:	4 (13,33%)
NO APLICA:	1 (3,33%)



El 36,66% de los docentes encuestados considera que la planificación de las actividades y tareas previstas para el desarrollo por parte de los estudiantes es clara y precisa mientras el 46,66% sostiene lo contrario. Se infiere que lo anterior es consecuencia de la falta de conocimiento y experiencia del docente en entornos virtuales de aprendizaje.

SÉPTIMA PREGUNTA: ¿Planifico sesiones de chat para el tratamiento, profundización y contextualización de los contenidos del curso?

SI:	4 (13,33%)
NO:	16 (53,33%)
ALGO:	6 (20%)
NO APLICA:	4 (13,33%)



El 53,33% de los docentes virtuales encuestados sostienen que las sesiones de chat no son planificadas y que al contrario, el chat es una herramienta considerada como un espacio de libre participación del estudiante.

El chat debería ser considerado como un espacio de interacción para el tratamiento, profundización y contextualización de las principales temáticas abordadas en el curso; inclusive debería ser considerado como el espacio sincrónico para la resolución de problemas y para la generación de nuevas propuestas, lo cual exige una adecuada y verdadera planificación.

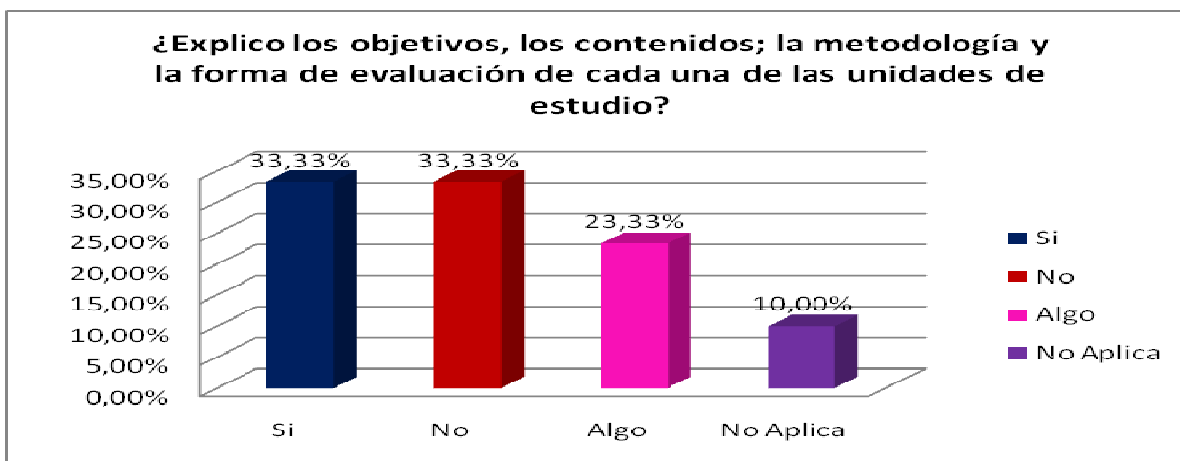
OCTAVA PREGUNTA: ¿Explico los objetivos, los contenidos, la metodología y la forma de evaluación de cada una de las unidades de estudio?

SI: 10 (33,33%)

NO: 10 (33,33%)

ALGO: 7 (23,33%)

NO APLICA: 3 (10%)

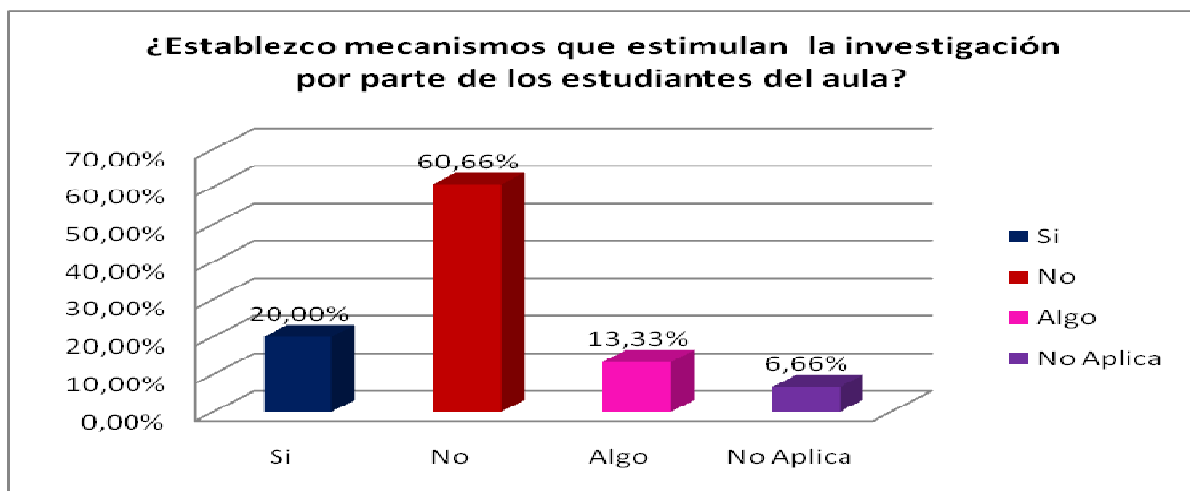


Tal como se puede evidenciar en la representación gráfica que antecede, los docentes virtuales encuestados se pronuncian en igualdad de condiciones, pues el 33,33% manifiesta que explica adecuadamente los objetivos, contenidos, metodología y forma de evaluación y el 33,33 sostiene lo contrario.

La formulación, socialización y aplicación de una propuesta para el accionar del docente en entornos virtuales de aprendizaje contribuirá a la superación de todas las problemáticas suscitadas en el desempeño docente.

NOVENA PREGUNTA: ¿Establezco mecanismos que estimulan la investigación por parte de los estudiantes del aula?

SI:	6 (20%)
NO:	18 (60,00%)
ALGO:	4 (13,33 %)
NO APLICA:	2 (6,66%)



El 60,00% de los docentes virtuales encuestados expresa que no establecen mecanismos que promueven la investigación, ya que para ellos no es necesario porque los contenidos y las actividades a desarrollar se encuentran preestablecidos.

Este criterio equivocado podría ser superado cuando el docente virtual conozca la naturaleza, los fundamentos, los objetivos y los principales mecanismos del accionar del docente en un entorno virtual.

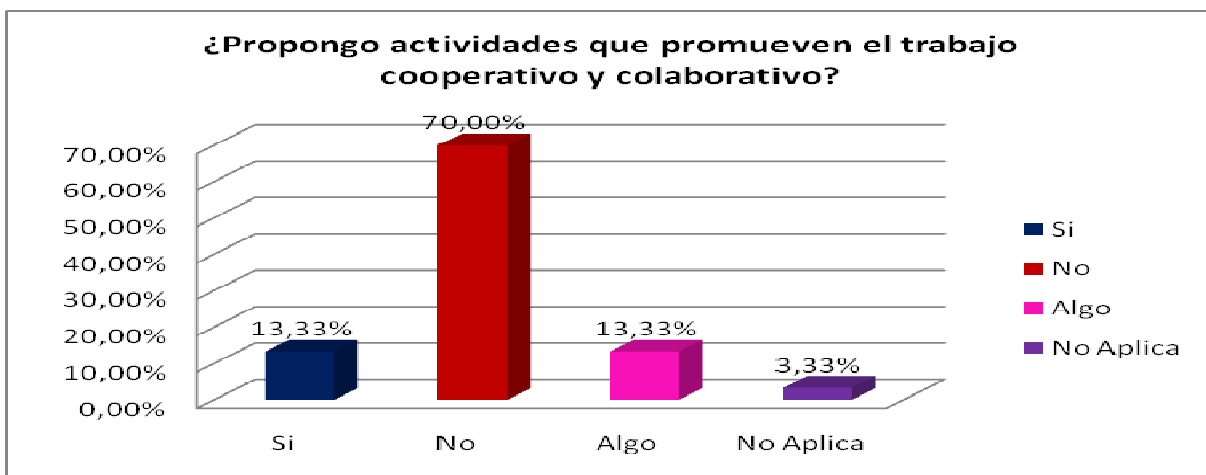
DÉCIMA PREGUNTA: ¿Propongo actividades que promueven el trabajo cooperativo y colaborativo?

SI: 4 (13,33%)

NO: 21 (70,00%)

ALGO: 4 (13,33%)

NO APLICA: 1 (3,33%)

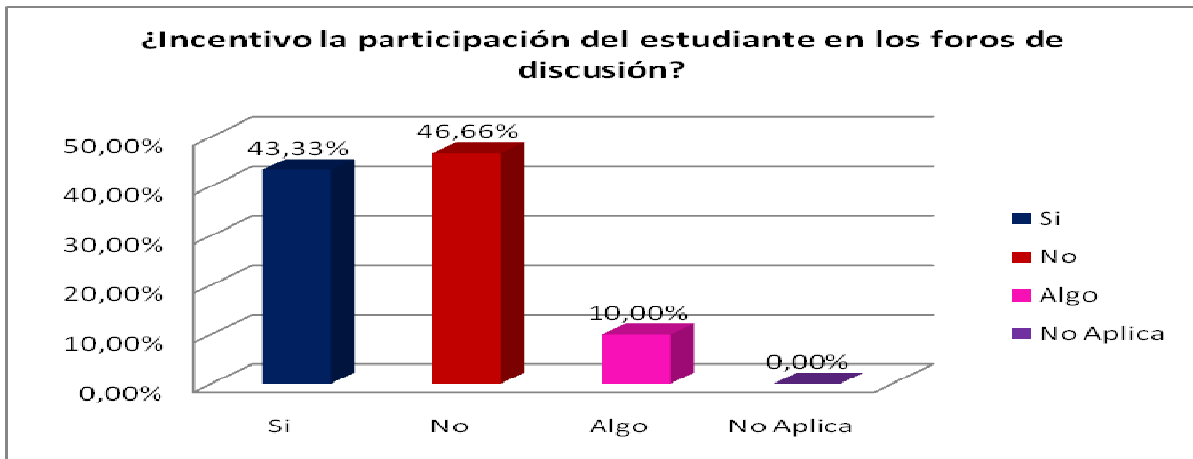


Según la información que se desprende del instrumento utilizado y como se puede evidenciar en el gráfico anterior, el 70,00% de los docentes virtuales encuestados manifiesta que las actividades sugeridas para el trabajo de los estudiantes es de carácter individual debido a que la evaluación también es personalizada.

Entre los docentes involucrados en esta modalidad de estudio, se debería socializar la necesidad de ejecutar trabajos cooperativos y colaborativos como uno de los mecanismos más idóneos para la construcción del conocimiento en ambientes virtuales.

UNDÉCIMA PREGUNTA: ¿Incentivo la participación del estudiante en los foros de discusión?

SI:	13	(43,33%)
NO:	14	(46,66%)
ALGO:	3	(10,00 %)
NO APLICA:	0	(00%)



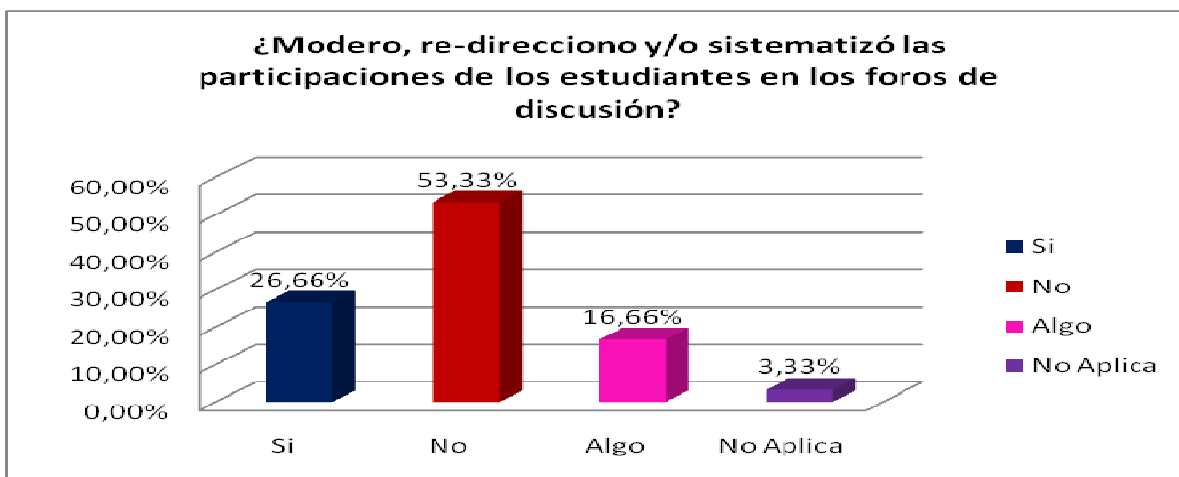
El 46,66% de los docentes encuestados no incentiva la participación del estudiante en los foros de discusión porque considera que es una actividad que deberá ser cumplida de acuerdo al nivel de responsabilidad del estudiante.

De lo anterior, se infiere, el desconocimiento del uso de las herramientas virtuales por parte del docente.

El conocimiento de las herramientas virtuales, su sentido, significado y propósitos contribuirá para una mejor utilización y para un adecuado desempeño del docente.

DÉCIMA SEGUNDA PREGUNTA: ¿Modero, re-direcciono y/o sistematizó las participaciones de los estudiantes en los foros de discusión?

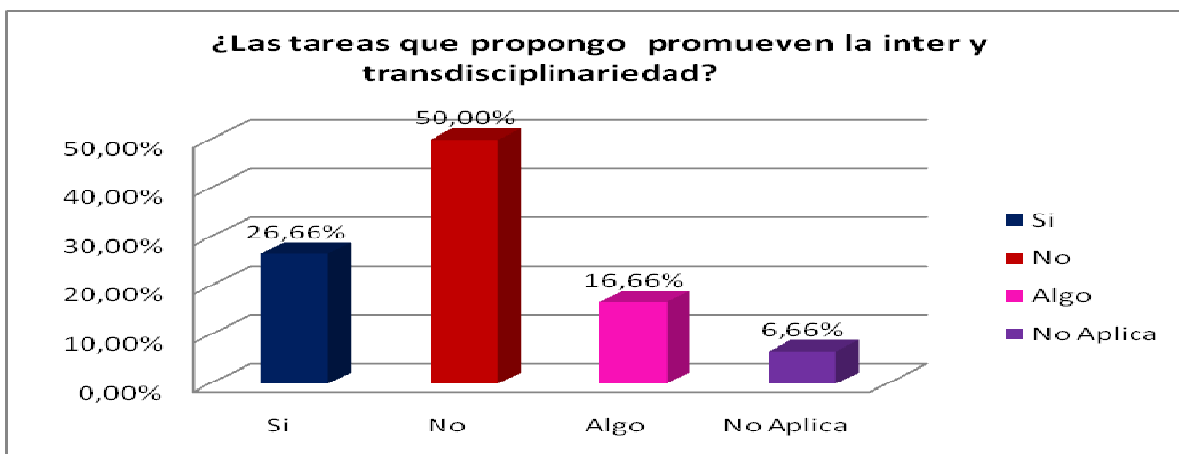
SI:	8 (26,66%)
NO:	16 (53,33%)
ALGO:	5 (16,66%)
NO APLICA:	1 (3,33%)



De acuerdo al gráfico anterior, el 53,33% de los docentes virtuales no realizan moderaciones, re-direccionamientos y/o sistematizaciones de las participaciones de los estudiantes en los foros de discusión, se infiere que la situación obedece a la falta de conocimiento que tiene el docente sobre el rol que debe desempeñar en un entorno virtual.

DÉCIMA TERCERA PREGUNTA: ¿Las tareas que propongo promueven la inter y transdisciplinariedad?

SI:	8 (26,66%)
NO:	15 (50,00%)
ALGO:	5 (16,66%)
NO APLICA:	2 (6,66%)



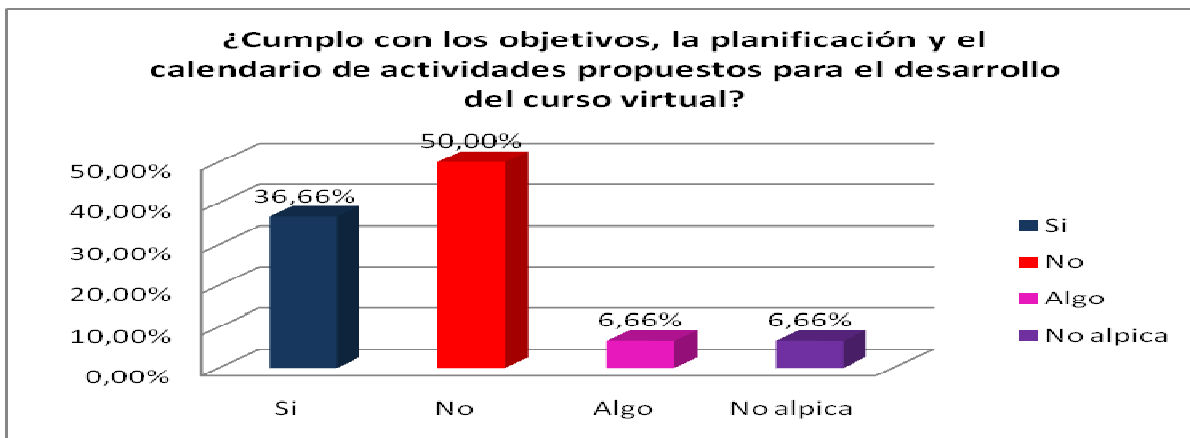
El 50% de los encuestados reconoce que las tareas propuestas en el aula no promueven la inter y la transdisciplinariedad porque consideran que lo importante es concentrarse en el dominio de los contenidos de su propia disciplina o temática objeto del curso.

El manejo de inter y transdisciplinariedad en el aula virtual contribuye para el desarrollo de habilidades y destrezas en el estudiante, contribuye para el trabajo y fortalecimiento de las competencias sociales y cognitivas necesarias para el buen desempeño del estudiante en su contexto.

Sobre el desempeño:

DÉCIMA CUARTA PREGUNTA: ¿Cumplo con los objetivos, la planificación y el calendario de actividades propuestos para el desarrollo del curso virtual?

SI:	11 (36,66%)
NO:	15 (50,00%)
ALGO:	2 (6,66%)
NO APLICA:	2 (6,66%)

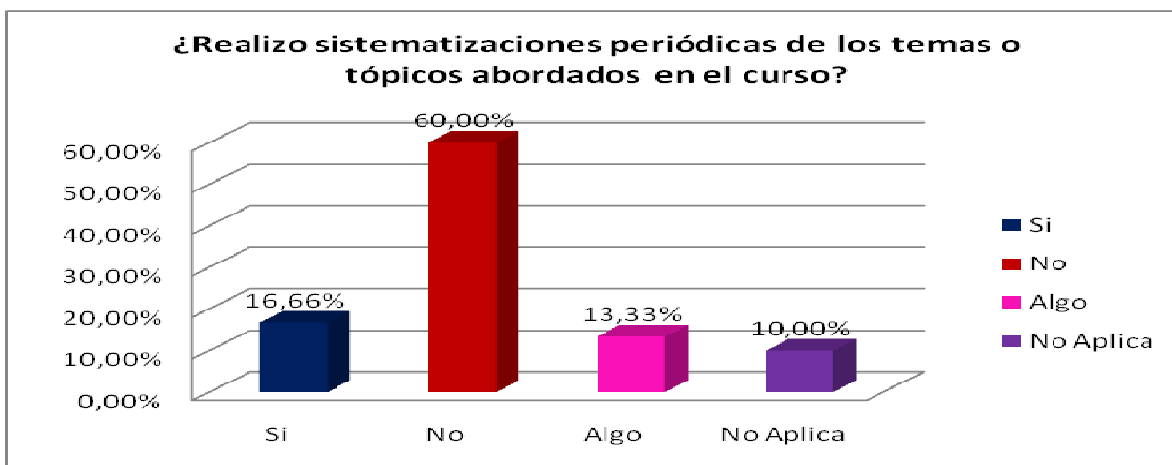


El 50,00% de los docentes encuestados sostiene que los objetivos, la planificación y el calendario de actividades propuestas para el desarrollo del curso virtual no se cumplen a cabalidad debido a los compromisos que tienen con los estudiantes de la modalidad presencial.

Esta situación se superaría cuando los docentes virtuales se encuentren especializados en educación virtual y no se realice las adaptaciones que actualmente se hacen (el docente presencial se convierte en docente virtual).

DÉCIMA QUINTA PREGUNTA: ¿Realizo sistematizaciones periódicas de los temas o tópicos abordados en el curso?

SI:	5	(16,66%)
NO:	18	(60,00%)
ALGO:	4	(13,33%)
NO APLICA:	3	(10,00%)

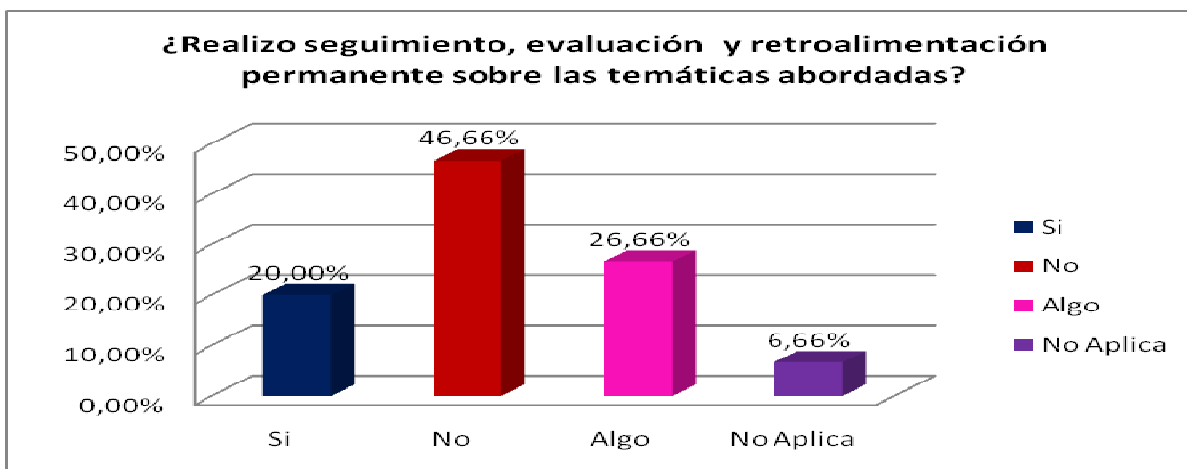


El 60,00% de los docentes virtuales manifiesta que no realiza sistematizaciones periódicas de los temas o tópicos abordados en el curso porque es una actividad que no se encuentra incluida en la planificación.

La propuesta metodológica para el accionar del docente virtual solventará en parte esta problemática.

DÉCIMA SEXTA PREGUNTA: ¿Realizo seguimiento, evaluación y retroalimentación permanente sobre las temáticas abordadas?

SI:	6	(20,00%)
NO:	14	(46,66%)
ALGO:	8	(26,66%)
NO APLICA:	2	(6,66%)

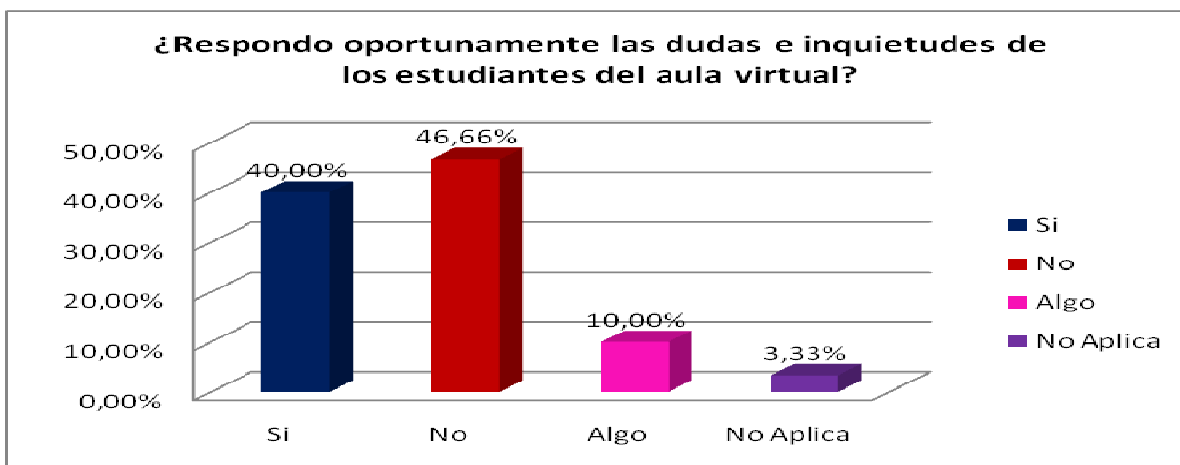


Consecuentemente con los datos obtenidos en las preguntas formuladas en esta encuesta, el 46,66% de los docentes virtuales encuestados no realizan los procesos necesarios de seguimiento, evaluación y retroalimentación de los temas abordados en los cursos.

Los docentes involucrados en entornos virtuales de aprendizaje deberán conocer estrategias para realizar un adecuado seguimiento, evaluación y retroalimentación de los aprendizajes.

DÉCIMA SÉPTIMA PREGUNTA: ¿Respondo oportunamente las dudas e inquietudes de los estudiantes del aula virtual?

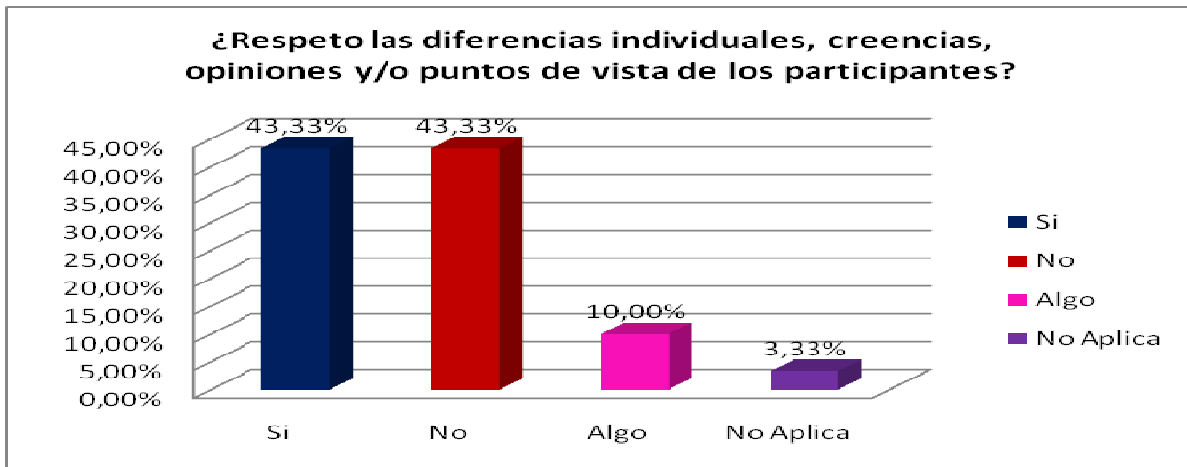
SI:	12	(40,00%)
NO:	14	(46,66%)
ALGO:	3	(10,00%)
NO APLICA:	1	(3,33%)



Coincidentemente con la información proporcionada en la encuesta formulada a los estudiantes, el 46,66% de los docentes virtuales no responde oportunamente a las dudas e inquietudes formuladas por los estudiantes. De lo anterior, se infiere que uno de los limitantes radica en la falta de tiempo del que dispone el docente para poder acceder continuamente a la plataforma virtual y a sus herramientas. Los docentes virtuales en su mayoría se encuentran vinculados a una diversidad de actividades relacionadas con la modalidad de estudios presenciales.

DÉCIMA OCTAVA PREGUNTA: ¿Respeto las diferencias individuales, creencias, opiniones y/o puntos de vista de los participantes?

SI:	13 (43,33%)
NO:	13 (43,33%)
ALGO:	3 (10,00%)
NO APLICA:	1 (3,33%)

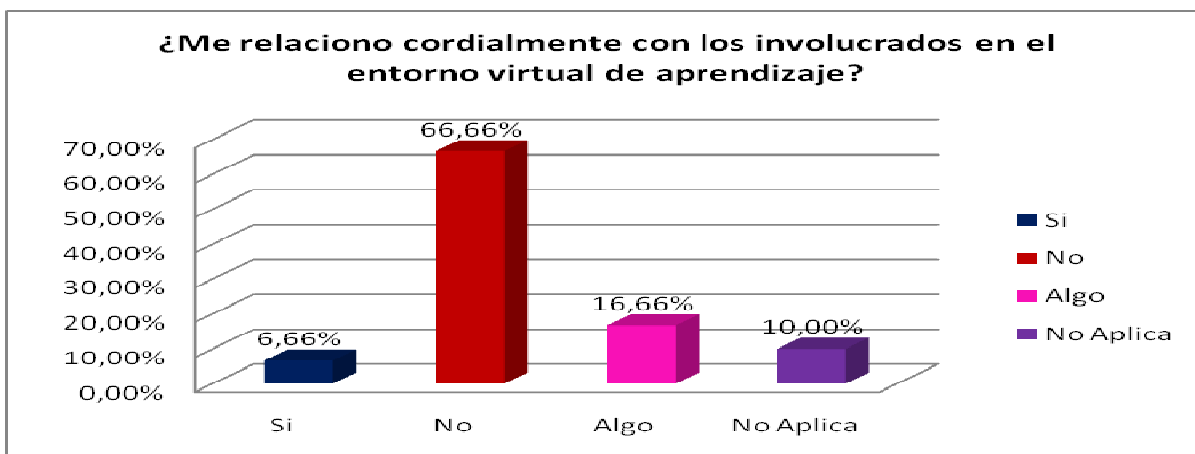


El 43,33% de los encuestados respeta las diferencias individuales, creencias, opiniones y/o puntos de vista de los participantes y un porcentaje similar sostiene lo contrario porque considera que el entorno virtual no permite identificar con claridad la diversidad de los estudiantes, y en cuanto a los contenidos abordados no hay opción para conocer sus opiniones y puntos de vista. Esto se debe a la naturaleza del curso, asignaturas y temáticas.

Es preciso comprender al entorno virtual como un ambiente de interacción socio-afectivo y no solamente un espacio de interacción cognitiva como erróneamente se concibe.

DÉCIMA NOVENA PREGUNTA: ¿Me relaciono cordialmente con los involucrados en el entorno virtual de aprendizaje?

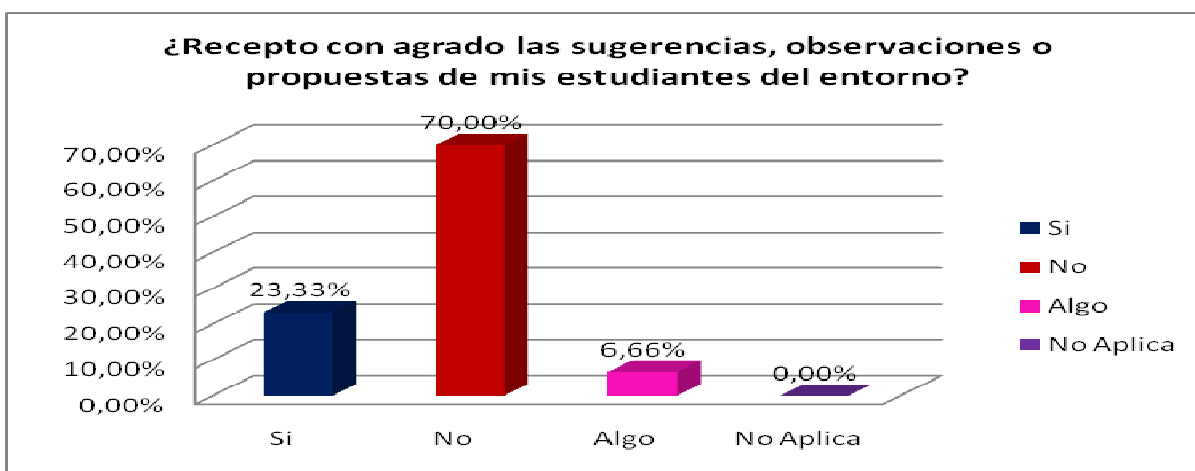
SI:	2	(6,66%)
NO:	20	(66,66%)
ALGO:	5	(16,66%)
NO APLICA:	3	(10,00%)



Por la misma línea de la pregunta anterior, equivocadamente el 66,66% de los encuestados considera que la plataforma virtual no permite relaciones de afectividad sino que al contrario, es un espacio que rompe este tipo de relaciones.

VIGÉSIMA PREGUNTA: ¿Recepto con agrado las sugerencias, observaciones o propuestas de mis estudiantes del entorno?

SI:	7	(23,33%)
NO:	21	(70,00%)
ALGO:	2	(6,66%)
NO APLICA:	0	(00%)





Vinculada a las respuestas proporcionadas en preguntas anteriores, el 70,00% de los encuestados considera que el entorno virtual de aprendizaje anula el espíritu analítico, crítico, reflexivo y propositivo del estudiante razón por la cual los estudiantes no realizan observaciones, sugerencias y/o propuestas de ningún tipo.

c.- Conclusiones de la aplicación de la encuesta a los docentes virtuales de la UPS.- Del procesamiento de la información correspondiente, se puede constatar la existencia del problema de la investigación: se evidencian deficiencias en general en el diseño instruccional que orienta el accionar del docente en el entorno virtual de aprendizaje, lo cual permite inferir la necesidad de crear una propuesta que responda a las exigencias de la sociedad actual y a todos los requerimientos detectados mediante este diagnóstico.

Los resultados obtenidos permitieron repensar los diferentes procesos de la gestión y del accionar del docente en entornos virtuales, permitieron fundamentar la necesidad de estructurar una propuesta que proporcione los métodos, técnicas, procedimientos y herramientas que satisfagan los requerimientos del docente virtual de la actualidad.

Se considera que el conocimiento del verdadero significado de la educación virtual, de sus fundamentos, teorías así como el conocimiento del entorno virtual y sus herramientas de comunicación; el conocimiento de métodos, técnicas y estrategias para planificar y gestionar un aula virtual incidirá notablemente en el desempeño del docente en entornos virtuales.

El uso de una buena guía metodológica podría orientar adecuadamente el accionar del docente en entornos virtuales.

4.5.2.3. Entrevista no estandarizada aplicada al personal administrativo del Centro Virtual de la UPS. Aplicada a 10 personas que trabajan como apoyo en el Centro Virtual institucional.

a.- Análisis de datos.-



Primera Pregunta: ¿Con qué técnicas se realiza la selección del docente virtual para la institución? Seis entrevistados manifiestan que la técnica más utilizada para la selección del docente para el entorno virtual es la misma que para el docente para los estudios presenciales, en general se utiliza la entrevista seguida por la aplicación de pruebas de conocimientos de capacidades generales y específicas, después las pruebas psicométricas para determinar las aptitudes y por último una prueba de personalidad. Dos entrevistados no tienen claro dichos procedimientos y dos desconocen totalmente.

Es importante que la UPS establezca con claridad métodos y técnicas para la selección, reclutamiento y desempeño del docente en ambientes virtuales.

Los datos arrojados por la entrevista son acertados porque la selección y reclutamiento del docente virtual está determinado por el nivel de amistad existente entre el director de un curso o programa y el docente determinado para el efecto; por lo general, el profesor presencial se traslada a desempeñar las tareas en un entorno virtual sin importar la calidad de su desempeño.

Segunda Pregunta: ¿Cuáles son los criterios más utilizados para realizar el seguimiento al personal docente que labora en el Centro Virtual de la institución? Entre los criterios más utilizados para realizar el seguimiento del personal del Centro Virtual son los establecidos por Gestión del Talento Humano de la institución, entre los que se encuentran: el control mediante evaluaciones del desempeño; la supervisión del trabajo diario; eficacia, eficiencia, rapidez y capacidad del sujeto que trabaja.

Tercera Pregunta: ¿Cuáles son los procedimientos más empleados para evaluar el desempeño del docente virtual en la institución? Los procedimientos más usuales empleados son: Tarjetas de registros (ingreso/salida) que se verifican en la plataforma online donde se visualiza el tiempo de permanencia del docente en el aula e inclusive las actividades desarrolladas; informes sobre la unidad de estudio



y del rendimiento total de los estudiantes; calificación de tareas, rapidez y supervisión; evaluación por parte de los estudiantes.

Cuarta Pregunta: ¿Cuáles son los mecanismos más utilizados para la capacitación y actualización del docente virtual en la institución?. Taller de inducción a la plataforma virtual para los docentes que se involucran en el entorno virtual.

Se sugiere una mejor capacitación a través del incremento de cursos, seminarios, talleres dirigidos por expositores especialistas en el área de las TICs aplicadas a la educación.

Quinta Pregunta: ¿Cómo sugiere que se prepare el docente virtual de su institución?. Cursando programas de postgrado que le permitan desenvolverse de mejor manera dentro del área de la tecnología aplicada a la educación.

- Planificando y efectuando cursos de capacitación, conferencias, charlas, seminarios, talleres necesarios conforme a requerimientos de la institución.
- Identificando las necesidades reales de la sociedad actual en relación a la educación virtual.
- Proporcionando pautas escritas y prácticas de posibles casos/problema a encontrarse en el accionar del docente en entornos virtuales.
- Actualizando permanentemente la información en relación a los fundamentos, teorías, métodos y técnicas de la docencia virtual.

Sexta Pregunta: ¿Existe una guía o manual de procedimientos relacionados con los procesos de gestión del aula virtual por parte del docente virtual?.

Sostienen que en lugar de una guía o manual relacionado con los procesos de gestión del aula virtual se organiza un curso de inducción al sistema dirigido a docentes y estudiantes que se involucran en esta modalidad de estudios.



Séptima Pregunta: ¿Se toman acciones documentadas para eliminar las no conformidades detectadas en el accionar del docente virtual?. La totalidad de los entrevistados consideran que no existen acciones de este tipo, la tendencia es separar al docente que no ha tenido el desempeño deseado; manifiestan la inexistencia de acciones preventivas en relación al accionar del docente en el entorno virtual de la institución.

Octava Pregunta: ¿El clima de satisfacción, la motivación, la integración de las personas en los cursos y programas virtuales responde a la eficacia y eficiencia de la preparación de los principales gestores de la enseñanza aprendizaje virtual?. La mayoría de los entrevistados considera que la preparación de los gestores de la enseñanza aprendizaje virtual es clave para llegar al sujeto que se involucra en este tipo de estudios; en este sentido, sostienen que la gestión del Centro Virtual de la institución contribuye notablemente para el desenvolvimiento del docente virtual de la institución y para el crecimiento institucional.

En este sentido, los entrevistados sostienen que el Centro Virtual se encuentra debidamente estructurado y organizado para apoyar los diversos procesos de esta modalidad de estudios; en el Centro Virtual, a nivel administrativo, todos cumplen funciones específicas, tienen un trabajo debidamente distribuido pero operan como ejes fundamentales el espíritu de cooperación y colaboración entre todos. Según los entrevistados, el objetivo principal de su accionar es realizar un trabajo integral con miras a lograr la calidad en los servicios de gestión que desarrollan en bien de la educación virtual.

b.- Conclusión de la aplicación de la entrevista no estandarizada: Cabe señalar que la mayoría de los entrevistados se pronunciaron en función de lo que debería ser más no de acuerdo a lo que se encuentra actualmente operando en la institución. Así mismo, un buen número de entrevistados desconoce sobre técnicas científicas utilizadas para la selección, seguimiento, evaluación y formación del docente virtual.



Los procedimientos utilizados por la mayoría de los entrevistados obedecen a cuestiones empíricas y de sentido común. En el grupo de entrevistados, a pesar de estar al frente de cargos inherentes al área de la educación virtual no se pudo encontrar especialistas en docencia virtual.

4.5.3. Comentarios y sugerencias de la aplicación de instrumentos:

Considerando los puntos de vista coincidentes en las sugerencias realizadas en la pre -validación y en la correspondiente aplicación de los instrumentos, para mejorar el accionar del docente en entornos virtuales se requiere:

- Un adecuado entrenamiento en técnicas pedagógicas, en dirección y en gestión del aula virtual.
- El conocimiento y aplicación de los principios básicos de gestión para la conducción del equipo humano inmerso en un aula virtual.
- Aplicar (en los cursos y programas virtuales) un verdadero sistema de mejora basado en los principales procesos de reingeniería, gestión de calidad, etc.
- El conocimiento y aplicación de técnicas para la selección, el reclutamiento y el adecuado desempeño en entornos virtuales.
- Que todos los involucrados en la educación virtual conozcan y operativicen técnicas de planificación, conducción de grupos, resolución oportuna de problemas, toma de decisiones, enfrentamiento de conflictos, relaciones interpersonales, calidad, asignación de funciones, trabajo en equipo, comunicación y organización.
- Preparar al docente en los fundamentos de la educación virtual, sus características y componentes.
- Elaborar y socializar una guía o manual que oriente el accionar del docente en entornos virtuales.



- Fomentar la investigación de métodos, técnicas y procedimientos para el reclutamiento, seguimiento y evaluación del docente en entornos virtuales que permitan responder a los avances y desarrollo tecnológico científico de la actualidad.
- Preparar a las docentes involucradas en entornos virtuales de aprendizaje en métodos, técnicas y estrategias de gestión en el aula.
- Elaborar un plan anual que involucre a todos en el proceso tendiente a conseguir las metas y objetivos de la educación virtual institucional.
- Implementar conferencias, seminarios y charlas (de conocimientos específicos y motivacionales) que propicien la identificación de los problemas de la institución y permitan la superación de las limitaciones y la consecuente solución oportuna y acertada de los mismos.
- Propiciar la participación y búsqueda de elementos y herramientas indispensables para el desempeño del docente en entornos virtuales.
- Evaluar sistemáticamente el desempeño del docente en entornos virtuales, dar a conocer los resultados y propender al mejoramiento personal e institucional.
- Valorar y rescatar el talento humano en la educación virtual es fundamental para permitir que las personas involucradas desarrollen sus capacidades y destrezas, mejoren su autoestima y contribuyan para el crecimiento institucional.
- Incrementar el número de docentes virtuales para cumplir efectivamente con la misión y objetivos institucionales en cuanto a esta modalidad de estudios se refiere, pues, la demanda de cursos y programas virtuales de la UPS exige un mayor número de docentes preparados para desempeñarse en entornos virtuales. Se debería evitar la improvisación de docentes.

4.5.4. Interpretación de resultados.- Siendo consecuentes con los resultados arrojados luego de la aplicación de los respectivos instrumentos, se considera que



para alcanzar eficiencia, eficacia y efectividad en el desempeño del docente en el entorno virtual de la UPS, es necesario emprender campañas de concientización acerca de la seriedad de la educación virtual; es preciso incorporar programas de capacitación acerca del uso de las nuevas tecnologías en la educación; incluir como política institucional, una serie de programas concretos acerca del entorno virtual, componentes y herramientas fundamentales.

Conforme a los datos obtenidos como consecuencia de la aplicación de las encuestas y de las entrevistas, encontramos que los involucrados en la docencia virtual de la institución tienen un conocimiento limitado acerca del verdadero sentido y significado de la educación virtual.

El docente que se desenvuelve en entornos virtuales no se encuentra debidamente preparado en métodos, técnicas y estrategias de dirección y de gestión de un entorno virtual, tampoco conoce acerca de la reingeniería como sistema de mejora, ni aplican criterios para el mejoramiento de la calidad.

De acuerdo a los datos obtenidos como consecuencia de los instrumentos aplicados se visualiza una serie de contradicciones entre los diferentes actores involucrados en la educación virtual, así por ejemplo, mientras los responsables del centro virtual sostienen que para realizar el seguimiento al personal docente que labora en el Centro Virtual de la institución existen criterios como: el control mediante evaluaciones del desempeño; la supervisión del trabajo diario; eficacia, eficiencia, rapidez y capacidad del sujeto que trabaja; etc.; los resultados arrojados de las encuestas aplicadas a los docentes y a los estudiantes refleja lo contrario.

Por otra parte, la institución no dispone de una guía o manual de procedimientos relacionados con los procesos de educación virtual.

No se toman acciones documentadas para eliminar las no conformidades detectadas en el accionar del docente virtual y por tanto, no existe un tratamiento



sistemático ni medidas preventivas sobre el desempeño del docente en el entorno virtual.

Una de las crisis que vive nuestro país es justamente la no preparación en planificación, administración, dirección esto se evidencia en todos los niveles desde el macro hasta el micro de la sociedad.

Los resultados arrojados por la investigación permiten detectar una serie de problemas que atraviesa la docencia virtual en la UPS.

Entre las principales **causas** de los problemas se pueden señalar las siguientes: el desconocimiento de los fundamentos, características y componentes de la educación virtual, el desconocimiento de métodos, técnicas, estrategias y procedimientos para la selección, el reclutamiento, el desempeño, la mejora y la evaluación del docente virtual; el desconocimiento de nuevos métodos, técnicas y estrategias para la enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales.

Todo lo antes expuesto nos da la pauta para la búsqueda de **posibles soluciones**, una de ellas es la estructuración de una propuesta que permita el mejor desenvolvimiento del docente en un entorno virtual, una propuesta que logre responder a los requerimientos de la sociedad actual. En este sentido, se hace imprescindible preparar al principal capital social, al hombre. Es necesario proporcionar una serie de estrategias y herramientas que faciliten la gestión, la dirección y la administración de un aula virtual.

La propuesta para el accionar del docente en entornos virtuales es un camino para mejorar la calidad de la docencia virtual, sin embargo, somos conscientes que siempre hay cosas que cambiar, mejorar, perfeccionar como parte constitutiva del proceso. Lo importante es avanzar, contar con sistemas, promover cambios y mejorar constantemente.

En este sentido es necesario que las diferentes instituciones que poseen una oferta en la modalidad de estudios virtual elabore su propio sistema de mejora



continua basada en los cinco elementos fundamentales: chequeo diagnóstico y análisis; tomar decisiones de cambio; llevarlas a la práctica; controlar, auditar, medir resultados; y, finalmente tomar medidas preventivas para que los errores no se repitan.

Es recomendable que una de las primeras decisiones sea potenciar en el personal docente de la institución, la aplicación de la *reingeniería*²² humana o un sistema por el cual todos los involucrados están motivados e integrados en la mejora continua.

En primer lugar se deberá crear un verdadero clima organizacional, se deberá desarrollar un criterio de empresa, una política, implicar a los directivos y luego, sistema, método y formación, puesto que si algo no responde a un sistema o a la persona involucrada, no se puede medir, no hay cambio posible.

Recordemos que los cambios los realizan las personas de la institución, es necesario capacitarlas, entrenarlas, motivarlas y sensibilizarlas para que sean ellas las principales promotoras para lograr una educación virtual de calidad.

CAPÍTULO QUINTO

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ACTUACIÓN DEL DOCENTE EN ENTORNOS VIRTUALES

5.1. CONTEXTO INSTITUCIONAL AL QUE SE DIRIGE LA PROPUESTA

²² Consiste en rediseñar los procesos técnicos de la organización, los circuitos dentro de la empresa sirviendo los productos o servicios que demanda el cliente. Implica partir de cero y rediseñar el proceso no las áreas funcionales clásicas. Es una nueva forma de obtener resultados, acortar y abaratar los procesos; se trata de reinventar. Ver. Senlle, Andrés, Op. Cit. p.81.



La propuesta metodológica se proyecta a dar solución al problema detectado en la docencia virtual de la Universidad Politécnica Salesiana (UPS).

La UPS es una institución de educación superior que, desde su creación en 1994, ha orientado su oferta académica hacia la investigación y la docencia; promueve una permanente búsqueda de la excelencia humana y profesional, es suyo el compromiso de luchar por alcanzar la superación de las condiciones de marginalidad y exclusión que genera la sociedad ecuatoriana.

El sistema curricular en la UPS es asumido como un conjunto de elementos que cuentan con sinergia propia y actúan en función del logro y cumplimiento de las máximas intencionalidades declaradas por la institución y que están referidas a la formación humanística, científico, profesional en un determinado contexto geo-socio-cultural.

En el sistema curricular se presenta tres niveles:

Nivel Macrocurricular.- conformado por las demandas y necesidades sociales, estado actual de desarrollo de ciencia y la respectiva contextualización de la carrera en el ideario institucional y políticas de desarrollo académico

Nivel Mezzocurricular.- Constituido por la justificación y objetivos de la carrera; perfiles: humano, académico, profesional, campo ocupacional, organización curricular: áreas del plan de estudios, niveles, asignaturas, descriptores, créditos; grados y títulos; esquema de la malla curricular; distributivo del trabajo docente; proforma financiera; requisitos de ingreso; recursos: humanos, financieros y técnicos.

Nivel Microcurricular.- formado por datos informativos, descripción, objetivos, contenidos, metodología, recursos, evaluación y bibliografía.

La organización curricular de la UPS considera las siguientes áreas del plan de estudios: área de formación básica científica; área de formación profesional; área electiva; área optativa; área de la investigación.



La educación salesiana tiene como referente fundamental el sistema preventivo, planteado por Juan Bosco, que cambia radicalmente el concepto de preventividad en el contexto educativo y social: de una visión totalmente represiva y separatista a una visión positiva, promocional y de desarrollo humano en un contexto humano y cristiano, por tanto, “una prevención que antes que nada, mire a la persona” (Saraiva, Liliana, 2005, p. 43)

El sistema preventivo tiene como principio metodológico el amor y se sustenta en tres pilares: la amabilidad, la razón y la religión.

La amabilidad (amorevolenza) se traduce como finalidad y afecto; pero sentido por quien lo da y quien lo recibe, expresado en la denominada “asistencia salesiana”, entendida como una presencia totalmente activa entre los educandos en la que el profesor tiene “un rol bien definido, cuya autoridad proviene de ese prestigio moral que rodea a toda su persona, en virtud de la calidad de sus acciones de su vida ejemplar” (Saraiva, Liliana, 2005, p.1)

La razón podemos conceptualizarla como exigencia de explicación y exigencia de comprensión, es decir, desde su propia realidad y a partir de sí mismo tratar de llegar a la verdad de una manera crítica con total apertura a ella y por tanto a la libertad.

La religión entendida como el espacio de fusión entre ciencia y fe, educación, evangelización y promoción de la juventud.

5.1.1. Generalidades acerca de la educación virtual en la UPS.-

Respecto al material, este subsistema de educación actualmente contempla el uso de la Plataforma Sol de la Universidad, el hipertexto y unidades de estudio autónomo (UEA) que van acompañados del correspondiente plan de unidad de estudios, esta última integra el uso de las principales herramientas tecnológicas que permiten un acercamiento a los procesos cognitivos del estudiante orientándolo en su estudio.

Bajo el modelo de educación virtual se contemplan diferentes y variados elementos de comunicación soportados en tecnologías como el correo electrónico, el chat, los foros de discusión, las videoconferencias, sin abandonar, herramientas tradicionales como el teléfono, el correo postal, y el fax.



Respecto a la comunicación.- Esta modalidad de estudios se caracteriza por **la comunicación sincrónica o asincrónica**, se apoya en el autoestudio, cuando se trata de los materiales y en la interactividad vertical y horizontal (profesor-alumno, y alumno-alumno).

En fin, se apoya en la **teoría del diálogo didáctico mediado**²³ propuesto por Garrison. Es una educación mediada por tecnologías a través de un sistema pedagógico que permite soslayar las limitaciones de espacio y tiempo potenciando el auto aprendizaje, la interacción y la flexibilidad al permitir el acceso generalizado a la educación superior y a la formación continua.

El estudio inicia con un curso de inducción en el que se proporciona el conocimiento necesario para el conocimiento de la plataforma.

5.1.2. Perfil de salida del estudiante de cursos y/o programas virtuales.- El perfil de salida del estudiante virtual responde a la misión, visión y filosofía que orienta a la institución; está relacionado con los logros de desempeño alcanzados por el estudiante al finalizar un curso, una carrera, y/o un programa determinado.

De modo que los estudiantes que concluyen un curso virtual en la UPS serán capaces de:

- Identificar situaciones conflictivas y generar soluciones oportunas, creativas y adecuadas desde diferentes niveles de pensamiento.
- Observar, analizar, comparar, ordenar, entamar, graficar ideas esenciales y secundarias; interpretar y contextualizar.
- Participar activa y críticamente en los procesos de construcción social.
- Demostrar un pensamiento lógico (articulado y coherente), crítico y creativo en el análisis y resolución eficaz de problemas de la realidad a partir de la aplicación de lo comprendido en las temáticas del curso.

²³ La teoría del diálogo didáctico mediado basa su propuesta en comunicación a través de los medios que cuando se trata de materiales, descansa en el autoestudio y cuando se trata de las vías de comunicación, en la interactividad vertical y horizontal (profesor-alumno y alumno-alumno). (García Aretio, L., 200, p.112).



- Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en la investigación; en la solución de problemas; y en el ejercicio de tareas académicas.
- Reflexionar, valorar, criticar y argumentar acerca de términos, categorías, hechos y procesos fundamentales.
- Relacionarse responsable, solidaria y proactivamente con los demás y con la naturaleza.
- Demostrar amabilidad, razón y religión en todas las actividades cotidianas.

5.1.3.- Problematización.- Como resultado del diagnóstico presentado en el capítulo anterior, el ejercicio docente en el entorno virtual de aprendizaje de la UPS presenta los siguientes problemas:

a.- De carácter general:

La modalidad de educación no presencial tiene falencias en la formalidad que exigen los procesos tanto de planificación curricular como en el diseño instruccional. En el primer proceso, la participación docente dentro del contexto macro, mezo y micro curricular es limitada. En el segundo, ocurre un fenómeno similar cuando el director académico y/o los técnicos instructoristas, asumen responsabilidades propias de la docencia y/o del discente, según el caso (medios o recursos y materiales didácticos, soportes tecnológicos, operadores didácticos, dispositivos para transmitir la información, etc.). Este error produce desmotivación en el discente como resultado de ineficiencia en la transmisión de la información, la imposibilidad de aclaración de dudas, orientación oportuna y recomendaciones pertinentes que deben hacer los docentes en cada momento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Resistencia al cambio y poco posicionamiento docente al interior del equipo de trabajo que lleva a cabo cada proceso educativo virtual, con respecto a la formulación de métodos didáctico-pedagógicos que se adapten a la modalidad virtual y la aplicación racional de las Tics en el proceso. El docente debe ocupar un lugar importante pero no es el único elemento esencial dentro del proceso de aprendizaje



no presencial bajo la modalidad virtual, aunque junto con el discente conforman el espacio de interacción fundamental. Este último aspecto aunque se lo reconoce dentro del marco de la formalidad no es una práctica real y efectiva en lo cotidiano.

Hay mediana experiencia y escasa formación docente para el ejercicio docente en entornos educativos virtuales. La improvisación, escasez y/o concentración docente en los eventos de formación son el resultado de la existencia de un bajo número de docentes preparados adecuadamente y con suficiente práctica de manejo en medios didáctico pedagógicos actuales en el ámbito virtual.

b.- De carácter particular:

La educación no presencial en la UPS no cuenta con una definición estructural adecuada y políticas estratégicas indispensables para el funcionamiento de esta modalidad.

Sigue hegemonizando una cultura educativa presencial y con ella todas las resistencias al cambio posibles.

La inexistencia de una comprensión adecuada de las posibilidades de desarrollo e impacto que puede causar la educación no presencial en el entorno educativo nacional e internacional.

Inexistencia de diversificación de programas en la modalidad virtual

Dificultad para desarrollar al máximo capacidades, destrezas y habilidades para la comunicación escrita vital en los procesos educativos a través del entorno virtual así como el aprovechamiento racional de la tecnología para establecer una comunicación que garantice la interacción entre los participantes de dichos procesos.

La falta de gestión del conocimiento desarrollado y producido a través de estos programas educativos en EVA que permitan tanto la sistematización como la difusión de los mismos de manera que incidan en la realidad local.



c.- De carácter específico:

Existe una actitud de prejuicio docente en relación a creer que en el entorno virtual, el estudiante y el profesor sufren una cosificación en el proceso, lo cual causa resistencia a participar activa y positivamente en las ofertas virtuales.

Los docentes tienen pocos conocimientos y habilidades en cuanto al manejo del Internet y sus herramientas, lo cual impide un desempeño eficiente en los entornos virtuales, donde se exige una combinación entre el uso adecuado del software y la aplicación de métodos de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes tienen que enfrentarse a un proceso de preparación en el manejo de herramientas, recursos, y materiales (espacios de interacción, contenidos, actividades formativas, etc.) que requiere de una planificación y un seguimiento rigurosos para asegurar la calidad del servicio y de la efectividad de las acciones propuestas por lo que hay poca probabilidad para la improvisación como es muy común en el ejercicio docente presencial.

No todos los docentes que tienen que asumir la tarea de elaborar un contenido de su autoría están debidamente preparados para la expresión escrita y producción de material educativo, de lo cual se derivan a su vez dos dificultades: que se tenga como contenido la compilación (extractos o fragmentos seleccionados sobre la materia de publicaciones realizadas por otros autores) con el cual no necesariamente coincidirán todos los docentes; y, la otra, que el contenido sea pobre en cuanto a su calidad académica e insuficiente en su efectividad pedagógica.

Existe dificultad al momento que el docente tiene que elaborar el plan analítico correspondiente o también llamado plan de unidad de estudio en el EVA lo cual



impide concretar el uso del contenido y el planteamiento de actividades tendientes a conseguir los objetivos planteados.

Se presentan generalmente climas de conflictividad cuando se requiere de más de un docente para una misma materia o unidad de estudio, los contenidos generalmente son elaborados por un tercero, entonces, no siempre existe concordancia con el criterio de quienes van a ejercer la docencia en el entorno virtual. El costo -tiempo y recursos- que exige la preparación del material es elevado y por ello mismo debe ser adecuadamente empleado.

Los docentes en EVA por desconocimiento de la metodología, del manejo del entorno y sus herramientas, se encuentran con que la dedicación a la labor de enseñanza-aprendizaje y atención a las consultas de los estudiantes es considerablemente mayor a la de la tutoría en otras modalidades, esto genera la deserción de algunos docentes.

La falta de destreza en la escritura comunicativa está presente en muchos estudiantes, constituyendo un serio problema que enfrentan los docentes para lograr una mejor interacción, comunicación y aprendizaje en un relacionamiento caracterizado por la asincronía de acciones.

Dificultades en el acceso al servicio de internet dentro de la UPS.

5.2.- OBJETIVOS:

a.- Generales:

- Construir una propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales.

b.- Específicos:

- Identificar los principales problemas del docente en entornos virtuales en la UPS.



- Determinar los ejes estratégicos de la docencia en la Educación Virtual.
- Proponer alternativas para mejorar la gestión del docente en el entorno virtual de la UPS.
- Proponer métodos y técnicas para el adecuado accionar del docente en el entorno virtual de aprendizaje.
- Proporcionar herramientas adecuadas para responder con éxito a situaciones de cambio, propias de una sociedad dinámica que evoluciona permanentemente.

5.3.- JUSTIFICACIÓN.- La propuesta metodológica intenta convertirse en una guía alternativa para ejercer adecuadamente la docencia virtual con miras a mejorar el desempeño, a desarrollar destrezas y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del Campus Virtual Salesiana On-line (Cfr. www.sol.edu).

Con esta finalidad, se hace indispensable analizar las fortalezas y debilidades del docente virtual en la UPS.

La propuesta metodológica centra su énfasis en el desarrollo de las condiciones personales de los participantes para optimizar el proceso educativo en la institución, pretende potenciar en cada uno de ellos las capacidades necesarias para desempeñar tareas de dirección virtual y reforzar los conocimientos técnicos de la gestión de aula basados en un contexto de administración estratégica y de desarrollo organizacional.

5.4.- RESULTADOS ESPERADOS.-

Se considera entre los potenciales logros de la propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales los siguientes:

- Mejoramiento de la gestión docente en los entornos virtuales de aprendizaje de la UPS.
- Docencia virtual apoyada en la comprensión de teorías, métodos, técnicas, procesos y prácticas relativas al tema.
- Adecuado manejo de fundamentos, conceptos, teorías, categorías y procesos de la gestión docente en el aula virtual.



- Eficaz desempeño en entornos virtuales de aprendizaje, planificando, coordinando y organizando tareas inherentes a su función.
- Adquisición de habilidades para dominar distintas técnicas y estrategias conducentes a direccionar, seguir, evaluar, liderar la gestión del cambio, tomar decisiones, negociar y resolver conflictos del entorno virtual de manera oportuna y efectiva.
- Dirección, coordinación y conducción virtual adecuada de equipos de trabajo de manera exitosa en base al análisis y la comprensión de diferentes teorías de liderazgo y dirección.
- Adquisición de conocimientos teóricos y prácticos suficientes para desarrollar su actividad profesional en el entorno virtual de la institución.
- Presentación de modelos teóricos de gestión de la información y del conocimiento a través de los entornos virtuales.
- Exposición de casos reales de aplicación de la gestión del conocimiento en entornos virtuales fundamentados en los principales lineamientos de investigación.

5.5.- DESTINATARIOS.- La propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales, está diseñada para entregar a sus participantes los conocimientos y habilidades necesarios para enfrentar con seguridad los desafíos de esta nueva forma de enseñar y aprender; y por qué no decirlo, para que las instituciones educativas potencien su eficiencia y productividad, generando ventajas competitivas a través de una gestión virtual actualizada de su talento humano.

Los destinatarios directos de la propuesta serán los docentes de la modalidad virtual de la UPS y todos aquellos interesados en desenvolverse adecuadamente en un entorno virtual.

5.6. ASPECTOS TEÓRICOS SOBRE LA GESTIÓN DE LA DOCENCIA VIRTUAL EN LA UPS



Para analizar adecuadamente los entornos virtuales, es necesario re-conceptualizar el papel de la gestión, la cual permitirá comprender la praxis de esta modalidad de estudio en la esfera de lo virtual o del denominado tercer entorno. El papel de la gestión en este escenario no deberá reducirse al plano meramente administrativo sino que deberá ser comprendido como una estrategia en donde educadores, administrativos y educandos lideran procesos y son protagonistas de los cambios que se gestan en las organizaciones.

En términos generales, la gestión es concebida como *un logro hacia un determinado propósito (Diccionario Larousse)*, como: *una acción y efecto de acciones que llevan al logro de objetivos, previamente establecidos* (Beltrán, J., 2001, p.24); como el desarrollo de funciones básicas: planear, organizar, dirigir y controlar.

Es necesario redefinir a la gestión, ya que en el ámbito educativo es mal interpretada y direccionada hacia una práctica de impartir órdenes o de dirigir la institución de manera jerárquica y autoritaria.

En la actualidad la educación se orienta por nuevos caminos, en especial en el contexto de la gestión donde es considerada como *una estrategia para mejorar la interrelación entre cada uno de los participantes de las instituciones educativas (administrativos, educandos, educadores, servicios, entre otros actores.)* “Es claro que la gestión trasciende a la acción por sí misma, ya que incluye la formulación de objetivos, la selección, evaluación y determinación de estrategias del diseño de los planos de acción, la ejecución y el control de los mismos” (Beltrán, J., 2001, p.1).

De manera que, la gestión establece tres momentos que las organizaciones e instituciones educativas tendrán que seguir para lograr los parámetros de calidad y para que pueda ejecutarse en términos de *planeación, estrategia y validación de los logros.*



El primer momento es la **gestión estratégica**, la cual tiene relación con la toma de acciones y decisiones que presentan las organizaciones para conseguir el logro de sus objetivos. Este punto también tiene relación con la ejecución, control y la planeación de los recursos.

El segundo momento viene acompañado de la **gestión táctica** vinculada con el escenario interno de la organización, intereses de sus actores, desarrollo de actividades, que se manejarán para fortalecer las organizaciones y así poder mostrar y proyectar la imagen corporativa hacia los actores externos.

El tercer momento tiene relación con la **gestión operativa**, la cual conecta las actividades de los momentos anteriores. En este nivel la gestión aporta con la producción, distribución, marketing, servicios, personal, aspectos financieros, entre otros puntos que son importantes para la organización, ya que involucra el funcionamiento y operatividad en la planeación, estrategias y manejo de los distintos recursos (Cfr. Beltrán J., 2001, p. 2)

Además, siguiendo el planteamiento de Beltrán, Jesús (2001), es importante considerar que la gestión se mide por la eficiencia (relación entre el bien o servicio y el grado de satisfacción de los beneficiarios o el aprovechamiento en los procesos); la eficacia (es el qué, está determinada por el logro de los objetivos corporativos); la efectividad (es el logro de la eficacia y de la eficiencia; es el logro de la mayor satisfacción del cliente y de la empresa mediante mejores y económicos procesos); la productividad (es la relación entre la producción y los insumos utilizados en dicha producción; es un factor vital de la gestión porque a través de la productividad se obtienen los rendimientos que la institución dispone para mejorar su capacidad de rendimiento).

En la gestión de la docencia virtual es necesario aplicar los tres momentos antes explicados, no solamente para la ejecución de un adecuado manejo en el trabajo de la organización, especialmente, entre los participantes, sino también para



una adecuada planificación y estrategia que determinará el fracaso o el éxito de la institución educativa.

Es común entre los administrativos y directivos poner énfasis en el nivel de la gestión operativa, sin considerar los puntos anteriores vinculados a la planificación, control, evaluación, en el ámbito educativo. Esto atañe una mayor responsabilidad en el aparato escolar, ya que los que estarán en juego serán los educandos como seres humanos, los cuales son formados no únicamente desde una perspectiva cognitiva, sino también afectiva y procedimental.

En el contexto actual el papel de la gestión en la educación es de suma importancia. Fenómenos como la globalización, la era de la información, entre otros, han traído consigo la tendencia a lograr un mejoramiento en los estándares de calidad en los procesos de la enseñanza y del aprendizaje; por ello, la gestión deberá estar orientada hacia la proyección de pasos sistemáticos, deberá ser entendida desde una relación horizontal entre los participantes del proceso; deberá establecer una ruptura entre el poder y la toma de decisiones unidireccionales, deberá entenderse desde un enfoque o ***estilo de gestión integrado***, un estilo que promueve el trabajo en equipos y una propuesta altamente comunicativa entre los actores. De esta manera los logros o metas que se quieran alcanzar serán más viables y flexibles en razón del clima de trabajo desde una perspectiva participativa, de modo que:

La gestión educativa, debe tender al logro de los objetivos y metas educacionales, atendiendo a las necesidades básicas de los alumnos, de los padres, de los docentes, y de la comunidad toda en pos de un modelo de país solidario, ético y participativo (GARCÍA, Luis: 2000, p.1).

En esta dinámica se relaciona al proceso de la gestión educativa como una manera de integración de los actores del proceso educativo, una forma de comunicación integral, así como un *sistema de saberes o competencias para la acción de un sistema de prácticas que no puedan ser sólo intelectualmente*



aprendidas, aunque sí pueden ser apoyadas o servidas por procesos intelectuales (Prats: 1999)

Una buena **gestión educativa**²⁴, además de mejorar la calidad en sus procesos e interrelación entre los participantes, busca transformar e innovar las estrategias de las organizaciones en función de las dinámicas del tiempo y del aprendizaje integral de los educandos; inclusive repercute en las relaciones con los estudiantes propiciando un adecuado clima laboral complementado con los principios filosóficos y con la propuesta pedagógica institucional.

Otra de las acepciones que presenta el rol de la gestión en las instituciones educativas, está orientada a un *proceso emprendido por una o más personas para coordinar las actividades laborables de otras personas con la finalidad de lograr resultados de alta calidad que cualquier otra persona trabajando sola no podría lograrlo* (Ivanovich: 1997, citado por García, Luis: 2000, p.1).

La clave de este gerenciamiento deberá tener una perspectiva humanista y ética basada en acciones que conducen al cumplimiento de los pilares fundamentales de la educación establecidos por la UNESCO y retomados por García Luis; un enfoque que presenta los siguientes componentes: *aprender a conocer, aprender hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser*.

Entre las falencias que generalmente reproducen las instituciones educativas está en concebir el funcionamiento de la organización de manera mecanizada y operativa, sin tomar en cuenta que quienes forman parte de la misma son seres humanos y en función de estos es que se construye la organización.

Es por eso que la institución educativa deberá tomar en cuenta la toma de decisiones sin discriminar roles de trabajo y género, es decir, que tanto hombres como mujeres deberán tener un nivel de participación que aporte a los objetivos

²⁴ Se la considera como el conjunto de procesos de toma de decisiones y de ejecución de acciones que permiten llevar a cabo las prácticas pedagógicas, su ejecución y evaluación (Ministerio de Cultura y Educación de la nación de Argentina, 1996, citado por: Beltrán, J., 2001, p. 3)



planteados por la institución, de esta manera los actores se sentirán motivados y el trabajo crecerá desde la perspectiva estratégica y pedagógica.

Pero el gerenciar o gestionar se realiza con mucha cautela o prudencia para modernizar, reformar o transformar a las administraciones públicas teniendo siempre presente al hombre y a la mujer. Aquí incluimos a la institución, organización educativa en lo macro y en lo micro” (Cfr. Beltrán, J., 2001, p. 2)

En este punto para entender el verdadero sentido de la gestión educativa, habrá que entender su mediación en lo que refiere a su filosofía, misión, visión y objetivos institucionales, los cuales determinaran el enfoque de los roles en los elementos personales: administrativos, docentes y educandos.

Así por ejemplo, si la institución se orienta hacia un enfoque humanista, las relaciones crecerán considerablemente.

Además de los objetivos institucionales, es necesario establecer a nivel de las propuestas micro-curriculares los objetivos de aprendizaje, los mismos que pretenden comprender los resultados esperados en los tres niveles: *cognitivo, procedimental y actitudinal*. Estos objetivos se enmarcan dentro de una pedagogía cognitiva, que dentro de la práctica de la gestión supera la visión de gestión administrativa, la cual se ha reducido a planos como la eficacia, eficiencia, efectividad y productividad. Los objetivos para algunos autores son estrategias en el diseño del currículo, los cuales condicionan el aprendizaje. En esta propuesta se considera que los objetivos de aprendizaje deberán ser planteados desde las necesidades, intereses y motivaciones del educando.

Con este enfoque se podrá determinar los logros que son planteados desde la propuesta micro-curricular, además de que se intentará establecer con claridad las relaciones y la gestión académica. Este enfoque de gestión educativa trasciende del modelo de corte tecnocrático y administrativo hacia un modelo en donde el sistema de relaciones entre los actores del proceso educativo pone énfasis en los



planteamientos del modelo pedagógico planteado por la **escuela nueva**, que destaca que los sistemas de relación del aparato escolar no sólo se deben comprender desde el proceso de enseñanza, sino también desde la perspectiva del aprendizaje, como principal escenario protagónico en el acto educativo.

El sentido de este enfoque será presentar una crítica a la gestión de corte funcionalista y direccionar el enfoque a la conjunción de la gestión educativa en los entornos virtuales de aprendizaje que establecen una gestión no-jerárquica, relevante para el modelo humanista. No habrá que olvidar que cualquier institución crece no desde el énfasis en los recursos materiales y relaciones de producción, sino desde el capital humano, es importante recordar que quienes hacen las instituciones y son la razón de ser de estas son los seres humanos.

Este enfoque a más de ser un paradigma humanista, toma el nombre de modelo socio-crítico, el cual centra su interés a más de aspectos del funcionamiento organizacional, en ámbitos dentro de la cultura, ideología, política, entre otros aspectos que posibilitan una comprensión integral de la visión de la educación. En este modelo a más de entender al ser humano desde su entorno natural y ámbitos cotidianos, toma en cuentas sus necesidades y demandas, en lo que refiere los aprendizajes.

En este punto se deberá recordar que los actores del proceso educativo son administrativos, educadores y educandos ya que ellos son la razón de ser de las instituciones educativas. Existen autores que vinculan a los padres como actores del ejercicio educativo, visión acertada ya que muchas instituciones todavía no los toman en cuenta. Los padres son importantes en el aprendizaje, ya que ellos son quienes promueven e incentivan el trabajo de los educandos en el hogar.

La gestión del docente en entornos virtuales deberá propender a la formación del individuo para las competencias laborales, desde un enfoque socio-crítico, humanista, desjerarquizado; deberá proporcionar al educando las adecuadas herramientas para transformar la realidad social y provocar cambios en los



diferentes procesos. Este enfoque posibilita la comprensión de las oportunidades y amenazas del proceso de gestión en las instituciones para lo cual es preciso tener claramente delimitados los objetivos institucionales que junto a la misión, visión y filosofía se orientarán hacia la práctica del enfoque.

La planeación es importante dentro de este enfoque, no sólo desde una visión administrativa (en función de los bienes y servicios) sino desde el enfoque de la persona considerada como centro fundamental y eje necesario de toda planificación, seguimiento y evaluación de la organización y sus procesos.

Aquí aparece una nueva categoría que se orienta hacia una perspectiva de la gestión del aprendizaje, que propugna la reflexión y el análisis en la educación.

El por qué se plantea este enfoque de gestión desde la mediación de la persona, responde al fracaso que tuvo la gestión administrativa en muchas de las instituciones, en donde directivos y demás funcionarios preferían no mantener vínculos con sus subalternos, por el temor de perder el respeto; *“una vez más se destaca que la producción humana mejora cuando a nivel de las organizaciones se potencia el factor afectivo, más aún al interior de las instituciones educativas”* (Cfr. GARCÍA, Luis, 2000, p.2)

Bajo esta perspectiva, las organizaciones a partir de sus directivos deberán mostrar este **enfoque humanista o estilo integrado**, en el que la visión de que los directivos es ver a sus colaboradores como actores importantes en la construcción del desarrollo de la organización, aspecto que genera confianza, compromiso y trabajo en equipo que coadyuva para el logro de calidad pedagógica en las instituciones, es decir que: *“el rol del director se debe apoyar en los pilares del entusiasmo, el esfuerzo, el conocimiento, la escucha, el compromiso con el equipo de trabajo, sistematizando en una tarea jerarquizada de la profesión en un quehacer y saber quehacer”* (Beltrán, J., 2001, p.3).



Para concluir habrá que anotar que la gestión educativa que orientará el accionar del docente en entornos virtuales será de carácter integrador, tomando como punto de referencia el **factor humano y la mediación afectiva** como parte del crecimiento de las relaciones institucionales y las nuevas metodologías que surgen como consecuencia de la educación virtual las cuales promueven una ruptura de la jerarquización entre educadores y educandos, hacia una relación más horizontal en función de la construcción del aprendizaje, desde presupuestos que superan el factor organizacional y administrativo, como la comprensión pedagógica, comunicativa y humana, base de esta propuesta.

Una vez realizado el estudio sobre la gestión educativa, desde una perspectiva de interrelación de los actores del quehacer educativo, será relevante estructurar una propuesta metodológica para el accionar del docente en entornos virtuales de aprendizaje.

5.7. PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL ACCIONAR DEL DOCENTE EN ENTORNOS VIRTUALES

Este apartado reflexiona acerca de la actuación del docente en ambientes virtuales, para ello se cree conveniente proporcionar algunas orientaciones básicas para mejorar el actuar del docente y por extensión para mejorar el desenvolvimiento del estudiante dentro de un EVA.

En este contexto, es necesario proponer un modelo alternativo de diseño o instrumentación del curso por parte del docente en lo que a planificación del curso, los temas y los recursos utilizados se refiere; es necesario explicar brevemente acerca de la didáctica que utiliza el docente, es decir, la forma de enseñar o de direccionar la planificación del curso; es fundamental, proporcionar un conjunto de orientaciones generales que permitan la construcción de un ambiente interactivo de aprendizaje; explicar el tipo de comunicación en medios sincrónicos y asincrónicos,



sugerencias prácticas para una buena moderación y las funciones asumidas por el docente en la orientación de las relaciones en grupos; y, en definitiva, se propondrán mecanismos que permitan optimizar el desempeño del docente en entornos virtuales de aprendizaje.

5.7.1. Planificación del curso.- El docente virtual deberá partir del criterio de que la planificación constituye un referente fundamental o uno de los indicadores esenciales que faculta el cumplimiento del rol principal de todos los involucrados en la consecución de la educación de calidad.

En este sentido, el currículo reúne las respuestas que todo educador debe conocer en el momento de organizar un proyecto educativo, proyecto que debe traducirse en actividades educativas interconectadas que proporcionan sentido y significación al aprendizaje en un contexto determinado.

Cada uno de los elementos del currículo constituye una respuesta a una pregunta pedagógica diferente pero interrelacionada al estilo de un sistema.

Cada pregunta es un elemento organizado y relacionado que interactúa entre sí para lograr un objetivo.

En general, se considera que el currículo en un EVA deberá caracterizarse por su nivel de coherencia y de flexibilidad; deberá ser humanista y valorativo; abierto y reconceptualista por excelencia; deberá ser diversificable, integral e interdisciplinario.

Las preguntas elementales a las que estamos haciendo referencia son: ¿qué enseñar? ¿para qué enseñar? ¿cuándo enseñar? ¿cómo enseñar? ¿con qué enseñar? ¿se cumplió?. Estas preguntas se encuentran directamente relacionadas con los principales componentes del currículo: propósitos, contenidos, secuenciación, método, recursos y evaluación.



a.- Estructura para la planificación de un curso o asignatura virtual.- Tomando como referencia lo antes mencionado, para la planificación de un curso virtual se sugiere la siguiente estructura:

1.- Datos informativos: Contiene datos referenciales para la identificación, seguimiento y evaluación del curso o asignatura, se encuentra conformado por los siguientes elementos:

- a.- Nombre de la institución
- b.- Facultad
- c.- Carrera o Programa
- d.- Asignatura o curso
- e.- Créditos académicos
- f.- Período
- g.- Semestre o Año Lectivo
- h.- Docente Virtual
- i.- Teléfonos
- j.- Dirección electrónica
- k.- Tutorías

2.- Presentación de la asignatura o curso.- Consiste en una breve descripción de los contenidos que serán tratados en el curso o asignatura. Explica la importancia y actualidad de los contenidos seleccionados para el estudio.

3.- Objetivos de la asignatura o curso.- responden al perfil de salida del estudiante; resaltan el para qué del estudio de los contenidos que propone el curso o asignatura; justifica la selección y destaca el aporte que el estudio de los contenidos seleccionados brindan a la formación integral, al desarrollo de capacidades y al desempeño presente y futuro del sujeto que aprende.



4.- Contenidos de la asignatura o curso.- Enumera lógicamente y sistemáticamente los grandes temas y subtemas que serán abordados en la asignatura o en el curso.

En este componente del currículo se deberá evidenciar la secuenciación, alcance y niveles de profundización de los conocimientos que los estudiantes deberán poseer.

Es el esquema general que presenta los conocimientos esenciales (nucleares) que deben saber los estudiantes o participantes para el desarrollo efectivo de la asignatura o curso.

En este componente curricular se organizan e integran un conjunto de destrezas con criterios de desempeño²⁵ que deberán ser desarrolladas por los estudiantes o participantes al finalizar el tratamiento de los contenidos y de acuerdo al tema generador establecido.

Para el caso de las asignaturas se sugiere la organización de los contenidos en cuatro unidades de estudio, tal como se sugiere a continuación:

Unidades de estudio	Título	Contenidos obligatorios	Contenidos Complementarios o sugeridos para la profundización	Destrezas con criterio de desempeño	Niveles de profundización de los estudiantes	Tiempo
Unidad 1						
Unidad 2						
Unidad 3						
Unidad 4						

Tabla 3: Plantilla para la definición de los contenidos de la asignatura

4.1.- Contextualización y guía explicativa del material seleccionado para cada mes o para cada semana según el caso.- Tiene por finalidad proporcionar pautas

²⁵ Expresión curricular en la que se reúne con secuencia lógica lo que el estudiante o participante debe saber hacer (destreza), lo que debe saber (conocimiento) y los niveles de complejidad o precisiones de profundización de ese saber hacer y de ese saber (Cfr. Ministerio de Educación, 2010, p.14).



que permiten la localización del material seleccionado para el estudio; adiciona un resumen y un comentario sobre el contenido del mencionado material con el objetivo de informar acerca de los temas, enfoques y perspectivas del mismo. Su estructura es la siguiente:

Unidad	Tema	Ubicación en la Plataforma Sol	Resumen	Comentario
Uno	Estatuto de la Filosofía de la Educación	Lecturas seleccionadas	Se refiere al hecho educativo y su fundamento; analiza el saber y sus clases. Reflexiona acerca del estatuto epistemológico de las Ciencias de la Educación. Analiza la pedagogía fundamental; la teoría de la educación y las tareas de la filosofía de la educación.	Es una unidad introductoria a los principios y fundamentos de la Filosofía de la Educación; la finalidad es proponer una serie de conceptos y categorías necesarias para la comprensión de la educación y de la pedagogía.

Tabla 4: Plantilla para la contextualización y explicación del material seleccionado.

4.2.- Actividades para cada mes o para cada semana (conforme al caso).- Se refiere al conjunto de tareas obligatorias que deben ser desarrolladas por los estudiantes o participantes de la asignatura o del curso.

Las actividades deberán ser planteadas con claridad y precisión; deberán responder a los objetivos, a los contenidos abordados y al perfil de salida del estudiante o del participante que se desea obtener al finalizar el curso o asignatura.

Cada una de las actividades deberá contener asesoría o pautas de orientación.



Las actividades sugeridas para la ejecución por parte del estudiante virtual deben involucrar elementos importantes como la investigación, el análisis, la reflexión, la criticidad, la proposición, lo creativo, lo atractivo y en general, lo constructivo.

MES	UNIDAD	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	Fecha de entrega
Primero	Nombre de la Unidad:	1.- 2.- 3.- 4.- 5.-	Tarea 1: Pauta de orientación Tarea 2: Pauta de orientación Tarea 3: Pauta de orientación Tarea 4: Pauta de orientación	Día, mes y año previstos para la entrega de la tarea.

Tabla 5: Plantilla para la formulación de actividades o tareas

Para la definición de los materiales y sobre todo de las actividades o tareas es importante que el docente se base en lo desarrollado en el punto b) “estrategia instruccional”.

5.- Orientaciones para el estudio: consiste en un conjunto de pautas, pistas proporcionadas por el docente para el seguimiento, la organización y el desempeño adecuado del estudiante en el aula virtual.

Existen orientaciones generales y orientaciones específicas de cada curso o asignatura.

Un ejemplo de orientaciones generales y que podrían servir como referentes para cualquier curso o asignatura es el que menciono a continuación.

El estudiante deberá:



- Seguir de manera secuencial la lectura de las temáticas correspondientes (conforme al caso)
- Investigar, procesar y contextualizar la información (de acuerdo al caso)
- Planificar adecuadamente el tiempo para evitar inconvenientes
- Entregar las actividades en las fechas asignadas
- Solicitar asesoría mediante el uso de las herramientas de la plataforma
- Utilizar tutorías telefónicas en el horario asignado
- Comunicarse para resolver sus inquietudes

6.- Estrategias metodológicas: Contiene un conjunto de pautas que clarifican el sentido y significado del curso o asignatura; proporciona indicaciones acerca del método, técnicas y procedimientos que deben ser empleados por el estudiante o participante en la construcción del conocimiento; en definitiva, son un conjunto de precisiones de enseñanza-aprendizaje.

Este componente curricular brinda respuestas a la pregunta que sin duda alguna ordena el desempeño de los docentes: ¿cómo enseñamos para que nuestros estudiantes aprendan?. Para ello se detalla:

- Procesos didácticos
- Técnicas de aprendizaje (individuales, colectivas, comunitarias)
- Recursos humanos (involucramiento de todos los actores)
- Recursos materiales
- Recursos tecnológicos a utilizar

Constituye orientaciones metodológicas y didácticas para ampliar la información que expresan las destrezas con criterio de desempeño y los conocimientos asociados a ésta.

Se ofrecen sugerencias para desarrollar diversos métodos, técnicas y procedimientos para orientar el aprendizaje y la evaluación dentro y fuera del aula.



Previamente al establecimiento de estas estrategias metodológicas, el docente virtual deberá proporcionar las siguientes indicaciones:

- El curso o la asignatura se desarrollará por parámetros de auto-aprendizaje y no por parámetros de enseñanza.
- Los conocimientos deberán construirse a través del estudio independiente, autónomo y responsable, para lo cual es necesario que en el estudiante o participante sobresalgan características fundamentales como las siguientes: auto-disciplina, auto-control, auto-organización, auto-comprensión con miras a alcanzar aprendizajes significativos.
- Se descubrirá la aplicabilidad y utilidad del estudio del contenido abordado en la asignatura o en el curso en el contexto actual.
- Las tareas académicas serán las propias de la modalidad virtual, en ocasiones se verá la necesidad de planificar encuentros sincrónicos para la interacción con otros participantes del aula.
- Los conocimientos se procesarán por escrito de manera sincrónica y asincrónica; en forma individual y/o grupal.
- El curso o asignatura se orientará bajo la utilización del método problémico, el cuál capacita al estudiante o participante para desarrollar el pensamiento crítico, creativo, propositivo y potencia la independencia cognoscitiva.
- Para cumplir con los objetivos establecidos, el estudiante o participante deberá acudir al auxilio de las diversas técnicas y procedimientos de estudio como: la técnica de la investigación; la técnica de la lectura y del subrayado; las técnicas del resumen, del análisis, de la síntesis; podrá ayudarse mediante la elaboración de esquemas, diagramas, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, mapas mentales, mentefactos, fichas y otras herramientas que propicien la construcción del conocimiento.

7.- Evaluación.- El contenido de este componente curricular ayuda a responder a la pregunta: ¿se cumplieron los objetivos propuestos?; permite comprender a la evaluación como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje (es decir, que



está muy ligada a los objetivos). Se deberán establecer indicadores de evaluación entendidos como evidencias concretas de los resultados de aprendizaje, precisando el desempeño esencial que debe demostrar el estudiante.

Estos indicadores de evaluación de pueden estructurar a partir de las siguientes preguntas: ¿qué acción o acciones se evalúan? ¿qué conocimientos son los esenciales? ¿qué resultados concretos evidencian el aprendizaje?

Las evidencias de dicho aprendizaje se plasman en las destrezas con criterio de desempeño, ya que cuando analizamos y valoramos la información recabada a través de diferentes instrumentos (pruebas, observaciones, tablas de control, investigaciones, etc.) de acuerdo con determinados criterios y parámetros tenemos una orientación clara acerca de la finalidad de los procesos.

La evaluación deberá ser de carácter de formativa, sumativa y permanente; tomará en cuenta la capacidad investigativa, crítica, analítica, argumentativa, creativa y propositiva del estudiante o participante demostradas en todas las actividades mensuales o semanales presentadas en el EVA.

Los indicadores de evaluación deberán responder al perfil de salida del estudiante o participante, a los objetivos, a los contenidos y al contexto real y concreto en el que se encuentra.

Para ello, el docente virtual deberá establecer con claridad la tarea, la valoración, la fecha de entrega y los criterios de evaluación de cada actividad.

Actividad	Asesoría	Fecha de entrega de la actividad	Criterio de evaluación de la actividad	Calificación
Es la tarea que deberá ser ejecutada por el estudiante	Son las recomendaciones proporcionadas por el docente con la finalidad de orientar el trabajo	Día, mes y año propuestos para la entrega de la tarea	Es el parámetro que el docente valorará para evidenciar el aprendizaje	Es la asignación cuantitativa y/o cualitativa que el docente establece para la actividad desarrollada por el



	del estudiante.		por parte del estudiante	estudiante.
--	-----------------	--	--------------------------	-------------

Tabla 6: Plantilla guía para la evaluación

A continuación propongo una serie de **estrategias para la evaluación en entornos virtuales**.- La evaluación de las unidades de estudio será de carácter formativa, sumativa y permanente, contemplará diferentes actividades como participación en los foros de discusión, intervención en los chats temáticos y entrega de tareas establecidas.

El docente virtual se guiará por un modelo pedagógico sustentado en tres dimensiones fundamentales: la primera relacionada con la capacidad de aprender a resolver problemas reales. La segunda, con la manera de aprender, y la tercera, con la capacidad de manejarse con un diálogo didáctico mediado por las NTICs y sus herramientas.

Las actividades propuestas por el docente en entornos virtuales se orientarán bajo los parámetros constructivistas, propiciará la investigación, empleará el método experiencial, inductivo, así como la técnica de la observación para luego relacionar los contenidos con miras a la estructuración de principios, tesis y postulados generales.

En la evaluación de las diversas actividades, el docente virtual deberá tender a diagnosticar, verificar, regular, demostrar y valorar el nivel de aprendizaje en el estudiante.

De allí que, los foros de discusión constituirán el mejor espacio para la participación del estudiante, las intervenciones realizadas en el aula serán sistematizadas y se profundizarán elementos fundamentales del programa de estudios mediante la utilización de la investigación, el análisis, la reflexión y el diálogo entre los involucrados. Las tareas serán estructuradas para el desarrollo y presentación grupal e individualmente.



a.- Estrategias para planificar y evaluar un foro de discusión en el entorno virtual.- Para el mejor desenvolvimiento del estudiante, es necesario que el docente virtual establezca con claridad el tema, los objetivos, los criterios de evaluación y todas las orientaciones y sugerencias que guiarán el proceso.

Tema.- Deberá caracterizarse por lo siguiente:

- Por su claridad y precisión
- Por su relevancia que permita despertar el interés de los participantes
- Por reflejar aspectos de la realidad actual
- Por propiciar el análisis, la crítica, la reflexión, la interpretación, la investigación y la generación de nuevas ideas.

Objetivos.- Deberán ser planteados en función de resultados, deberán ser consecuentes con el tema establecido y tenderán al desarrollo y fortalecimiento de habilidades y destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales del sujeto que aprende.

Criterios para la evaluación.- En el foro de discusión se deberá valorar la calidad de las intervenciones realizadas en función del tema propuesto.

Los criterios que se podrán utilizar para la evaluación de las participaciones no se reducirán a aspectos únicamente cuantitativos (número de intervenciones), sino que se deberán incluir aspectos como los siguientes:

- Capacidad de análisis y nivel de criticidad
- Fundamentación de las ideas expuestas, argumentación / justificación de las intervenciones (mediante experiencias, referencias bibliográficas, etc.)
- Espíritu propositivo en función de la temática.
- Pertinencia

Orientaciones.- Es importante proporcionar una guía de orientaciones académicas y metodológicas para que el estudiante pueda desenvolverse adecuadamente en el



foro. Las orientaciones constituirán el conjunto de reglas y normas que el estudiante deberá tener presente, antes, durante y después de su intervención en el foro.

Como ejemplo, se establecen las siguientes:

- No servirá de mucho intervenir infinitas veces con frases como “estoy de acuerdo, comparto contigo, me parece interesante, has tenido una idea muy brillante”, etc.
- No formarán parte de la evaluación aquellas intervenciones que se limiten a sistematizar o parafrasear las ideas expuestas por las personas que le antecedieron.
- No serán consideradas como parte de la evaluación aquellas intervenciones efectuadas fuera del plazo establecido.

Sugerencias para la participación.- Dependen del tema, los objetivos del aprendizaje, el contexto y los requerimientos del docente, entre ellas se puede mencionar:

- Lectura de los materiales de estudio correspondientes al tema.
- Investigación sobre nuevos términos y categorías.
- Investigación sobre el tema
- Tener como referencia la teoría e información proporcionada, los conocimientos previos y las experiencias personales.
- Análisis y reflexión sobre la temática establecida.
- Exposición de puntos de vista (acuerdos, desacuerdos, puntos a favor y en contra); aspectos interesantes, fortalezas, ventajas, limitaciones, debilidades acerca del tema propuesto.
- Generación de nuevas ideas, propuestas y perspectivas.

b.- Estrategias para planificar y evaluar el chat académico en un entorno virtual.- El desempeño del docente virtual en una sesión de chat depende de



algunos factores dignos de ser considerados en el momento de estructurar la planificación correspondiente. Para efectivizar el desempeño docente en una sesión de chat recomiendo la planificación en tres fases:

Planificación antes de la sesión de chat: En esta fase, el docente virtual deberá:

- Dividir a la totalidad de los participantes en pequeños grupos de discusión
- Definir el tema objeto de la conversación
- Establecer los objetivos generales y específicos de la sesión de chat
- Elaborar un cuestionario base para la conversación
- Elaborar una guía de observación
- Determinar el tiempo de duración
- Fijar el horario para el encuentro en la sala del chat
- Establecer y socializar los criterios de evaluación entre los participantes
- Explicar la metodología que será utilizada en el encuentro
- Proporcionar recomendaciones generales
- Sugerir lecturas seleccionadas o pautas sobre temáticas que permitan la adecuada preparación previa a la participación en la sala de chat

Planificación durante la sesión de chat:

- Ingresar a la sala con puntualidad
- Iniciar la sesión con una frase de cortesía
- Explicar sintéticamente el tema y objetivos del encuentro
- Plantear la pregunta inicial para la conversación
- Procurar participación de la mayor parte del grupo
- Evitar la centralización de la conversación
- Controlar el posible desvío del tema objeto de la convocatoria
- Propender a la profundización y contextualización de las temáticas



Planificación después de la sesión de chat:

- Registrar la participación individual de los estudiantes
- Revisar la calidad conceptual y nivel de apropiación de los conocimientos
- Validar la coherencia y pertinencia de las intervenciones
- Analizar la fundamentación teórica y la capacidad de contextualización de las intervenciones realizadas
- Elaborar una sistematización de las intervenciones realizadas
- Ofrecer una breve retroalimentación de los principales contenidos abordados
- Establecer un listado de temas para nuevos encuentros de chat o para profundizaciones en el foro virtual

c.- Estrategias para evaluar diferentes actividades virtuales.- En función del alcance y los propósitos, se pueden concretar diferentes formas y técnicas de evaluación, como acertadamente lo sugiere Rentería, María:

Para diagnosticar (elaboración de informes, ensayos, composiciones); para verificar (actividades de chequeo y control); para regular (actividades para reajustar, revisión y reparación); para demostrar (test, pruebas, cuestionarios); para valorar (dictámenes, memoria, decálogos, juicios) (Cfr. Rentería, María de J. 2004, p. 6).

En entornos virtuales de aprendizaje puede resultar de utilidad el análisis de las actividades de otras personas, pues, el hecho de poder compartir "on line" la experiencia de otras personas, promueve el intercambio de sugerencias, la comparación, la crítica, la interrogación desde múltiples visiones.

Así mismo los casos de pensamiento simulados basados en la presentación de situaciones problemas dan la oportunidad de que cada participante desempeñe un rol específico explicitando sus procesos de pensamiento a fin de optar por



diferentes alternativas de solución. Como estrategia de enseñanza favorece la anticipación, la discusión de ventajas e inconvenientes de cada alternativa.

Desempeñan un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los procedimientos de interrogación o preguntas que tienden a la optimización del proceso cognitivo, centrándose en la reflexión y la conciencia.

Esta estrategia podría tener dos visiones (Cfr. Rentería A., María de J. 2004, p. 6).

Guía de interrogación.- El objetivo es determinar la capacidad de interiorización del contenido abordado en el curso o asignatura con la finalidad de determinar el nivel de autonomía, transferencia y meta-cognición alcanzada por el estudiante. Con este propósito se elabora un conjunto de interrogantes que direccionan el accionar de los involucrados.

Obtención de información.- El objetivo estratégico se encuentra definido por la obtención de un conjunto de datos o procedimientos que aporten nuevos elementos de aprendizaje significativo, para lo cual es preciso formular preguntas adecuadas, pertinentes y concretas; es necesario tener en cuenta que “en el todo integrador del individuo y su conocimiento incluye la planificación de las actividades cognitivas, el control del proceso intelectual y la evaluación de los resultados” (Cfr. Rentería A., María de J. 2004, p. 6).

En fin, independientemente de las pautas, claves, estrategias, orientaciones y/o sugerencias proporcionadas en este espacio, el docente interesado podrá revisar otras posibilidades para mejorar su desempeño en el aula (**VER ANEXO 7**)

8.- Bibliografía.- La bibliografía deberá ser actualizada, pertinente y de interés para el estudiante o participante; deberá encontrarse clasificada en:



Bibliografía básica (de carácter necesario y obligatorio para el tratamiento de los contenidos)

Bibliografía complementaria (de consulta opcional para la profundización de las temáticas; responde a motivaciones, intereses y/o requerimientos personales).

b.- Estrategia Instruccional.- Para lograr los objetivos de aprendizaje, la estrategia instruccional que orientará al docente virtual se estructurará en cuatro fases: **Retomar conceptos previos, construir nuevos conceptos, fortalecer los conceptos y evaluar** (Gallardo, O., y Machuca, L., 2001; p. 6; tb. Varios autores, 2004; p. 2). Estas fases se sustentan en el aprendizaje constructivista y el aprendizaje significativo.

En cada tema se desarrollarán las actividades necesarias para alcanzar los objetivos establecidos.

Primera fase.- tiene como objetivo propiciar una primera revisión sistemática de algunos conceptos fundamentales sobre el tema a través del desarrollo de actividades que resultan familiares al estudiante y que permiten iniciar el estudio de otros temas que presentan una mayor complejidad y que requieren de un nivel más desarrollado de abstracción y habilidades más específicas (Cfr. Gallardo, O., y Machuca, L., 2001; pp. 15-17; tb. Varios, autores, 2004; p. 3). En esta fase, el estudiante desarrolla actividades que permiten la interpretación y comprensión de temas, problemas y situaciones. El blog de notas; el glosario de términos y las preguntas frecuentes podrían ser las herramientas que permitan la operativización de esta fase.

Segunda fase.- las actividades están orientadas hacia el aprendizaje del nuevo tema, los conceptos serán presentados acompañados de ilustraciones, animaciones y situaciones que permitan ampliar su explicación. También se resolverán ejercicios por procesos para que así el estudiante integre el concepto con práctica para que posteriormente puedan ser aplicados en su vida cotidiana (Cfr. Gallardo, O., y



Machuca, L., 2001; pp. 15-17; tb. Varios, autores, 2004; p. 3). Es el momento donde el estudiante desarrolla su capacidad explicativa, argumenta y fundamenta sus ideas. El foro de discusión podría ser una herramienta apropiada para el cumplimiento de esta fase.

Tercera fase.- El objetivo es fortalecer conceptos e ideas a través de la confrontación de conocimientos previos con los nuevos que se pretende adquirir. Esta fase se caracteriza por integrar actividades como animaciones, crucigramas, lecturas y ejercicios, que permiten la consolidación del aprendizaje (Cfr. Gallardo, O., y Machuca, L., 2001; pp. 15-17; tb. Varios, autores, 2004; p. 3). Es la fase en la cual el estudiante es capaz de clarificar sus dudas e inquietudes, esta fase le habilita para comunicar su pensamiento con claridad y precisión, consolida su pensamiento y demuestra solvencia en la expresión oral y escrita. La puesta en práctica de esta fase podría verse favorecida por el uso de las herramientas del EVa como: mensajería instantánea, la cafetería y sección de dudas e inquietudes.

Cuarta fase.- se enfrentará al estudiante a una serie de retos que le permitan desarrollar competencias comunicativa, interpretativa y propositiva (Cfr. Gallardo, O., y Machuca, L., 2001; pp. 15-17; tb. Varios, autores, 2004; p. 3). En esta fase el estudiante es capaz de enfrentar y resolver problemas de manera oportuna, creativa y eficaz; el estudiante es capaz de decidir y plantear alternativas de solución. Para cumplir con esta fase, el chat podría convertirse en la mejor herramienta para ser utilizada.

La ejecución de cada una de estas fases tiene como finalidad desarrollar competencias de carácter: interpretativo, argumentativo, comunicativo y propositivo en el estudiante.



El desarrollo de cada una de las fases gira alrededor del planteamiento de diferentes **preguntas**²⁶ o interrogantes predefinidas que determinan la operación mental que se desea aplicar.

En definitiva, el saber planificar, regular y evaluar qué técnicas, qué estrategias, cuándo, cómo, por qué y para qué se han de aplicar a unos contenidos determinados con el objetivo de aprenderlos, hace que el aprendiz se vuelva estratégico y el aprendizaje significativo; además, las redes nos brindan la posibilidad de aprender con personas de culturas y valores diferentes que permiten desarrollar proyectos interdisciplinarios e interculturales; nos posibilitan la formación de grupos o comunidades virtuales de aprendizaje; aproximan investigadores e ideas diversas y estimulan el trabajo colaborativo y cooperativo.

5.7.2. Didáctica.- Para el cumplimiento de los fines establecidos, las tareas principales del docente virtual en el aula son la selección adecuada de:

- Contenidos
- Metodología
- Estrategias didácticas
- Criterios de evaluación
- Recursos

Aspectos que le permitan la operativización y efectivización del mismo, atendiendo a las necesidades e intereses de los estudiantes o participantes y a las exigencias sociales y culturales del contexto, dando el protagonismo del aprendizaje al propio estudiante y facilitando la participación activa tanto en la elaboración del

²⁶ Las preguntas que se formulan a los estudiantes pueden ser: fácticas (cerradas o convergentes) son aquellas que requieren una única respuesta correcta. Creativas, son aquellas que extraen del estudiante una idea o una solución original, fomentan la producción de nuevas ideas, son abiertas pero exigen una dosis de síntesis y de creatividad para poder ser respondidas. Divergentes y abiertas permiten a los estudiantes contextualizar la enseñanza, parten del planteamiento del problema en donde la solución exige un alto nivel de análisis y reflexión. El estudiante es propositivo, construye su conocimiento (Cfr. Gallardo, O., y Machuca, L., 2001; p. 2; tb. Varios, autores, 2004; p.5).



aprendizaje, conociendo los objetivos, metas y destrezas a desarrollar, como en la preparación y ejecución de su evaluación.

La Didáctica del docente virtual deberá estar sustentada en los principios de la Pedagogía Crítica que considera al estudiante como protagonista del aprendizaje, dentro de diferentes estructuras metodológicas con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. La visión crítica de la Pedagogía promueve el aprendizaje productivo y significativo; el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo; la interpretación y solución de problemas; y, la participación y transformación social.

El proceso de construcción del conocimiento en el diseño curricular se orienta al desarrollo de un pensamiento y modo de actuar lógico, crítico y creativo.

A fin de promover un aprendizaje productivo y significativo, entre las actividades que se pueden desarrollar en un EVA con la ayuda de sus diferentes herramientas (foros, chats, cuestionarios, glosarios, etc.) se tiene:

- Investigaciones en Internet
- Talleres didácticos para uso virtual
- Cuestionarios instruccionales
- Ensayos virtuales

5.7.2.1.- Guía para realizar investigaciones en Internet.- El docente virtual deberá responder al objetivo de la formación que se quiere alcanzar: que los estudiantes sean autónomos en la búsqueda de información, por ejemplo.

Objetivo: Orientar al estudiante para la recopilación, selección y procesamiento de la información obtenida mediante el uso de internet.



Variaciones: Conforme a la experiencia y la investigación realizada, se pueden establecer algunas actividades prácticas para que el estudiante guiado por el docente pueda usar adecuadamente el internet, entre ellas tenemos:

Actividad 1 - Realización de una búsqueda libre.- El docente propone un tema específico de investigación de acuerdo al tema generador del curso o de la asignatura. La actividad deberá ser realizada individualmente por el estudiante sin necesidad de que para ello el docente haya proporcionado links para consultar. La finalidad de la actividad es trabajar con una investigación abierta, no controlada.

En esta primera experiencia de búsqueda el docente deberá limitar el tiempo de investigación; solicitar que sea realizada desde un lugar específico (casa, biblioteca o en un laboratorio de informática); dejarles que naveguen libremente, prescindiendo del contenido de la información.

Una vez terminada la experiencia de búsqueda, el estudiante deberá realizar el informe respectivo para su posterior socialización y la consecuente comprensión de la metodología y el tratamiento de la información realizada por cada uno de los involucrados.

Actividad 2 - Comunicación de las experiencias de la primera investigación y reflexión sobre la metodología más adecuada.- El docente virtual deberá solicitar la socialización y la evaluación de las experiencias de navegación efectuada.

El estudiante deberá adicionar lo siguiente: un breve relato de lo que encontró como relevante; un breve análisis acerca del cumplimiento o distanciamiento del objetivo de la actividad y una reflexión sobre las dificultades encontradas.

Con la presentación de esta tarea, se deberá discutir con el grupo acerca de las estrategias de investigación: distanciamiento de los objetivos propuestos, búsquedas muy abiertas, divagación, pérdida del camino recorrido.



Se constatará que los resultados de la experiencia son muy positivos. Muchos habrán recibido una gran satisfacción ante la información, encontrada en su investigación, con muchas referencias, con ayuda de síntesis y de análisis.

Al final de la investigación y como parte del resultado, se deberá proporcionar la lista de links sobre el asunto investigado.

También se habrán encontrado direcciones que van desde páginas personales hasta sitios de universidades, con mucha información superficial. La estructura de hiperlinks amplía el potencial de obtención de informaciones.

En unos casos, algunos estudiantes quedarán satisfechos y en otros, sucederá lo contrario, al no encontrar material de calidad y contenido significativo, lo que puede producir desánimo para otras experiencias análogas. Es común que aquellos que tienen menos experiencia se pierdan durante la investigación (Cfr. Universidad Católica de Brasilia; 2001, pp. 26-28).

Actividad 3 - La selección de links relacionados con los objetivos.- Para enseñar cómo investigar en internet, el docente virtual necesitará anticipadamente entender de la sintaxis de búsqueda de los principales portales, leyendo las instrucciones dadas en general en el link "búsqueda avanzada".

En este tipo de búsqueda es posible combinar palabras para potenciar y depurar la búsqueda, disminuyendo así el número de links traídos por medio de la investigación (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001; p. 46), de allí que una recomendación para el docente virtual que desee entender mejor la navegación en Internet es visitar los diferentes sitios y crear mapas de navegación que resultan útiles para entender el camino recorrido.

Actividad 4 - Ayuda al estudiante virtual sobre la mejor forma de navegar.- En esta actividad el docente deberá abordar el estudio de los recursos para guardar direcciones interesantes (preferidos), en particular, el trabajo con el historial y la apertura de nuevas páginas para no navegar perdidos en las páginas de la Web.



Se puede enseñar al estudiante sobre cómo volver a un link anteriormente visitado, grabar las direcciones en el archivo "favoritos" para una consulta posterior o abrir nuevas ventanas para estudiar links internos de las páginas. Estas recomendaciones básicas ayudarán al estudiante para no perderse al navegar.

Es importante recalcar que Internet Explorer registra, durante la navegación del usuario por Internet, todas las direcciones de las páginas, dejando constancia en una lista de los títulos de las últimas páginas visitadas. Esta lista puede ser utilizada para volver a ver las mismas páginas sin la necesidad de indicar su dirección nuevamente. La lista está disponible en el historial, que separa las páginas visitadas por semanas (cuatro semanas atrás, última semana...) y dentro de la semana corriente por días (lunes, martes...hoy).

Se puede definir el tiempo se desea conservar estas direcciones en el ordenador utilizado, para ello, siga las siguientes instrucciones:

En el menú herramientas, seleccionar: opciones de la Internet y en el ítem "historial" de "general", indicar el número de días (en la figura está estipulado 40) durante los cuales se desea conservar las informaciones de las páginas visitadas en Internet. Si desea borrar todos los registros del " historial", se pulsa en "eliminar historial" (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001; p. 63).

Sugerencias para guardar en memoria sitios web para consulta posterior.- Para guardar páginas favoritas o direcciones indefinidamente utilizando Internet Explorer, es preciso crear una lista de "favoritos", posteriormente, esta lista podrá ser editada más tarde, añadiendo, borrando u organizando las direcciones en los archivos; para esto el procedimiento es el siguiente:

1. Cargar la página de Internet
2. Elegir la opción "agregar a favoritos" en el menú "favoritos" que se encuentra en la barra de herramientas.



3. En la ventana abierta, aceptar o modificar el nombre sugerido.
4. Indicar en qué carpeta se desea guardar la información. En el caso de que la lista de carpetas no esté visible, pulsar en "crear en", donde se puede escoger la carpeta en que se desea guardar la dirección y crear nuevas carpetas, con el botón "nueva carpeta".
5. Realizada esta operación, pulsar en "aceptar".

Para organizar sus favoritos.- Si se navegara bastante y se fueran añadiendo muchas direcciones a la carpeta "favoritos", con el tiempo, será necesario crear subcarpetas por asuntos dentro de favoritos, para facilitar consultas posteriores. Se recomienda realizar un mantenimiento periódico de las mismas, borrando direcciones, moviéndolas de lugar, creando nuevas carpetas y cambiándoles de nombre. Para realizar estas operaciones, se deberá seguir las siguientes instrucciones:

1. Elegir la opción "organizar favoritos" en el menú "favoritos";
2. En la ventana abierta, aparecen diversas opciones: navegar por los archivos del sistema, crear, excluir o renombrar archivos o directorios.
3. Seleccionar la página o archivo que se desea renombrar, mover o borrar.
4. Para la exclusión, Windows preguntará si se tiene certeza de querer eliminar dicho archivo.
5. Al finalizar la tarea, se pulsa en "cerrar".

Por otra parte, el navegador Mozilla Firefox permite guardar páginas organizadas en carpetas o por separado, para esto, se debe:

1. Cargar la página que desea guardar.



2. Ir al menú marcadores, seleccionar "añadir página a marcadores..." o digitar Ctrl+D, se abrirá una ventana de diálogo donde escribirá el nombre de la página. Se puede conservar el nombre que aparece automáticamente o se puede cambiarlo.

3. Al hacer clic sobre el ícono a la altura de "carpeta" se despliega la lista de carpetas disponibles, puede escoger una de las disponibles o crear una nueva.

4. Una vez seleccionada la carpeta en donde será guardada la página pulse aceptar. Para acceder a la página en el futuro basta con ir al menú "marcadores", se desplegará la lista de carpetas y enlaces guardados.

Para organizar marcadores, se puede proceder a clasificar los enlaces a las páginas acorde a sus prioridades, para esto se deberá seleccionar "organizar marcadores" que se encuentra en el menú "marcadores" y desde allí se puede crear nuevas carpetas, mover enlaces, renombrarlos, eliminar aquellos que ya no se requieren, agregar nuevas páginas (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001; pp: 83-86).

Actividad 5 - Realización de una investigación individual supervisada por el docente.- Se trata de una actividad que tiene por objeto la realización de una investigación de forma individual y controlada por el docente, para ello deberá seguir el siguiente procedimiento:

- Solicitar a los estudiantes que escojan dos o tres sitios que consideren relevantes.
- Pedir que hagan una búsqueda profunda por los links de las páginas, haciendo una reseña de lo encontrado.

Es frecuente que el estudiante, sin mucha experiencia en navegación ni siquiera se desplace por toda la página del link que juzgaba interesante. La consecuencia evidente es que no podrá tener una visión total del contenido de la



misma; en este último caso, se le podrá proporcionar más tiempo para la elaboración y preparación de la reseña.

Actividad 6 - Realización de una investigación en grupo, bajo la supervisión del docente.- Es una actividad ideal para ser utilizada por los estudiantes de modalidad presencial con apoyo virtual. Otra dinámica interesante podría ser aquella de proponer una investigación en grupo, bajo la supervisión del docente.

La clase podría ser dividida en grupos pequeños, se les distribuirán tareas para cada uno de los componentes del grupo, por ejemplo:

- Navegador: direccionará el mouse y ejecutará los diversos movimientos en el computador.
- Co-piloto: anotará el camino recorrido y llevará el diario de bordo con las direcciones, tiempo gastado por sitio o página
- Secretario: registrará las opiniones de los compañeros sobre el sitio, links interesantes, búsquedas para profundizar
- Coordinador: evitará la dispersión, recordará a sus compañeros sobre los objetivos perseguidos, en la actividad, controlará el tiempo de la actividad de investigación y garantizará que la reseña del material visitado esté lista para la presentación del grupo.

Trabajando cooperativamente, todos pueden aprender mejor cómo investigar, conocer los diferentes estilos de navegación de cada elemento del grupo y ampliar su percepción con relación a lo que es relevante para profundizar la investigación, en la medida que la información obtenida pueda estar contextualizada dentro de aquello que se está estudiando.

Después de este período de experimentación individual y colectiva, los estudiantes serán navegadores más hábiles, estarán menos expuestos a perderse y poseerán una metodología de búsqueda más eficaz.



Luego de estas experiencias, es esencial que el docente virtual promueva junto con sus estudiantes una discusión crítica sobre calidad, cantidad y fiabilidad de las informaciones obtenidas a través de la investigación; para ello podrá solicitar la presentación de reseñas, ensayos breves, análisis, reflexiones, contextualizaciones grupales o individuales que permitan evaluar la calidad del material; inclusive, se podrá solicitar que los estudiantes elaboren una propuesta de cinco links como referentes para una investigación futura.

Este material elaborado y socializado entre todos los estudiantes o participantes del aula, ayudará a construir una base de datos substancialmente importante para la construcción del conocimiento del grupo, para generar discusiones con enfoques variados y para ampliar el universo cognitivo de todos.

Actividad 7.- Realización de una investigación interdisciplinar.- Otra actividad que podrá ser propuesta es la investigación interdisciplinar o de temas transversales usando recursos de la Internet.

Se propondrá una investigación que abarque un asunto que pueda ser estudiado en varias disciplinas cursadas previamente por los estudiantes; para ello, el docente virtual deberá planificar su asignatura o curso en coordinación con docentes de diversas áreas del conocimiento, intercambio de referencias, de sitios y de artículos on-line. Los beneficios son notorios, los estudiantes entran en contacto con universos informativos anteriormente no explorados, son capaces de crear nuevas relaciones mentales y ampliar su visión sistémica que permiten un mejor desenvolvimiento.

Actividad 8.- Estudios de caso y situaciones-problema de forma cooperativa.- Una dinámica cooperativa de investigación on-line (vía foro, chat o correo electrónico) que tiene por objeto la investigación en Internet es el aprendizaje basado en la resolución de problemas y estudios de caso, considerando el contexto.



En este caso, el docente virtual propondrá la resolución de algún caso o problema, deberá situarse en un contexto, sugerirá links para la investigación, creará una metodología de trabajo y solicitará a los estudiantes que realicen el análisis de los datos.

El estudiante (o grupo) deberá enviar por correo electrónico un informe y un análisis al profesor. Para la comunicación durante la investigación, se usará el espacio de la lista de discusión, el foro o la plataforma virtual del curso.

El docente podrá indicar textos básicos y una bibliografía complementaria para profundizar la investigación del problema. El estudiante necesitará tener acceso a todo el material disponible para la investigación en Internet.

El estudio de caso con el uso de redes telemáticas resulta una estrategia interesante para contextualizar el aprendizaje.

En conclusión, uno de los principales objetivos del docente virtual es mostrar al estudiante cómo situarse conscientemente frente a la información, desarrollar la intuición y el buen sentido al navegar. De este modo, ellos podrán usar informaciones más actualizadas de manera coherente, madura y provechosa, para su desarrollo intelectual.

5.7.2.2. Talleres didácticos para uso virtual.- Independiente de los contenidos que serán abordados durante el curso o la asignatura, toda actividad virtual deberá iniciar con un taller de inducción o de familiarización con las principales herramientas que serán utilizadas en el proceso de aprendizaje y de construcción del conocimiento.

En este sentido propongo la ejecución de dos talleres: uno de carácter general y otro de carácter específico; éste último tendrá por finalidad el acercamiento directo a la plataforma para identificar, localizar y conocer las principales herramientas virtuales y su funcionamiento, éste será de responsabilidad exclusiva del Centro Virtual de Aprendizaje. A continuación propongo un ejemplo de taller inicial (**VER ANEXO N°. 8**).



Objetivo: Proporcionar los principios, las categorías y las herramientas fundamentales que propicien el adecuado desempeño del estudiante en la construcción del conocimiento.

5.7.2.3. Cuestionarios instruccionales.- Permiten evaluar el logro de los objetivos instruccionales específicos y los objetivos definidos en cada uno de los temas del plan de unidad de la asignatura o del curso.

Objetivo: Evidenciar el desempeño del estudiante a través de la validación de la calidad de aprendizaje adquirido al finalizar el tratamiento de un tema, un curso o un programa con la finalidad de proporcionar una oportuna y adecuada retroalimentación para la consolidación del conocimiento.

El docente virtual organizará cuestionarios con una diversidad de ítems como los siguientes:

Respuesta objetiva (ítems cerrados)

- Falso / Verdadero
- Complementación o llenar espacio en blanco
- Apareamiento o correspondencia
- Selección múltiple
- Análisis de relación (Cfr. Gallardo, O., y Machuca, L., 2001; pp. 15-17; tb. Varios, autores, 2004; p.5)

Respuesta libre (ítem abierto, de ensayo o composición)

- Expresar con sus propias palabras
- Elaborar análisis acerca del tema y sus vinculaciones con el contexto.
- Establecer acuerdos y desacuerdos
- Exponer puntos a favor y en contra.
- Determinar aspectos vigentes.



- Identificación de fortalezas, debilidades y sugerencias
- Determinar aspectos positivos, negativos e interesantes

Además, para el diseño de pruebas virtuales, el docente podrá acudir a programas como Hot Potatoes, JClic y Clic para lograr efectivos resultados.

5.7.2.4.- Ensayo virtual.- Según la perspectiva de algunos estudiosos, dentro del acto didáctico se deberá tener en consideración los procesos de enseñar a pensar y de enseñar a aprender como mecanismos que favorecen el conocimiento de uno mismo y permiten la identificación y diferenciación de los demás.

Esto implica que el estudiante deberá conocer su propio proceso de aprendizaje, deberá estructurar su propia programación de estrategias de aprendizaje, de memoria, de solución de problemas, de elección, de toma de decisiones y de autorregulación, aspectos que propiciarán una verdadera construcción del conocimiento. En este sentido, el ensayo virtual contribuirá para el logro de estos objetivos.

Objetivo: Identificar las diferentes destrezas y habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales del estudiante.

En el ensayo virtual se involucra todo un conjunto de procedimientos estratégicos que conducen a desarrollar la capacidad analítica, crítica, reflexiva y propositiva en el sujeto, aspectos que se lograrán mediante la confrontación, argumentación, contextualización, discusión de casos, la imitación-superación de modelos y procedimientos diversos de indagación e interrogación; la diversificación de recursos y estrategias que promuevan aprendizajes significativos, coherentes y sistemáticos.

5.7.3. Desempeño docente.- El desempeño del docente en un entorno virtual deberá responder al perfil de salida del estudiante o participante del curso o asignatura.



5.7.3.1. Orientaciones generales para mejorar el desempeño docente:

Desde mi experiencia personal y profesional, considero que los pasos necesarios para la construcción de un ambiente interactivo de aprendizaje son los que a continuación se detallan:

Percatarse de que todos los estudiantes tengan dominio de las herramientas que dan soporte a la comunicación, de ser posible se deberá habilitar un pequeño tutorial, una guía de uso, preguntas y problemas frecuentes o realizar un ensayo en vivo sobre el uso de la plataforma, es un buen mecanismo para minimizar dificultades técnicas que puedan desmotivar al participante y comprometer la discusión.

Antes de iniciar formalmente la discusión de contenidos, es indispensable cerciorarse de que todos los involucrados tengan acceso a los ambientes de comunicación.

El período de comunicación y experimentación técnica son importantes para que el estudiante se sienta a gusto y con menos ansiedad en el uso de la tecnología. Al inicio de la experiencia, se deberá trabajar el espíritu de cooperación estimulando a los participantes a interactuar y a comenzar a experimentar la dinámica de comunicarse en ambientes virtuales, de modo que estudiantes y docentes vayan paulatinamente adquiriendo más confianza para compartir su universo personal, opinar y preguntar. Es preciso recordar, que el aprendizaje virtual es permanente tanto para el docente como para el estudiante.

Para lograr una participación activa de los estudiantes, es importante planificar adecuadamente la clase: establecer objetivos claros y precisos; proponer actividades y criterios de evaluación; orientar a los estudiantes en cuanto a lo que se espera de ellos: sobre la lectura de los materiales, el envío de tareas, el número de intervenciones por semana y calidad de las mismas; sobre la necesidad de organizar y distribución del tiempo de dedicación fuera de la clase; etc., y todo aquello que permita ejecutar las actividades on-line con regularidad.



5.7.3.2. Pautas para la moderación de discusiones sincrónicas y asincrónicas por parte del docente virtual.- La manera como el docente actúa en la moderación de discusiones en ambientes virtuales depende del modelo o paradigma de educación con el que se identifique.

Tendrá mayor éxito y actuará con mayor familiaridad en ambientes virtuales aquél docente que ve la cooperación como una forma de construir conocimiento; aquel que valora más el aprendizaje que la enseñanza y pone al estudiante como centro de este proceso. El docente moderador deberá dejar de ser un observador pasivo para convertirse en un observador atento y al mismo tiempo participativo en la medida que se hace necesaria su presencia. Actuando como un observador activo tiene oportunidad de analizar el proceso de comunicación de una manera más sistemática y sistémica.

Si el profesor actúa como un moderador que opta por no ser el centro de la discusión, estará siempre atento a la forma cómo reacciona el grupo a su presencia. La no centralización de la discusión en su persona no significa su ausencia, al contrario, todos deben saber que él está siempre presente y disponible para aportar su apoyo docente y afectivo. El docente moderador será un animador de la comunidad, promoverá discusiones cuando éstas entran en inercia o pierden su objetivo, orienta las ideas y estimula la reflexión desde perspectivas y enfoques diferentes.

Aprender a ser flexible, alternar los papeles, orientar y dirigir las discusiones, son habilidades importantes para el docente como moderador.

De acuerdo a la sistematización del curso de aprendizaje cooperativo y tecnología educacional en la universidad al estilo salesiano (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001: pp. 46-48) el docente moderador podría cumplir las siguientes funciones:



a) Organizador - Elabora agenda de reuniones, define objetivos y reglas de procedimiento; garantiza el buen proceso de la discusión; orienta la interacción y los mensajes; se preocupa de la estructura de la discusión; propone variaciones al ritmo de la discusión.

b) Animador de comunidades - Crea un clima de confianza y fraternidad, donde el humor, la educación y el respeto a la diversidad constituyen el centro de las discusiones intelectuales en la medida en que posibilitan un aprendizaje fluido. El docente lidera el grupo y está atento al perfil de los participantes, reconoce y estimula los liderazgos emergentes del grupo.

c) Mediador del aprendizaje - Actúa como facilitador del aprendizaje, es un mediador; cuida del interés de las discusiones; cuestiona continuamente a los participantes, propone nuevos desafíos y nuevos temas para la reflexión.

d) Crítico - Selecciona ideas y temas relevantes con los objetivos previamente establecidos; es el encargado de dar una visión sistemática y amplia de las ideas; fortalece las relaciones sociales e intelectuales.

e) Conciliador - Resuelve las dificultades de comunicación, promueve la armonía entre todos los involucrados cuando ocurren situaciones de excesos verbales y actitudes de ataque personal o dirigido al grupo.

A continuación se propone algunas **pautas para una moderación eficiente**, según las cuales, el docente virtual deberá:

- Ser realista en el momento de planificar las actividades para la participación virtual de los estudiantes.
- Estimular la participación cuando sea lenta o insuficiente. Pedir comentarios directos o respuestas a los ítems propuestos (inclusive solicitud en privado).



- Ser práctico al solicitar la participación de los estudiantes. De nada sirve que cumplan con aquello que le es requerido si no se acompaña el proceso de los mensajes.
- Pedir a los estudiantes que respondan a la cuestión presente antes de proponer una nueva temática. A quienes más participen se podría pedir que esperen un tiempo prudencial para intervenir y paralelo a este accionar, el docente deberá estimular la participación de los menos activos.
- Seleccionar a los estudiantes más destacados para conducir al grupo en calidad de moderadores asistentes, en un sistema de rotación de funciones, actividad que podrá ser integrada en el aula virtual, después de las primeras semanas de discusión en las cuáles todos se hayan familiarizado con la forma de moderar una discusión.
- Controlar la posible desviación del tema objeto de la discusión, deberá encontrarse alerta para que los mensajes intercambiados sean sobre un mismo asunto y presenten el mismo título para facilitar la comprensión de la discusión.
- Establecer normas claras acerca del envío de mensajes que no respondan al tema propuesto o sobre los mensajes de tono ofensivo que puedan generar una situación incómoda o la división entre los participantes. Conviene dialogar privadamente con el participante más agresivo para re-direccionar y controlar la situación, en caso contrario, el docente deberá bloquear el acceso a la discusión y comunicar al grupo acerca de su separación.
- Evitar hacer grandes intervenciones; si el estudiante es muy participativo, es recomendable que el moderador intervenga menos.
- Revisar continuamente tanto el trabajo del grupo como el de cada uno de los participantes. Es importante que el estudiante sepa que se reconoce su esfuerzo tanto para relacionarse con el grupo como para aprender sobre el problema planteado. El canal privado también es útil para estimular la participación, iniciar debates y pedir sugerencias.



- Estar preparado antes de que comiencen las discusiones y antes de que éstas adquieran un alto índice de participación por parte de los estudiantes. El docente moderador deberá ser paciente en los períodos de poca participación, especialmente en comunidades recientes.
- Respetar el ritmo individual de lectura, reflexión y argumentación pública de cada participante.
- Elogiar en público a un participante puede poner en una situación incómoda a las personas más tímidas, además de atemorizarlos para la participación en el grupo por considerar que sus argumentos siempre serán inferiores a los de aquellos que son objeto de elogios. Se puede usar el canal privado (mensajes instantáneos) para felicitar a los más activos.
- Saber poner fin a una discusión que se agotó después de haber logrado su objetivo ya que la insistencia en la discusión concluida sería desviar la atención de las discusiones corrientes.
- Resumir periódicamente los principales puntos de la discusión, sin finalizarla, éste procedimiento exige conocimiento y un buen sentido de moderación ya que resumir puede dar la sensación de conclusión, es por eso, que el docente moderador deberá dejar claro que los resúmenes o sistematizaciones permanentes constituyen una forma de reorganizar las ideas y de ningún modo debe comprenderse como conclusión de la discusión.
- Responder colectivamente a las preguntas individuales (citando los autores), seleccionar los principales puntos, comentar, sugerir nuevas vertientes de discusión.
- Pedir a los participantes que comenten sobre el proceso de interacción; cuanto más interesante sea la discusión, tanto más provechosa resultará. Intentar orientarlos para que dialoguen también sobre sus dificultades, sobre lo que puede ser mejorado o cambiado.
- Comenzar las discusiones proponiendo cuestiones abiertas; usar ejemplos, metáforas, combinar argumentos. Los comentarios positivos inducen a la reflexión y estimulan siempre a los participantes.



- Contextualizar, con la ayuda de todos, el asunto discutido. La experiencia de cada participante enriquece la discusión, para entender con ejemplos prácticos las aportaciones teóricas. Trabajar con estudios de caso, proponer problemas y nuevos escenarios para la reflexión.

5.7.3.3.- *Claves necesarias para comunicarse con etiqueta en la internet (Netiqueta).*- A continuación se presenta algunas reglas de netiqueta (reglas de cortesía para la comunicación sincrónica y asincrónica) para la comunicación por e-mail y en foros de discusión.

Al inicio del proceso de formación virtual, el docente deberá divulgar algunas reglas para facilitar la comunicación entre los estudiantes o participantes del entorno virtual.

a.- Netiqueta en mensajes de correo electrónico y foro.- Se sugiere algunas claves que permitirán una actuación adecuada frente a la utilización de estas herramientas en los entornos virtuales. Al respecto se suele recomendar lo siguiente:

- Enviar mensajes cortos y objetivos.
- En caso de compartir textos o noticias, se deberá hacer una reseña e indicar dónde puede ser encontrada la información completa (dirección en internet o dirección de correo electrónico del autor).
- Citar referencias, autor, fuentes de derecho de autor y la dirección electrónica de dónde proviene la información.
- A pesar de que los mensajes de correo electrónico son más informales que las cartas u otro tipo de comunicación, es preciso utilizar las reglas de educación y saludos usuales que se utilizarían en una conversación cara a cara. Se recomienda firmar el mensaje.
- Es importante utilizar separaciones entre los párrafos para facilitar la lectura del mensaje.



- No escribir todo el texto en letras mayúsculas, esto equivale a gritar; es preferible expresar las emociones mediante el uso de emoticones, abreviaciones, subrayados de texto o puntuación. Usar mayúsculas solamente cuando es necesario y/o para destacar alguna palabra o idea.
- No enviar archivos anexos al mensaje de correo electrónico, excepto con la aceptación del destinatario; los archivos anexos son grandes propagadores de virus.
- Evitar el envío de mensajes como comentarios, peticiones de ayuda, asuntos fuera del tema establecido.
- Tener cuidado con juegos o bromas que tengan un doble sentido y con comentarios confusos que pueden generar situaciones incómodas.
- Al inscribirse en una lista de discusión, es necesario informarse de los asuntos discutidos y acerca de las reglas particulares del grupo.
- Para un mejor entendimiento de los mensajes, al citar comentarios anteriores, es necesario indicarlo entre comillas o entre corchetes, citando autor y fecha, en estos casos, se deberá mantener solamente la parte del texto del mensaje recibido que se desea comentar con el fin de facilitar la comprensión del contexto y la secuencia de ideas.
- Reflexionar antes de contestar los mensajes, es preciso utilizar la ventaja que ofrece la asincronicidad, pues los momentos de cansancio no son los más aptos para responder mensajes.
- Responder a los mensajes de correo electrónico dentro de las 24 horas después de recibirlo. Por tratarse de un medio casi instantáneo de comunicación, el no responder con agilidad denota desinterés y falta de respeto (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001; pp. 2-6).

b.- Netiqueta en conversaciones (chats).- Para comunicarse adecuadamente en las conversaciones sincrónicas, es preciso, seguir reglas básicas de educación y los principios usados en la comunicación vía correo electrónico o foro.



En las comunicaciones sincrónicas, es importante ser paciente y esperar la respuesta a la pregunta planteada antes de enviar otras preguntas. El docente virtual deberá tener presente que el flujo de la conversación depende mucho de la velocidad de conexión y habilidad de digitalización del interlocutor.

Para los chats con objetivos definidos de discusión se recomienda seguir atentamente las reglas de procedimiento propuestas. No se deberá cerrar un chat sin antes despedirse, se debe recordar que un interlocutor se encuentra conectado del "otro lado" de la pantalla.

En chats públicos no es aconsejable que sean divulgadas informaciones personales como teléfono, dirección, correo electrónico a quien no conozca bien.

c.- Emoticones y Abreviaturas.- En la comunicación vía Internet, cuando usamos solamente texto, hay una pérdida de las referencias no-verbales de la comunicación, pues, no son percibidos gestos y emociones que ayudan a contextualizar el lenguaje verbal y en este sentido, las abreviaturas y emoticones ayudan a expresar un poco de emoción cuando escribimos.

5.7.3.4.- Pistas para que el docente virtual oriente los procesos investigativos a través de internet.- Cada vez somos testigos del crecimiento de la sociedad del conocimiento, continuamente debemos enfrentarnos y manipular una serie de información nueva en las distintas áreas del saber.

Construir conocimiento en los nuevos tiempos significa establecer una nueva relación con el saber, hacer uso de informaciones multiculturales, en diversas fuentes, utilizar la tecnología como aliada, para estar continuamente aprendiendo; es necesario aprender a aprender, incorporando nuevas informaciones a las ya adquiridas.

El docente en entornos virtuales deberá proporcionar las herramientas fundamentales para que el estudiante seleccione, organice, procese y utilice adecuadamente la información obtenida en los procesos investigativos. Es necesario



que la información sea analizada y reflexionada críticamente; que el estudiante sea capaz de integrar los nuevos conocimientos con aquellos que ya los tiene obtenidos; para cumplir con estos objetivos el docente deberá generar en el estudiante la capacidad de descubrir lo que quiere aprender, la capacidad de determinar cuáles son los objetivos de su aprendizaje, la forma cómo lo hará y la cantidad de contenido investigado que será profundizado.

El docente virtual deberá sugerir a los estudiantes acerca del uso de los navegadores en la Internet en sus innumerables sitios, portales de búsqueda, bibliotecas virtuales que permitan la familiarización con las diferentes herramientas. El docente es el responsable de analizar lo que es esencial, el tipo de información que el estudiante requiere para su crecimiento personal e intelectual; para ello, el docente deberá elaborar una base de datos de calidad y relevancia que pueda servir de guía inicial a sus dirigidos.

El papel del docente dentro del entorno virtual y consecuentemente dentro del nuevo paradigma educativo es mostrar caminos a sus estudiantes, proponer opciones dentro del mundo de la información, deberá orientar los procesos acerca de cómo organizar y profundizar las investigaciones de su interés; deberá ayudarles a percibir la necesidad de estar siempre aprendiendo y mantenerse actualizado, sugerir los pasos básicos que tiene que observar para que la información obtenida pueda ser transformada en conocimiento.

Además, el docente en entornos virtuales deberá tener claro que no toda información es conocimiento. La información es una representación estructurada de datos y el conocimiento involucra un proceso de análisis, reflexión y sistematización de la información, de allí que la información se convierte en objeto de aprendizaje solamente cuando la manipulamos para transformarla en conocimiento.

En tal virtud, el docente virtual y el estudiante virtual deberán ser capaces de decodificar, dar sentido y significado a la información, aspecto que se logra a través de procesos de búsqueda y comparación por semejanzas o diferencias de lo que ya



está almacenado en la base de datos mentales y que somos capaces de transformarla en conocimiento (es aquí cuando se da el verdadero aprendizaje). Se puede afirmar que solamente se produce el aprendizaje cuando construimos representaciones internas del saber, del conocimiento, entendidas como modelos mentales; se debe resaltar que el proceso de aprendizaje y el modo como el sujeto hace sus representaciones internas del proceso es totalmente particular e individualizado.

A continuación se presentan algunas pautas para que el docente en entornos virtuales pueda ayudar a sus estudiantes a buscar información, organizar contenidos, secuenciarlos y sugerir diferentes caminos en el proceso investigativo a través de Internet, para ello, el docente virtual deberá:

- Situarse en el contexto y realidad del estudiante.
- Conocer y respetar el estilo individual de aprendizaje.
- Potenciar al máximo habilidades, autonomía y responsabilidad en sus estudiantes.
- Valorar la construcción del conocimiento.
- Motivar acerca de la necesidad de investigación para el crecimiento personal y colectivo.
- Proporcionar objetivos y orientaciones indispensables para la selección, procesamiento organización y sistematización de la información.
- Presentar una lista de temas, problemas, situaciones relevantes y dignas de ser investigadas.
- Organizar una guía de direcciones electrónicas que permitan el acercamiento al tema o problema de la investigación.
- Proponer actividades que permitan la aplicación práctica del conocimiento adquirido.



En definitiva, es preciso que los involucrados en los entornos virtuales de aprendizaje reconozcan que el internet es una poderosa herramienta para la difusión del saber, de manera que el desafío de la educación radica en:

- Lograr la modificación de la mentalidad del sujeto
- Desarrollar un espíritu emprendedor que permita alcanzar las metas previstas
- Fortalecer la capacidad de trabajar en equipo
- Desarrollar una postura geoestratégica proactiva
- Generar la necesidad del respeto a la diversidad
- Propiciar la excelencia y la preservación de la diferencia de perspectivas
- Fomentar la necesidad de cooperación lógica de mercado y cohesión social.

5.8. SUGERENCIAS PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO DEL ESTUDIANTE EN ENTORNOS VIRTUALES.- A continuación se proponen algunos aspectos didácticos que el docente virtual deberá sugerir para optimizar el accionar del estudiante en ambientes virtuales:

- Revisar el cronograma de actividades propuesto en el aula virtual
- Imprimir y revisar permanentemente el cronograma de actividades y el plan de estudios establecido.
- Leer atenta, crítica y analíticamente los contenidos propuestos, contextualizar y fundamentar las respuestas.
- Revisar las indicaciones proporcionadas para el desarrollo de cada actividad (tarea, foro, chat, etc.)
- Utilizar oportunamente las nuevas herramientas de comunicación para resolver dificultades e inquietudes.
- Colocar las tareas, dudas, inquietudes en los espacios asignados en la plataforma.
- Entregar las actividades en las fechas y plazos establecidos para cada una.



- Inscribirse y participar en listas de discusión, en **comunidades virtuales**²⁷, en foros, ya que gracias a ellos es posible aprender colectivamente a través de intercambio de trabajo en red.

5.8.1.- *Estrategias de aprendizaje.*- Para la aplicación de estrategias de aprendizaje, según Rentería, María (2004), es imprescindible tener presente una diversidad de factores:

- a.- Referidos a motivaciones, propósitos y expectativas personales sobre la temática.
- b.- Relacionados a la comprensión de instrucciones; a las preguntas de un ejercicio o examen; a las características del contenido, a la estructura y a la amplitud del trabajo.
- c.- Con relación al tiempo y al lugar (ambiente).
- d.- Respecto a materiales y recursos que serán utilizados en relación al trabajo.
- e.- Con respecto a la adecuación a la demanda, relación entre las propias actividades y la demanda del trabajo (personal, grupal...)
- f.- La planificación (antes, durante y después) es importante para poder programar acciones eficaces tanto por parte del docente como por parte del estudiante.
- g.- Vinculados con la evaluación del aprendizaje, los recursos y la funcionalidad.

(Cfr. Rentería, María de J. 2004, p. 18).

²⁷ Grupos de personas que comparten intereses comunes e ideas y que se relacionan a través de Internet o Intranet. Howard Reinghold, uno de los mayores especialistas en el estudio de las comunidades virtuales, las define como "agregados sociales"- que surgen en la Internet cuando un número suficiente de personas lleva adelante discusiones públicas, extensas y con emoción suficiente a punto de establecer redes de relaciones en el ciberespacio. Un ejemplo de Comunidad Virtual es EduTec dirigida al aprendizaje cooperativo, a través de la Internet, en el área de Educación. Esa comunidad forma una Red de Educación y Tecnología y funciona a través de una Lista de Discusión, la EduTec., que hoy cuenta con más de 800 miembros. Las discusiones son muy interesantes y forman parte de ella educadores exponentes (Cfr. Rentería, María de J., 2004, p. 2)



5.8.2.- Técnicas de estudio para mejorar el aprendizaje virtual.- La selección de una técnica de trabajo deberá ir asociada con una estrategia de aprendizaje y la aplicación de una técnica implica la identificación de habilidades y destrezas en el sujeto que aprende (Cfr. Rentería, María de J. 2004, p. 6). Las técnicas de aprendizaje responden a las necesidades e intereses personales, pueden ser técnicas para observar; técnicas para analizar; técnicas para ordenar; técnicas para clasificar; técnicas para representar; técnicas para memorizar; técnicas para interpretar; etc.).

La puesta en práctica de este tipo de técnicas promueve el espíritu analítico, crítico, reflexivo, argumentativo, interpretativo y propositivo en el estudiante que ha desarrollado la capacidad de ejecutar una serie de operaciones intelectuales o cognitivas fundamentales.

5.9.- CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

El capítulo que antecede expone una propuesta para el accionar del docente en entornos virtuales de aprendizaje, proporciona pautas para lograr un uso adecuado de redes en o para la enseñanza, en ambos casos, el uso de las redes conlleva una serie de cambios en la concepción tradicional del proceso, cambios que afectan a los entornos de aprendizaje, a la organización escolar, al currículo, a la formación del profesorado, a las funciones del docente y del discente, y consecuentemente, a los métodos de enseñanza y de aprendizaje.

Estudiosos como Ruelas (1998) señalan varios factores que condicionan los usos educativos de la informática y que podríamos extrapolar al uso de las redes a modo de variables que van a condicionar sus posibilidades para la enseñanza y la educación: el hardware, el software y en una tercera categoría agrupa la política educativa, la capacitación técnica y la actitud del docente. A esto se deberá agregar la formación del docente desde una perspectiva más general. El docente deberá comprender que una innovación técnica de forma aislada no garantiza la mejora de los procesos de enseñanza sino que además de conocer la NTIC es indispensable el



cambio de actitud y de mentalidad para poder hacer un uso adecuado de las mismas. Implica cambios en los métodos de enseñar y de evaluar, aspectos a los cuales se pretende responder en la propuesta.

Es preciso recordar que existe una diversidad de experiencias educativas que están explotando las posibilidades de las redes que al decir de Salinas (1997) se las puede agrupar en los siguientes puntos: redes de aulas o círculos de aprendizaje; sistemas de distribución de cursos on-line (clase virtual o clase electrónica); experiencias de aprendizaje abierto; experiencias de aprendizaje informal; redes que facilitan el acceso a la información, la comunicación y la construcción del conocimiento entre diferentes usuarios.

En fin, las aplicaciones educativas de las redes suponen un desafío continuo para todos los involucrados en el sistema educativo. El contexto actual signado por la ciencia y la tecnología exige una formación integral e integra del docente y del discente; exige el conocimiento y aplicación de nuevos métodos, técnicas y estrategias que respondan al dinamismo y a las nuevas demandas de la sociedad actual.



CONCLUSIONES GENERALES

Con razón, algunos estudiosos, sostienen que las redes nos sitúan de frente con la universalidad del pensamiento de un mundo cada vez más globalizado, donde la valoración de las relaciones interpersonales; el respeto, la confianza y la reciprocidad deben ser constantes dentro del proceso de construcción y de intercambio de conocimientos. Utilizando las redes telemáticas, es posible viabilizar el acceso a la educación permanente e independiente de la edad y sin barreras de espacio y de tiempo.

Las redes educativas virtuales constituyen las nuevas unidades básicas del sistema educativo, incluyen el diseño y la construcción de nuevos escenarios educativos; la elaboración de instrumentos educativos electrónicos y la formación de educadores especializados en ambientes virtuales.

El entorno virtual es un nuevo espacio social que exige nuevas acciones educativas, complementarias a las ya existentes; por su parte, la sociedad actual requiere de un nuevo tipo de alfabetización, la adquisición de nuevas habilidades y destrezas para intervenir competentemente en el **ciberespacio**²⁸ o el espacio cibernético.

Las implicaciones del uso de las redes en la educación, son múltiples, involucran innumerables cambios en las concepciones del espacio ya que el ciberespacio configura un entorno social, laboral, educativo, etc., que responde a otros principios y coordenadas; cambios en las concepciones del tiempo, pues el tiempo ya no sólo avanza de modo unidireccional y hacia delante; cambios en la forma de enseñar y de aprender; amplía las posibilidades de aprender de modo diversificado, utilizando las metodologías del aprendizaje autónomo, la producción de

²⁸ Es un término popularizado por William Gibson para designar una realidad imaginaria compartida a través de redes de computadores. Algunas personas usan este término como sinónimo de Internet, otros, los consideran como realidad más completa, consensual y similar al mundo físico.



conocimientos y la capacidad de tener o adquirir mayor creatividad, sentido crítico y reflexivo para crear procesos integrados e integrales en diferentes situaciones de aprendizaje; propicia cambios en las relaciones de poder y de control; cambios de roles que garantizan el protagonismo del estudiante como constructor, con competencia para cuestionar, asimilar, comparar, argumentar, indagar, interpretar y producir conocimiento; promueve cambios en los modos de acceder a la información y en la construcción del conocimiento; cambios en hábitos y costumbres personales y sociales; en fin, cambios en todos los niveles y dimensiones humanas.

La educación virtual promueve la democratización de la educación según la cual muchas personas sin importar su ubicación y disponibilidad de tiempo pueden formarse en diferentes áreas del saber y de acuerdo a sus propios requerimientos.

Es importante considerar que en los procesos de aprendizaje virtual no todo está en la tecnología; resulta fundamental conocer los componentes pedagógicos y didácticos que los orientan, enfoques de tipo constructivista que guían al estudiante hacia el aprendizaje autónomo, etc. En este sentido, el rol del docente no es ofrecer respuestas, sino proporcionar instrumentos que permitan al estudiante ser capaz de plantearse preguntas que conduzcan a la investigación y a trabajar por un objetivo común: la transformación personal y social.

En este contexto, las instituciones educativas deberán ser el lugar de encuentro, de respeto a la diferencia y el espacio para fomentar el aprendizaje analítico, crítico y reflexivo, en tal sentido, la tesis no pretende ser un recetario al que se deberá obedecer sino que pretende proporcionar algunas pistas para mejorar el desenvolvimiento del docente en entornos virtuales.

Los EVAs se construyen de acuerdo al contexto real y concreto de los involucrados; están conformados por un conjunto de condiciones y recursos sociales cuya finalidad es propiciar el crecimiento integral de las personas.



Se considera que la clave del éxito de los aprendizajes virtuales depende del buen desempeño del docente virtual o el tutor el mismo que debe cumplir con las funciones académica, de orientación, motivación puesto que en la interacción con el estudiante, participa de diversas experiencias interactivas directas o indirectas que dependiendo de su accionar pueden convertir al estudiante en objeto o en sujeto de aprendizaje.

La selección de lecturas, de sitios web a visitar y el uso adecuado de las herramientas tecnológicas junto a los procesos tutoriales y la intervención en el foro son mecanismos que promueven aprendizajes significativos que favorecen la colaboración y la cooperatividad. Es necesario seleccionar adecuadamente los contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales.

Los entornos virtuales son encuentros con la realidad social que permiten la confrontación, el contraste, la indagación o documentación de la realidad mental del estudiante con su forma de entender y de operar con los conceptos de acuerdo al texto y al contexto.

Los retos no son prioritaria ni exclusivamente tecnológicos, sino esencialmente pedagógicos.

La tesis: **“Propuesta metodológica para el accionar del docente virtual en la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador”** cumplió los objetivos previstos, sin embargo, se trata de una propuesta que se encuentra sujeta a cambios, a nuevas modificaciones en beneficio de los destinatarios y con miras a lograr una verdadera profesionalización en el área de la docencia virtual y para mejorar el desempeño de todos quienes se desenvuelven en entornos virtuales de aprendizaje.

A través del diagnóstico se logró identificar y confirmar el problema planteado lo cual hizo posible el diseño de una propuesta que proporcione las herramientas necesarias para una mejor selección, desempeño, seguimiento y evaluación del accionar del docente en entornos virtuales.



La propuesta pretende aportar para el fortalecimiento de habilidades y destrezas del docente en entornos virtuales de aprendizaje; es una propuesta que proporciona novedosos elementos teóricos, conceptuales y metodológicos actualizados en beneficio de la preparación del docente que trabaja en educación virtual.

RECOMENDACIONES

Formamos parte de una sociedad dinámica, nos aprestamos a vivir en un Siglo XXI digitalizado en el cual la ciencia y la tecnología como una de sus principales características se ha extendido por todos los ámbitos del accionar humano y transforman nuestro modo de pensar, de sentir y de actuar como aspectos fundamentales de lo cognitivo, lo procedimental y lo actitudinal, dimensiones esenciales del hombre.

En este sentido, la educación no escapa a esta realidad, pues, la tecnología desafía a la educación bancaria y tradicional, le ofrece nuevos modelos alternativos que propician diferentes formas de enseñar y de aprender; diferentes herramientas, mecanismos, métodos y estrategias para la construcción y re-construcción del conocimiento.

En forma general, se recomienda:



Re-pensar y re-direccionar los objetivos, fines, metas y modelos pedagógicos que propicien una educación diferente, innovadora, propositiva y coherente con el contexto y necesidades del hombre actual.

Establecer mecanismos para desarrollar un pensamiento crítico y creativo en todos los involucrados en la educación para asimilar los cambios sociales, flexibilizar el currículo y responder a los nuevos requerimientos de la sociedad actual.

En forma particular, se recomienda:

La utilización de la propuesta metodológica para mejorar el desempeño del docente en entornos virtuales y a su vez para lograr niveles de aprendizaje superiores en el estudiante que utiliza la nueva tecnología de la información y de la comunicación.

Considerar los planteamientos de la propuesta como un nexo efectivo entre todos los involucrados en el proceso educativo, de manera especial para establecer nexo entre el docente, el estudiante, su aprendizaje, su motivación y el contexto.

BIBLIOGRAFÍA

1. Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Extraído el 15 de agosto de 2009 desde <http://www.uib.es/depart/gte/revelec.html>
2. Ansoff, I. (1998). *El planteamiento estratégico: una nueva tendencia de la administración*. Editorial Trillas. México.
3. Asinten, JC. (n.d.). *Power point en el aula: de la clase expositiva a la clase intercativa*. Extraído el 10 de abril de 2010 desde www.isftic.mepsyd.es/.../Juan_Carlos_Rana_Powerpoint_en_e_aula.pdf
4. Barbera, E. (2007). *El constructivismo en la práctica*. Editorial Siglo XXI. México.



5. Bartolomé, A. (1997). *Internet como instrumento de formación*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Extraído el 3 de septiembre de 2009 desde <http://www.uib.es/depart/gte/revelec.html>
6. Bates, W. (1999). *El desarrollo de las nuevas tecnologías en la enseñanza desde 1980 hasta el presente*. Editorial. Trota. Barcelona-España.
7. Bates, W. (2005). *Nueva tecnología*. Extraído el 15 de enero de 2010 desde <http://www.scribd.com/doc/29375048/Debate-Medios-SerpaM-UCAB-2005-Miratio01>
8. Bello, R. (2007). *Educación Virtual. Aulas sin paredes*. Extraído el 3 de febrero de 2010 desde <http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>
9. Beltrán, J. (2001). *Indicadores de Gestión: herramientas para la competitividad*. 3R Editores. Editorial Buenos Aires S.A. Argentina.
10. Benítez, R. (n.d). *La educación virtual: desafío para la construcción de culturas e identidades*. Extraído el 15 de mayo de 2008 desde <http://www.comminit.com/la/tendencias/lact/lasld-121.html>
11. Bericat, E. (2001). *La Sociología de la Emoción y la Emoción en la Sociología*. Papers. Revista de Sociología. Pp. 145-176.
12. Bericat, E. (2002). *Rituales Mediáticos, Emociones Colectivas y Orden Social. La Sociedad: Teoría e Investigación Empírica*. Estudios en Homenaje a José Jiménez Blanco. Centro de Investigaciones Sociológicas. Madrid, pp. 765-782.
13. Cabero, J. (1988). *Perspectiva histórica de la tecnología educativa: ciencias que la fundamentan*. Revista Cuestiones Pedagógicas N.4-5, pp. 131-140.
14. Cabero, J. (1996). *Nuevas tecnologías, comunicación y educación*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.
15. Cabero, J., y Martínez, F. (1995). *Nuevos canales de comunicación en la enseñanza*. Editorial Centro de Estudios Ramón Areces. Madrid.
16. Carreras, C. (2003). *Aprender a aprender. Educación y procesos formativos*. Piados. Madrid.
17. Castells, M.; Flecha, R.; Freire, Paulo; Giroux, D. y Willis, P. (2004). *Nuevas perspectivas críticas en educación*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona.
18. Chiavenato, I. (2004). *Introducción a la teoría general de la Investigación*. Editorial McGraw-Hill. Interamericana de Colombia.
19. Chiavenato, I. (2006). *Administración en los nuevos tiempos*. Editorial McGraw-Hill. Interamericana de Colombia.



20. Chuquisengo, R. *Gestión del Talento Humano*. Extraído el 14 de noviembre de 2009 desde <http://www.monografias.com/trabajos16/gestion-del-talento/gestion-del-talento.shtml>
21. Coens, T. y Jenkins, M. (2001). *Evaluaciones del Desempeño? Por qué no funcionan y cómo reemplazarlas*. Editorial Norma S.A. Bogotá. Colombia.
22. Collazos, C.A. y Jair, M. (2006). *Mejorar los procesos de evaluación mediante procesos de colaboración*. Revista Educación y Educadores. Universidad de Sabana. Facultad de Educación. Bogotá.
23. Collazos, C.A. y Jair, M. (2006). *Cómo aprovechar el aprendizaje colaborativo en el aula*. Revista Educación y Educadores. Universidad de Sabana. Facultad de Educación. Bogotá.
24. Davidson, R. (1995). *Educación en el Internet*. Oratorio del Instituto para estudios en educación. Extraído el 21 de abril de 2010 desde <http://www.disc.on.ca/~k davidson/cons.html>
25. De Bono, E. (1997). *Yo estoy bien. Tú estás mal. El ánimo el nuevo renacimiento*. Editorial Diana S.A. México.
26. De Souza Silva, J. y otros. (2001). *La dimensión de estrategia en la construcción de la sostenibilidad institucional*. Proyecto ISNAR Nuevo Paradigma. Serie Innovación para la Sostenibilidad Institucional, San José, Costa Rica. Extraído el 14 de mayo de 2008 desde <http://www.planeación.cundinamarca.gov.com>
27. Delarbre, R. (1996). *Usos y mitos de Internet*. Fundesco. Madrid.
28. Delarbre, R. (1997). *Volver a los medios. De la crítica, a la ética*. Madrid
29. Del Valle, Laura (2007). *El proceso de aprendizaje en la sociedad de la información*. Editorial Horizonte. Barcelona.
30. Docentes Innovadores (2009). *Banco de Experiencias Docentes en el Uso de las TICs más grande de Latinoamérica*. Extraído el 15 de noviembre de 2009 desde <http://www.docentesinnovadores.net/>
31. Dorrego, E. (1991). *Dos modelos para la producción y evaluación de modelos instruccionales*. Fondo Editorial. Facultad de Humanidades y Educación.U.C.V. Caracas.
32. Dorrego, E. (1995). *Investigación sobre los efectos de los eventos instruccionales en las estrategias de aprendizaje a través de los medios. Educación y medios de*



- comunicación en el contexto Iberoamericano*. Huelva. Universidad Internacional de Andalucía.
33. Dorrego, E. (2003). *Flexibilidad en el diseño instruccional y nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Universidad Central de Venezuela.
 34. Echeverría, J. (2000). *Un mundo virtual*. Editorial Debolsillo. Pamplona. España.
 35. Echeverría, J. (2003). *La revolución tecnocientífica*. Editorial Fondo de Cultura Económica. Madrid – España.
 36. Esteban, M. (2003^a febrero 2003). *Las estrategias de aprendizaje en el entorno de la Educación a Distancia (EaD). Consideraciones para la reflexión y el debate. Introducción al estudio de las estrategias de aprendizaje y estilos de aprendizaje*. Revista de Educación a Distancia. Número 7. Edición electrónica: <http://www.um.es/ead/red/6/documento6.pdf>
 37. Esteban, M. (2004, junio 2003). *Los entornos de aprendizaje abiertos (EAA)*. RED. Revista de educación a distancia. Núm. 8. Extraído el 3 de abril de 2008 desde <http://www.um.es/ead/red>
 38. Falla, S. (2009). *Nuevas tecnologías de la comunicación y el nuevo usuario*. Extraído el 12 de noviembre de 2009 desde <http://tesis.stephaniefalla.com/2009/01/16/nuevas-tecnologias-de-la-comunicacion-y-el-nuevo-usuario/>
 39. Fraga, R. y Herrera, C. (2006). *Tendencias Contemporáneas de la Pedagogía*. UNITA. Quito.
 40. Galvis, L. y Reyes, L. (2001). *Diseño de estrategias Metodológicas para el Aprendizaje en las Aulas Virtuales de la Universidad Francisco de Paula Santander*. Memoria para optar el Título de Ingeniero de Sistemas. Programa de Ingeniería de Sistemas. Universidad Francisco de Paula Santander. San José de Cúcuta. Colombia.
 41. García, F. (1999). *Nuevas Tecnologías y Educación*. Editorial América Ibérica, pp. 123-145.
 42. García, F. (1999). *Introducción al eLearning*. Grupo de investigación en Inter Acción y e Learning.
 43. García, F. (2007). *Estado actual de los sistemas de e-learning*. Universidad de Salamanca. Editorial Taurus. Barcelona.



44. García, J. y otros. (2008, febrero-marzo). *Uso de una plataforma en línea para la Gestión del Conocimiento de las Matemáticas*. Revista Bit Digital. Asociación Española de Ingenieros de Telecomunicación (AIET) y el Colegio Oficial de Ingenieros de Telecomunicación (COI) de España, pp. 46-50. Extraído el 12 de abril de 2010, desde <http://www.coit.es/publicaciones/bit/bit167/sumario.htm>
45. García, J. y otros. (2009, 2 -10 enero). *Uso de las TIC de acuerdo a los estilos de aprendizaje de docentes y discentes*. Revista Iberoamericana de Educación. ISSN. N. 48. EDITA: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Extraído el 7 de mayo de 2010 desde <http://www.rieoei.org/deloslectores/2308Cue.pdf>
46. García, J.(2008, abril). *Identificación del uso de la tecnología computacional de profesores y alumnos de acuerdo a sus estilos de aprendizaje*. Revista Electrónica. Revista Learning Styles Review. N°1.Vol. 1, pp. 168-185. Extraído el 3 de junio de 2010 desde <http://www.learningstylesreview.com>
47. García, J. (2003) *Métodos de Investigación en Educación*. Vol. 2. Madrid. UNED.
48. García, L. (2001). *La Educación a Distancia. De la teoría a la práctica*. Editorial Ariel S.A. Barcelona.
49. Gisbert, M., Fandos, M. y Lutfi, T. (2001, abril 2 al 6): *El tutor virtual*. Ponencia presentada en el Congreso Internacional Virtual de Educación, celebrado desde Palma de Mallorca, vía Internet.
50. Gómez, M. (2000). *Pedagogía: definición, métodos y modelos*. Revista de Ciencias Humanas. N. 26. Universidad Tecnológica de Pereira, pp. 95-106.
51. Gómez, M. (n.d.). *El modelo de la pedagogía global y de autonomía*. Revista de Ciencias Humanas. N. 32. Universidad Tecnológica de Pereira, pp.113-124.
52. Henao, M. (marzo 2000). Estudios científicos en educación. En Revista Colombia: ciencia y tecnología. Vol. 18, N° 1, pp. 3-12.
53. Henao, M. (Octubre-Diciembre 2002). *El papel de la investigación en la formación universitaria*. Revista Colombia: ciencia y tecnología. Vol. 20. N° 4. pp. 13-18.
54. Henao, O. (2002). *La enseñanza virtual en la educación superior*. Bogotá. ICFES.
55. Koonz, H. y Heinz, Weihrich (1995). *Elementos de administración*. McGraw Hill. México.



56. Leif, E. (2004). *Gerencia, El Capital Intelectual, cómo identificar y calcular el valor inexplorado de los recursos intangibles de su empresa*, Grupo Editorial Norma. Colombia.
57. Lewis, J. (1995). *Alianzas estratégicas crearlas, desarrollarlas y administrarlas para beneficio mutuo*. Javier Vergara Editor. Buenos Aires.
58. Lozano, J.C.(2005). *Diseño Instruccional*. Extraído el 15 de abril de 2010 desde <http://www.educaweb.com/noticia/2005/01/31/importancia-contenidos-existo-learning-1258.html>
59. Machuca, L. y Mora, N. (2003). *Prototipo para el Aprendizaje Virtual de la Unidad de Gestión de Memoria de la Asignatura Sistemas Operativos del Plan de Estudios de Ingeniería de Sistemas de la UFPS*. Memoria para optar el Título de Ingeniero de Sistemas. Programa de Ingeniería de Sistemas. Universidad Francisco de Paula Santander. San José de Cúcuta. Colombia.
60. Maclure, S. y Davies, P. (1994). *Aprender a pensar, pensar en aprender*. Editorial Gedisa. Barcelona.
61. Makridakis, S. (1996). *Pronósticos: estrategia y planificación para el siglo XXI*. Editorial Díaz de Santos. Madrid.
62. Marques, P. (2000). *La alfabetización digital. Roles de los estudiantes hoy*. Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación.
63. Marques, P. (2002). *Competencias básicas en la sociedad de la información*. Editorial Taurus. Barcelona.
64. Marqués, P. (2002). *La revolución educativa en la era internet*. Editorial Ciss Praxis. Barcelona – España.
65. Marqués, P. (2004). *Aportaciones sobre el documento puente: competencia digital*. Extraído el 25 de marzo de 2010 desde <http://peremarques.pangea.org/docs/docpuentecompetenciadigitalpere.doc>
66. Marqués, Pere (1999). *La tecnología educativa: conceptualización, líneas de investigación*. Extraído el 15 de noviembre de 2008 desde <http://www.peremarques.pangea.org/tec.htm>
67. Martínez, G. (n.d.). *Competencias para Docentes que se Desempeñan en Entornos Virtuales*. Extraído el 12 de marzo de 2008 desde <http://www.uaovirtual.edu.co/blog/?p=99>



68. Mena, M.; Rodríguez, Lidia y Díez, M. (1999). *El diseño de proyectos de educación a distancia. Páginas en construcción*. Editorial Stella. Ediciones La Crujía, Tucumán, Buenos Aires Argentina.
69. Minucio, J. (2006). *Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje: las concepciones de profesores y alumnos*. ISBN 88, pp. 29-54
70. Monereo, C. (comp.) (1993). *Un estudio sobre la formación de profesores estratégicos: consecuencias conceptuales, metodológicas e institucionales*. En *Las estrategias de aprendizaje: procesos, contenidos e interacción*. Aprendo a pensar. Editorial Pascal. Madrid, pp. 149-168.
71. Monereo, C., Piarré, M., y Prats, I. (1993). *Pararse a pensar*. Cuadernos de Pedagogía, 219. pp. 62-67.
72. Mora, A. (2007). *Acción tutorial y orientación educativa*. Narcea S.A de Ediciones Alfaomega. Grupo Editor S.A. México.
73. Moreno, F. y Bailly-Bailliére, M. (2002). *Diseño instructivo de la formación on-line. Aproximación metodológica a la elaboración de contenidos*. Ariel Educación. Barcelona.
74. Morris, D. (1994). *Reingeniería cómo aplicarla con éxito en los negocios*. Editorial: Mc Graw Hill.
75. Municio, J. (2009). *La nueva cultura del aprendizaje universitario o por qué cambian nuestras formas de enseñar y aprender*. Editorial Taurus, pp. 9-28.
76. Ontoria, A. (2004). *Potenciar la capacidad de aprender y pensar: modelos mentales y técnicas de aprendizaje-enseñanza*. S.A. de Ediciones Narcea.
77. Ontoria, A.; Gómez, J.; Molina, A. (2006). *Potenciar la capacidad de aprender a aprender*. Alfaomega Grupo Editor, S.A., México.
78. Pérez, J. (1997, abril-junio). *De la escritura a la hipermedia. La nueva competencia comunicativa*. En: *Signos y prácticas de la Educación*. N. 21.
79. Polo, M. (1998). **Las comunidades educativas**. Aldea Educativa. Extraído el 26 de abril de 2009 desde <http://www.aldeaeducativa.com/>
80. Polo, M. (n.d.). *El diseño instruccional y las tecnologías de la información y la comunicación*. Extraído el 25 de marzo de 2009 desde <http://www.revele.com.ve/programas/indice/ria.php?id=12093&rev=docencia>



81. Polson, M. (1993). *Teoría Cognitiva como base para el diseño instruccional*. Tecnología Educativa Publicaciones.
82. Pozo, J. (2006). *La nueva cultura del aprendizaje en la sociedad del conocimiento*. ISBN 84, pp. 35-53.
83. Pozo, J. (2007). *Iniciación a la cultura científica: la formación de maestros*. Editores Siglo XXI, pp. 23-44
84. Prendes, MP. (1995). *Educación, tecnología y redes de cable*. Pixel-Bit. 4, pp. 35-49.
85. Prendes, MP. (1996): *Navegando por el ciberespacio*. Redes de comunicación, redes de aprendizaje. Palma, pp. 133-146.
86. Prendes, MP. (1998). *Afrontando el reto de la cibereducación*. Comunicación y Pedagogía. Palma, pp. 120-136.
87. Puente, D.; Ballesteros, M.; Palazón, A. (2002): *E-learning Teleformación. Diseño, desarrollo y evaluación de la formación a través de Internet*. Gestión. Barcelona.
88. Redondo, E. y otros (2001). *Introducción a la Historia de la Educación*. Editorial Ariel S.A. Barcelona-España.
89. Reigeluth, C. (2001). *Diseño de la instrucción. Teorías y modelos: un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción*. Parte 1. Aula XXI. Biblioteca del Docente. Madrid.
90. Reigeluth, C. (2001). *Investigación formativa: una metodología para crear y mejorar teorías de diseño*. Biblioteca del Docente.
91. Reigeluth, C. (2002). *En qué consiste la teoría de diseño educativo y cómo se está transformando*. Biblioteca del Docente.
92. Reigeluth, C. (2002). *La teoría colaborativa: orientación para la toma de decisiones sobre el alcance y la secuenciación*. Biblioteca del Docente.
93. Reigeluth, C. (2003). *La enseñanza cognitiva y el ámbito cognitivo*. Biblioteca del Docente.
94. Rentería, M. (n.d.). *Estrategias de aprendizaje*. Extraído el 21 de mayo de 2008 desde <http://www.monografias.com/trabajos14/decisiones-aprendizaje/decisiones-aprendizaje.shtml>
95. Rodríguez, Nancy. (n.d.). *Diseño Instruccional*. Extraído el 13 de mayo de 2010 desde <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/2libroedutec99/4.2.htm>



96. Romero, F.; Gil, H.; y Tobón, M. (2001, julio). *La universidad a distancia y la universidad virtual: el modelo pedagógico*. En Revista Ciencias Humanas. N. 28, pp. 143-152.
97. Rosario, Jimmy (2007). *Las aulas virtuales como modelo de gestión del conocimiento*. Disponible en el Archivo del Observatorio para la CiberSociedad. Extraído el 23 de marzo de 2008 desde <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=231>
98. Rosario, Jimmy (n.d.). *La tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual*. Extraído el 10 de marzo de 2008 desde <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=252>
99. Sacristán, G. (2007). *Educar y convivir en la cultura global*. Alfaomega Grupo Editor, S.A., México.
100. Salinas, J. (1994). *Educación a distancia basada en satélites: experiencias y perspectivas*. Memoria de José Manuel López Arenas. Sevilla. Alfar., pp. 55-64.
101. Salinas, J. (1995). *Las redes: ordenadores y telecomunicaciones en la enseñanza – secundaria*. Aula 40-41, pp. 10-25.
102. Salinas, J. (1995). Organización escolar y redes: Los nuevos escenarios de aprendizaje. En Cabrero, J., y Martínez, F. Nuevos canales de comunicación en la enseñanza. Centro de Estudios Ramón Areces. Madrid, pp.89-118.
103. Salinas, J. (1997). *Internet como instrumento de formación*. II Jornadas de comunicación y nuevas tecnologías. Murcia.
104. Salinas, J. (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Revista Pensamiento Educativo, 20, pp.81-104.
105. Salinas, J. (2000). *El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación*. Editorial Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación. Madrid.
106. Salinas, J. (2006). Enseñanza flexible, aprendizaje abierto, las redes como herramientas para la formación. Extraído el 20 de febrero de 2010 desde www.uib.es
107. Santos, J. (n.d.). *El método VICFARR y la gestión del talento humano*. Universidad Nacional de El Salvador. San Salvador. Extraído el 22 de junio de 2008 desde <http://www.psicologiacientifica.com/bv/psicologia-259/4/el-metodo-vicfarr-y-la-gestion-del-talento-humano.html>.



108. Saraiva, L. (2005). *El Sistema Preventivo de Don Bosco en la educación*. Editorial Católica. Brasilia.
109. Senlle, A. (2001). *Calidad en los servicios educativos*. Editorial Díaz de Santos.
110. Sieber, A. (2000). *La gestión integral del conocimiento y del aprendizaje*, Editorial Economía Industrial.
111. Smaldone, J. (2003, abril 23). *Internet un mundo de extremos*. Extraído el 22 de marzo de 2008 desde <http://www.smaldone.com.ar/documentos/docs/mundodeextremos.html>
112. Smaldone, J. (2003, abril). *¿Qué es internet y cómo dejar de confundirla con otra cosa?*. Extraído el 25 de marzo de 2008 desde <http://www.laflecha.net/canales/comunicación/noticias/200402131>
113. Terceiro, J.B. (1996). *Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis*. Madrid. Alianza Editorial.
114. Tintaya, E. (n.d.). *Desafíos y fundamentos de la Educación Virtual*. Extraído el 4 de julio de 2009 desde http://www.esocities.com/tonytarco/hwct/ii_articulos/a2.pdf
115. Tobón, M. (2006). *Univirtual-UTP: Una experiencia en educación bajo entorno virtual en la Universidad*. En Colombia Revista Internacional Magisterio Educación y Pedagogía ISSN: 1692-4053. ED. Cooperativa Editorial Magisterio v N/A fasc. 20 p.58-6.
116. Tobón, M. y Romero, F. (2001). *Las T.A.A.E. : El acceso a la información en fuentes virtuales. Internet, bibliotecas y centros virtuales*. En Colombia Revista Ciencias Humanas ISSN: 0012-1967. Ed. v.25 fasc.
117. Tobón, M. y Zapata, J. (2004, abril). *Acción comunicativa y Educación Virtual*. En: Revista Ciencias Humanas. N. 32, pp.89-96.
118. Tobón, M. (2007). *Diseño Instruccional en un entorno de aprendizaje abierto*. Universidad Tecnológica de Pereira. Extraído el 21 de abril de 2010 desde <http://www.scribd.com/doc/6622164/Diseno-Instruccional-Entorno-Aprendizaje-Abierto>
119. Toffler, A. (1987). *Allí mismo*. Editorial Leviatan. Buenos Aires.
120. Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Editorial Plaza Janés. Barcelona.



121. Toffler, A. (1987). *La creación de una nueva civilización*. Editorial Plaza Janés. Barcelona.
122. Toffler, A. (1990). *El cambio*. Editorial Plaza y Janes. Madrid.
123. Toffler, A. (1994). *Las guerras del futuro, supervivencia en el alba del siglo XX*, Barcelona.
124. Universidad Católica de Brasilia (2006). *Curso de Aprendizaje Cooperativo y Tecnología Educativa*. UE4.
125. Universidad Politécnica Salesiana (2004). Carta de Navegación de la UPS-Ecuador.
126. Vargas, Z. (2003). *La gestión de la calidad en la formación profesional*. Editorial Cinterfor. Montevideo.
127. Varios Autores (n.d.). *Fundamentos para un Modelo Pedagógico en la ecuación a Distancia*. Extraído el 8 de abril de 2008 desde <http://www.monografias.com/trabajos901/fundamentos-modelo-pedagógico-educación-distancia/fundamentos-modelo-pedagógico-educacion-distancia.shtml>
128. Varios Autores. (2003). *El constructivismo en la práctica. Claves para la innovación educativa*. Editorial Graó. Barcelona.
129. Willis, P. (1998). *Aprendiendo a trabajar*. Editorial Akal.
130. Willis, P. (1994). *La metamorfosis de mercancías culturales*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona, pp.166-206.
131. Wilson, B. (n.d.). *Reflexiones del constructivismo y diseño instruccional*. Tecnología Educativa. Extraído el 17 de marzo de 2010 desde <http://www.cudenver.edu/~bwilson/construct.html>
132. Wilson, S. (2008). *La educación en medios de comunicación*. Extraído el 23 de noviembre de 2009 desde <http://www.tesisenxarxa.net/TESISURV/AVAILABLE/TDX.../wilson.pdf>

ANEXO Nº. 1



INSTRUMENTO DE ENCUESTA APLICADO A LOS ESTUDIANTES DE CURSOS Y PROGRAMAS VIRTUALES DE LA UPS

DATOS REFERENCIALES:

Institución: Lugar:

Edad:..... Actividad:

Fecha:..... Hora:

Encuestadora: Floralba Aguilar Gordón

OBJETIVO: Detectar los principales problemas que se presentan en el diseño instruccional, en la didáctica y en el desempeño del docente en entornos virtuales de aprendizaje de la UPS.

INSTRUCCIONES:

- Señale con una X en la respuesta que considere conveniente.
- La información proporcionada en esta encuesta es de carácter confidencial.

ESCALA DE EVALUACIÓN: Sí No Algo No Aplica Razón

N°	Pregunta	Sí	No	Algo	No Aplica	Razón
Sobre el diseño o instrumentación del curso (diseño instruccional)						
22.	¿Los objetivos del curso virtual son claros y precisos?					
23.	¿Los temas propuestos en el curso satisfacen mis expectativas personales?					
24.	¿Las actividades responden a los objetivos de aprendizaje?					
25.	¿Las instrucciones para el desarrollo de las actividades son claras?					
26.	¿Las actividades planteadas en el curso promueven el trabajo cooperativo y colaborativo?					
27.	¿Las herramientas de comunicación utilizadas en el curso son adecuadas a mi contexto de aprendizaje?					



	(foros, chat, correo electrónico,...)?					
28.	¿Los criterios de evaluación utilizados en el curso son claros y responden a los objetivos de mi aprendizaje?					
29.	¿El desarrollo del curso virtual cumple con toda la planificación establecida?					
Sobre la didáctica utilizada por el docente						
30.	¿El docente virtual sugiere mecanismos que promueven la investigación en el aula?					
31.	¿Las tareas académicas son orientadas con claridad y precisión?					
32.	¿La moderación de los foros es oportuna y adecuada?					
33.	¿La intervención del docente promueve mi reflexión y participación en los foros de discusión?					
34.	¿Las sesiones de chat son planificadas y contribuyen al cumplimiento de mis objetivos de aprendizaje?					
35.	¿La conducción de las sesiones de chat es didácticamente acertada y responde a mis expectativas personales?					
Sobre el desempeño del docente						
36.	¿El docente virtual responde oportunamente a las dudas e inquietudes generadas en el aula a través de las diferentes herramientas (correo electrónico, foro, chat, mensajería instantánea y/o telefónica)?					
37.	¿Las respuestas proporcionadas por el docente virtual satisfacen mis expectativas de aprendizaje?					
38.	¿El docente virtual es organizado y sistemático en las actividades sugeridas en el aula?					
39.	¿El docente virtual sistematiza periódicamente las ideas expuestas en el foro?					
40.	¿El docente virtual ofrece retroalimentación permanente de las temáticas abordadas?					
41.	¿El docente virtual cumple satisfactoriamente con la planificación académica y el cronograma de					



	actividades establecido en el aula?					
42.	¿El docente virtual se relaciona respetuosamente con los demás participantes del aula?					
Observaciones y/o sugerencias:						

Gracias por su colaboración

ANEXO Nº. 2

INSTRUMENTO DE ENCUESTA APLICADO A LOS DOCENTES VIRTUALES DE CURSOS Y PROGRAMAS VIRTUALES DE LA UPS

DATOS REFERENCIALES:

Institución: Lugar:

Edad:..... Actividad:

Fecha:..... Hora:

Encuestadora: Floralba Aguilar Gordón

OBJETIVO: Detectar los principales problemas que se presentan en el diseño instruccional, en la didáctica y en el desempeño del docente en entornos virtuales de aprendizaje de la UPS.

INSTRUCCIONES:

- Señale con una X en la respuesta que considere conveniente.
- La información proporcionada en esta encuesta es de carácter confidencial.

ESCALA DE EVALUACIÓN: Sí No Algo No Aplica Razón

Nº.	Pregunta	SI	NO	ALGO	NO APLICA	RAZÓN
Sobre el conocimiento:						
1.	¿Conozco los fundamentos pedagógicos, psicológicos y filosóficos que orientan a la educación virtual?					



2.	¿Estoy suficientemente preparado para orientar los procesos de aprendizaje en un entorno virtual?					
3.	¿Conozco métodos, técnicas, y estrategias para el desarrollo del aprendizaje en un entorno virtual?					
4.	¿Conozco acerca de las herramientas propias del EVA de la Plataforma Sol de la UPS?					
5.	¿Conozco acerca de planificación para estudios no presenciales con enfoque virtual?					
Sobre la Didáctica:						
6.	¿Planifico de manera clara y precisa las actividades y tareas que deben ser desarrolladas por los estudiantes del curso?					
7.	¿Planifico sesiones de chat para el tratamiento, profundización y contextualización de los contenidos del curso?					
8.	¿Explico los objetivos, los contenidos; la metodología y la forma de evaluación de cada una de las unidades de estudio?					
9.	¿Establezco mecanismos que estimulan la investigación por parte de los estudiantes del aula?					
10.	¿Propongo actividades que promueven el trabajo cooperativo y colaborativo?					
11.	¿Incentivo la participación del estudiante en los foros de discusión?					
12.	¿Modero, re-direcciono y/o sistematizó las participaciones de los estudiantes en los foros de discusión?					
13.	¿Las tareas que propongo promueven la inter y transdisciplinariedad?					
Sobre el desempeño:						
14.	¿Cumplo con los objetivos, la planificación y el calendario de actividades propuestos para el desarrollo del curso virtual?					



15.	¿Realizo sistematizaciones periódicas de los temas o tópicos abordados en el curso?					
16.	¿Realizo seguimiento, evaluación y retroalimentación permanente sobre las temáticas abordadas?					
17.	¿Respondo oportunamente las dudas e inquietudes de los estudiantes del aula virtual?					
18.	¿Respeto las diferencias individuales, creencias, opiniones y/o puntos de vista de los participantes?					
19.	¿Me relaciono cordialmente con los involucrados en el entorno virtual de aprendizaje?					
20.	¿Recepto con agrado las sugerencias, observaciones o propuestas de mis estudiantes del entorno?					
Observaciones y/o sugerencias:						
Gracias por su colaboración						

ANEXO Nº. 3

GUÍA DE ENTREVISTA NO ESTANDARIZADA APLICADA AL PERSONAL ADMINISTRATIVO DEL CENTRO VIRTUAL DE LA UPS

DATOS REFERENCIALES:

Institución:

Fecha:

Lugar:

Hora:

Participante:

Función/Rol:

Entrevistadora: **Floralba Aguilar Gordón**



OBJETIVO: Identificar los principales problemas presentados en la docencia virtual de la UPS.

Pregunta (P) y Respuesta ®

1.P.: ¿Con qué técnicas se realiza la selección del docente virtual para la institución?

R: _____

2.P.: ¿Cuáles son los criterios más utilizados para realizar el seguimiento al personal docente que labora en el Centro Virtual de la institución?

R: _____

3.P.:¿Cuáles son los procedimientos más empleados para evaluar el desempeño del docente virtual en la institución?

R: _____

4.P.: ¿Cuáles son los mecanismos más utilizados para la capacitación y actualización del docente virtual en la institución?

R.: _____

5.P: ¿Cómo sugiere que se prepare el docente virtual de su institución?

R.: _____

6.P: ¿Existe una guía o manual de procedimientos relacionados con los procesos de gestión del aula virtual por parte del docente virtual?

R.: _____

7.P: ¿Se toman acciones documentadas para eliminar las no conformidades detectadas en el accionar del docente virtual?

R.: _____



8.P: ¿El clima de satisfacción, la motivación, la integración de las personas en los cursos y programas virtuales responde a la eficacia y eficiencia de la preparación de los principales gestores de la enseñanza aprendizaje virtual?

R.: _____

Comentarios y Sugerencias:

Gracias por su colaboración

ANEXO N°. 4

INFORMACIÓN SOBRE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA UPS

¿Cuándo inicio la educación	Inicio en el año 2003
-----------------------------	-----------------------



virtual en la UPS?	
Programas que la UPS ofrece bajo <u>modalidad de estudios no presencial</u> METODOLOGIA VIRTUAL:	<ul style="list-style-type: none">• Maestría en educación mención Gestión educativa• Maestría en Pastoral Juvenil• Maestría en Política Social para la Infancia y Adolescencia• Formación Humana y Salesiana (Curso abierto)• Especialista en Educación a Distancia (programa cerrado)• Programa de formación y capacitación en salud (curso cerrado)• Curso Formación para la Docencia Virtual (cursos continuos)• Aprendizaje Cooperativo (programa cerrado)
Carreras que la UPS ofrece bajo la <u>modalidad de estudios no presencial</u> metodología SEMI-PRESENCIAL con apoyo virtual	<ul style="list-style-type: none">• Antropología Aplicada, modalidad semi-presencial con apoyo virtual• Pedagogía, modalidad semi-presencial con apoyo virtual• Gestión para el Desarrollo Local Sostenible, modalidad semi-presencial con apoyo virtual
Carreras que la UPS ofrece bajo la <u>modalidad de estudios PRESENCIAL</u> con apoyo virtual	<ul style="list-style-type: none">• Administración, modalidad presencial, con apoyo virtual• Contabilidad y Auditoría, modalidad presencial con apoyo virtual• Gerencia y Liderazgo, modalidad presencial con apoyo virtual• Ingeniería Eléctrica, modalidad presencial con apoyo virtual
Personal administrativo del Centro de Educación Virtual de la UPS:	10
Estructuración administrativa del Centro de Educación Virtual de la UPS:	Coordinador Educación Virtual, Coordinador de la Docencia Virtual, Coordinador de Diseño Material educativo para entornos virtuales , Coordinador del Centro de Gestión Virtual, Gestión Administrativa, Gestión Informática, Asistentes.

Información proporcionada por el Centro Virtual de la UPS. Quito, mayo de 2010



ANEXO Nº. 5

ESTUDIANTES EN CURSOS Y PROGRAMAS VIRTUALES (Mayo de 2010)

CURSOS Y PROGRAMAS VIRTUALES	NUMERO	Virtual total	Semi-presencial con apoyo virtual	Presencial con apoyo virtual
Maestría en Política Social para la Infancia y la Adolescencia	18	18		
Maestría en Gestión Educativa. Tercera Edición	46	46		
Maestría en Gestión Educativa. Cuarta Edición	94	94		
Maestría en Pastoral Juvenil (Grupo A)	29	29		
Maestría en Pastoral Juvenil (Grupo B)	15	15		
Antropología Aplicada	158		158	
Pedagogía	68		68	
Gestión para el Desarrollo Local Sostenible	60		60	
Formación Humana y Salesiana	29		29	
Ingeniería Eléctrica	110			110
• Administración, modalidad presencial, con apoyo virtual • Contabilidad y Auditoría, modalidad presencial con apoyo virtual • Gerencia y Liderazgo, modalidad presencial con apoyo virtual	858			858



SUMAN TOTAL	1485	202	315	968
--------------------	------	-----	-----	-----

Datos proporcionados por el Centro Virtual de la UPS, Quito, mayo 2010.

ANEXO N°. 6

ESTUDIANTES EGRESADOS DE CURSOS Y PROGRAMAS VIRTUALES DE LA UPS

Cursos y/o programas virtuales	Títulos emitidos
<ul style="list-style-type: none">➤ Especialista en Educación a Distancia: 18➤ Docencia virtual: 101➤ Maestría en Educación mención Gestión Educativa: Primera promoción: 66; segunda promoción: 39➤ Formación Humana y Salesiana para docentes(Curso abierto)➤ Programa de formación y capacitación en salud (curso cerrado) 1000 aprox.➤ Aprendizaje Cooperativo (programa cerrado) 382 aprox.	Maestría en Educación mención Gestión Educativa: 25 de un total de 105 egresados.
TOTAL: 1.606 egresados	

Información proporcionada por el Centro Virtual de la UPS, Quito, mayo 2010.



ANEXO Nº. 7

OTRAS POSIBILIDADES PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO DEL DOCENTE VIRTUAL

Existen diversos software de gestión que pueden ser utilizados como apoyo de las aulas virtuales, con mucha eficacia, cómo: Blackboard, WebCT, Moodle, AVA, AulaNet, Eureka, LearningSpace, TopClass etc.

En general, este software no presupone un conocimiento previo del profesor en relación al lenguaje HTML. Muchos de esos softwares vienen en versiones gratuitas que pueden ser usadas fácilmente por cualquier usuario interesado en montar un sitio de la disciplina. Ofrecen funcionalidades como herramientas de comunicación, área de gestión, elaboración de ejercicios y pruebas, gestión de notas, recepción inmediata de trabajos, herramientas de cooperación que permiten la creación de grupos temáticos, foros privados y área de transferencia de documentos, construcción de páginas personales de los alumnos, entre otros recursos (Cfr. Universidad Católica de Brasil, 2001; p: 135).

Independientemente del tamaño del sitio creado o de los recursos de que se le proporcionará, la actividad de elaboración de páginas web es considerada la base para la organización e integración de la información que formará parte del sitio.

Al principio, los servicios ofrecidos por Internet se restringían a textos. A través de constantes investigaciones tecnológicas, se pasó a presentar las informaciones en forma gráfica y sonora, además de textual. Después, puede ser posible ver videos, clips animados,



colores y fotos. Internet ha pasado, así, a incorporar varios conceptos de multimedia. Todas estas posibilidades pasaron a ser conocidas como servicio WWW (World Wide Web).

Además de todos estos recursos, WWW también posee un gran potencial de encadenamiento entre textos e imágenes, que son conocidos como links, los cuales posibilitan la interconexión entre toda la información existente en Internet, independientemente de su localización física.

La WWW está compuesta por varias páginas, también conocidas como página web que contienen los textos, los sonidos, las imágenes, los gráficos, además de los comandos HTML (HyperText Markup Language). HTML es un lenguaje de programación específica para la creación de páginas web. Con la utilización de este lenguaje es posible crear links entre las páginas que componen la WWW (Cfr. Universidad Católica Virtual, 2001; p: 156).

El docente virtual podría optar por la creación de una página web sobre su curso o asignatura, para ello, en el proceso de creación es fundamental estar atento a la finalidad que se pretende alcanzar. Existen sitios para diferentes fines, los más conocidos son los comerciales, los institucionales, los publicitarios, los educativos.

En la elaboración de una página web es necesario considerar los siguientes aspectos:

- a) La información que se publicará.
- b) Determinar la forma de organización y jerarquización de la misma, así como la que aparecerá en la primera página (página principal) del sitio, los links para ampliar la información, etc. Todos estos aspectos constituyen la estructura del sitio.
- c) Diseñada la estructura del sitio, es necesario investigar y recopilar la información que se publicará.
- d) Es interesante adoptar un patrón de las páginas web que formarán parte del sitio, observando, entre otros, los siguientes detalles:
 - características de las letras (color, fuente, tamaño);
 - formato de los párrafos;
 - colores de fondo;



- imágenes estáticas o en movimiento;
- tablas;
- efectos sonoros;
- barra de navegación.

La definición del patrón es importante para que la página creada tenga un buen diseño y resulte estéticamente agradable a los usuarios.

e) Una vez que el contenido haya sido seleccionado, es necesario hacer la distribución de páginas del sitio, fijar el tipo de información que irá en cada página. El contenido es uno de los principales componentes en la construcción de una página. Por este motivo, debe pasar por una revisión sintáctica y semántica. Además de eso, debe ser actualizado y bien elaborado, con un lenguaje claro y objetivo.

f) Diseño de las páginas: ¿cómo será la distribución y el arreglo de los textos, de las imágenes, de las líneas y de las tablas en las páginas?. ¿Las fotos estarán centradas? Existirán líneas horizontales para separar los títulos de las imágenes y textos?

Para la construcción del diseño de las páginas, es conveniente tener en cuenta algunas orientaciones como:

- Valorar justamente los espacios en blanco: ni subestimarlos, ni exagerar en su uso.
- No exagerar las animaciones: el movimiento simultáneo de varios elementos resulta molesto.
- Facilitar el acceso al sitio con el uso del menor número posible de clics. Es señal de una buena organización de la información.
- Facilitar el uso no haciendo necesarias las salidas y entradas en la página. La página debe ser clara, de fácil comprensión.

g) Usar correctamente los hipervínculos entre las páginas: ¿dónde se situarán? ¿En qué textos y/o imágenes? ¿Cuál será su destino? ¿Serán links internos, externos o para correo electrónico? son cuestiones que es necesario resolver (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001; pp: 162-176).



Además de estas orientaciones, es interesante visitar y observar otros sitio ya publicados en Internet, de esa forma será posible obtener muchas ideas. Después de definir todos estos detalles, es interesante, antes de iniciar su elaboración en el ordenador, hacer una especie de anteproyecto, conteniendo las especificaciones de cada página, tales como: título, figuras, textos, segundo plano, links, etc. De esa forma, se podrá tener una visión general del proyecto del sitio y verificar si está de acuerdo con los objetivos propuestos.

h) Definir el perfil del público: a quién se pretende llegar con esta publicación de la Web Page.

i) Establecer el tamaño de los archivos: archivos muy grandes resultan muy lentos para ser visualizados, lo que puede resultar tedioso para los usuarios.

Para la creación de páginas web existen diversos programas específicos como: Dreamweaver, el Netscape Composer y el FrontPage (es un programa bastante utilizado para la creación de páginas web, principalmente por la facilidad que brinda su interface).

El FrontPage Express es un programa de Microsoft para la producción de páginas web. Posee muchos recursos semejantes al editor de texto Word, además de que produce automáticamente archivos HTML, preparados para ser publicados en la Internet. Por medio del FrontPage Express, textos, imágenes estáticas y dinámicas, sonidos, tablas y varios otros recursos pueden ser fácilmente introducidos en las páginas.

El FrontPage puede utilizar otros formatos de imágenes, con extensión BMP, TIF y PCX en la creación de páginas web, convirtiendo automáticamente todos estos formatos para JPG. - En el caso de utilizar fotos capturadas por el scanner, hay que salvarlas en formato GIF o JPG (Cfr. Ibid, pp: 190-194).

Durante la elaboración de una página web es siempre interesante probar los efectos que se están incluyendo para verificar si los mismos están de acuerdo con lo que se pretende. Eso sólo es posible usando el navegador.

Algunas orientaciones para la confección de páginas web:

a) Los criterios para nombrar los archivos, deben ser seguidos cuidadosamente: no utilizar letras mayúsculas, acentos, espacios, símbolos entre los nombres del archivo.



- b) Utilizar un único directorio para almacenar sus trabajos.
- c) Evitar crear páginas con muchas imágenes o muy extensas, pues el acceso a las mismas tiende a ser muy lento, resultando cansada para los usuarios.
- d) Un tamaño máximo de página, en cuanto a su extensión no deberá pasar el correspondiente a dos páginas en el formato A4.
- e) La página principal del sitio deberá tener el nombre de "index.html".
- f) Confirmar que los links creados se encuentren direccionados correctamente.
- g) Lo ideal es que el tamaño final de una página web no pase de 600Kb.

En fin, los materiales escritos originalmente en el editor de textos Word se transforman y editan para HTML usando softwares como el FrontPage, Dreamweaver y el Netscape Composer y las imágenes son trabajadas en software Photoshop y Fireworks principalmente (Cfr. Ibid., pp: 198-201).

ANEXO Nº. 8

EJEMPLO DE TALLER INICIAL



Taller informativo acerca de las principales herramientas y servicios de internet²⁹

1.- Datos Informativos

2.- Duración: Veinte horas, distribuidas en dos semanas y dos sesiones. De las veinte horas: cuatro estarán destinadas a un encuentro presencial y diez y seis horas estarán asignadas para el trabajo autónomo, virtual.

3.- Objetivos:

- Identificar las principales herramientas y servicios de internet
- Familiarizarse con terminología, teorías y concepciones del mundo virtual
- Descubrir la importancia de conocer los principios y fundamentos de las principales herramientas y los servicios que ofrece internet para poderlas vincular con las actividades cotidianas.

4.- Contenidos programáticos:

Sesión 1: Aspectos generales sobre www

- Definición y características de la World Wide Web
- Formatos de direcciones de la WWW
- Blog
- FTP (File Transfer Protocol)
- Telnet

²⁹ Surge en EE.UU en 1969, con el nombre de ARPAnet (ARPA: Advanced Research Projects Agency), como una red del Departamento de Defensa del gobierno norteamericano. El nombre Internet surgió más tarde, cuando la tecnología de la ARPAnet pasó a ser utilizada para unir universidades y laboratorios, inicialmente en EE.UU y después en otros países. Su objetivo inicial era hacer posible la comunicación entre científicos y laboratorios de investigación en caso de una guerra atómica o bombardeo, ya que se estaba en el auge de la Guerra Fría. Surge así el concepto central de la Internet: una red en que todos los puntos se equivalen y no hay un control central; si uno de los puntos deja de funcionar por algún motivo, los otros continuarán operando. Internet es hoy un conjunto de millares de redes en el mundo entero. Lo que esas redes tienen en común es el protocolo TCP/IP- (Transmisión Control Protocol/Internet Protocol), que permite que éstas se comuniquen unas con otras. Ese protocolo es la lengua común de los ordenadores que integran Internet. Otra forma de definir Internet sería como un conjunto de recursos o servicios a los cuales se puede tener acceso a través de estas redes formadas por millares de puntos. Internet evolucionó de su uso militar, al académico (por casi dos décadas) y al comercial a partir de 1987. Solamente a partir de 1992 ésta se convirtió en algo atractivo para un enorme número de personas que percibió su poder de información. Red mundial de computadores que conecta millones de redes interconectadas en más de 70 países. Originalmente desarrollada para el ejército americano, hoy es utilizada en gran parte para fines académicos y comerciales (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001, pp.: 178-182).



RESUMEN EJECUTIVO

Aspectos generales sobre www

a) World Wide Web (WWW)

Es una pantalla de alcance mundial, el servicio que ofrece: acceso a través de hiperlinks, a un espacio multimedia de Internet permitiendo la lectura de textos, acceso a imágenes, sonidos, animaciones y simulaciones. La llave del éxito de la World Wide Web es el hipertexto.

Los textos e imágenes se unen entre sí a través de palabras-clave, tornando la navegación más simple y agradable. Fue la responsable de la popularización de la red a la cual ahora se puede tener acceso a través de interfaces gráficas de uso intuitivo posibilitando una navegación más fácil por Internet. Hoy en día es el segmento de la Internet que más crece

b) Formatos de direcciones de la WWW

Las direcciones en la WWW están formateadas como: `www.dominio.sufijo` o `http://dominio.sufijo`.

El sufijo indica la clasificación de categorías con relación a su utilización: `com` (comercial); `edu` (educacional); `gov` (gobierno); `mil` (órgano militar); `org` (otra organización).

c) Blog

Es una herramienta de comunicación que utiliza la interfase en el propio navegador para publicar y exhibir nuevos mensajes en páginas web, tornándolos disponibles para todos los visitantes que abran el blog. Funciona como un jornal o diario virtual que presenta las inserciones de texto ordenadas de forma cronológica.

La gran mayoría de los blogs son personales. Algunos son usados también como herramienta de compartir informaciones dentro de empresas, medio de discusión de grupos que tienen intereses comunes o como periódicos virtuales. Tienen la principal ventaja de ser de fácil utilización y permitir que los usuarios que tengan conocimientos técnicos puedan fácilmente publicar sus ideas y puntos de vista para toda la World Wide Web.

d) FTP (File Transfer Protocol)

Protocolo usado para la transferencia de archivos. Al cargar los archivos, programas de un computador en la Internet, se está utilizando este protocolo.

e) Telnet

Programas que permiten hacer conexiones remotas con otro computador en la Internet. Por ejemplo, se puede acceder al computador de la casa estando en otro lugar, siempre que éste tenga disponible el servicio. Es necesario digitar su nombre y contraseña. De esta forma le es permitido el acceso a los recursos disponibles del otro computador.



Sesión 2: Herramientas para la comunicación virtual

- Correo Electrónico
- Chat
- Foro de discusión
- Listas de discusión

RESUMEN EJECUTIVO	
Herramientas para la comunicación virtual	
a) Correo electrónico	<p>El correo electrónico es el recurso más antiguo y el más usado de la Internet. Cualquier usuario que posea un correo electrónico puede enviar y recibir mensajes de manera simple y con la ventaja de utilizar un medio de comunicación extremadamente ágil, casi que instantáneo, de expansión de información. Los mensajes quedan almacenados en una caja postal del servicio de correo electrónico del proveedor o institución de acceso a la Internet, y pueden ser "bajadas" al ordenador del usuario o leídas directamente en la Internet (WebMail).</p> <p>La dirección de correo electrónico se transcribe como destino@localización.dominio.sufijo, donde el destino, es la identificación del usuario de la cuenta del correo electrónico; localización, es la institución que provee el acceso; dominio, indica el tipo de institución o proveedor; el sufijo, indica el país. Los tipos de institución son divididos en: mil – militar; org - organización no-lucrativa; com – comercial; edu - educación (universidades, escuelas, etc.); net – red; gov – gubernamental.</p> <p>Hoy en día es común encontrar en Internet sitios que ofrecen servicios de correo electrónico gratuito. El interesado puede abrir una cuenta sin costo alguno; entre ellos: Hotmail www.hotmail.com; mixmail www.ya.com/mixmail.html; yahoo www.yahoo.com; ymail www.ymail.com; gmail www.gmail.com.</p>
b) Chat (Conversación)	<p>El IRC- (Internet Relay Chat) fue el precursor de los programas y protocolos de chat- o conversación en Internet. Fue creado en 1988 en Finlandia y a partir de allí rápidamente surgió una red de computadores que disponían de recursos para el IRC por toda Internet. Éste es distribuido en canales abiertos por cualquier usuario interesado en conversar on-line.</p> <p>Actualmente existen una variedad de programas que permiten conversar a través del ordenador; muchos de ellos pueden tener acceso directamente a la Web, algunos son de acceso a través del propio browser- mientras otros como el ICQ- Netmeeting-, necesitan ser instalados en la máquina del usuario (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001; pp.: 193-195).</p>
c) Foro de discusión	<p>La dinámica del fórum es diferente de las listas de discusión - las mensajes son enviados para el fórum y quedan publicados para la lectura de todos los</p>



	interesados, organizados por datos de entrada, remitente y por asunto.
d) Listas de discusión	Aplicación del correo electrónico utilizado en el intercambio de informaciones entre grupos de usuarios que, inscritos en la lista, pueden recibir y enviar mensajes para toda la comunidad. En general las listas surgen a partir de intereses comunes entre sus miembros, siendo que los mensajes intercambiados se relacionan a los asuntos o temas propuestos para la discusión. Existen disponibles para inscripción listas para todo tipo de área de interés (Cfr. Universidad Católica de Brasilia, 2001; pp: 80-82).

5.- Actividades:

Sesión y tema	Actividad	Fecha de entrega	Criterios de evaluación	Puntaje
1.- Aspectos generales sobre WWW	T1: Investigue acerca del origen, características, concepciones pedagógicas y tecnológicas de la www.	Día, mes y año	Capacidad investigativa y de procesamiento de la información.	15 puntos
	T2: Elabore una síntesis de los resultados obtenidos en la investigación realizada en las URL utilizadas.	Día, mes y año	Calidad del contenido científico presentado.	15 puntos
	T3: Exponga sus criterios acerca de la importancia del uso de la www en la época actual.	Día, mes y año	Capacidad analítica, crítica y de contextualización.	15 puntos



2.- Herramientas para la comunicación virtual.	T1: Investigue, procese y sistematice la información acerca del origen, características y fundamentos de cada una de las herramientas para la comunicación virtual.	Día, mes y año	Capacidad investigativa.	15 puntos
	T2: En el foro virtual de discusión, exponga sus puntos de vista acerca de las ventajas y limitaciones del uso del correo electrónico.	Día, mes y año	Capacidad analítica, crítica, reflexiva y propositiva.	20 puntos
	T3: Organice una sesión de chat para analizar las fortalezas del foro virtual de discusión.	Día, mes y año	Nivel de profundización y contextualización.	20 puntos

Tabla 7: Plantilla para planificación de taller inicial

6.- Metodología del taller:

- Investigación, análisis y procesamiento de la información de carácter personal
- Intervenciones en un foro virtual de discusión como espacio de análisis y reflexión personal y grupal.
- Presentación de actividades grupales e individuales que aseguran la comprensión de los fundamentos teóricos de las herramientas y servicios de internet.
- Exposición de ideas y comentarios personales



7.- Evaluación del taller: La evaluación tiene el carácter de permanente y sumativa, se realizará tomando en cuenta la construcción del conocimiento demostrada en la ejecución de cada una de las actividades. La evaluación estará conformada por lo siguiente:

Sesión	Actividades y valoración	Fecha de entrega	Subtotal
Uno	Tarea 1: 15 puntos Tarea 2: 15 puntos Tarea 3: 15 puntos	Día, mes y año	45 puntos
Dos	Tarea 1: 15 puntos Tarea 2: 20 puntos Tarea 3: 20 puntos	Día, mes y año	55 puntos
Puntaje total del taller: 100 puntos			
Nota mínima para la aprobación del taller: 70 puntos			

8.- Bibliografía

Básica y complementaria será sugerida oportunamente

