

**APLICACIÓN DEL MÓDULO “EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD”:
UNA EXPERIENCIA PILOTO DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN NOUS VIRTUAL PARA
LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM**



**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM
ESPECIALIZACIÓN EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE
SANTIAGO DE CALI**

2007

**APLICACIÓN DEL MÓDULO “EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD”:
UNA EXPERIENCIA PILOTO DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN NOUS VIRTUAL PARA
LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM**

**MARTHA GALENAO
KARINA GIRALDO
MARTIN HERNÁN GRANADA
ROBERTO FERRO
DIANA FERNANDA JARAMILLO
LUIS GERARDO PALTA
HENRY PAREDES**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM
ESPECIALIZACIÓN EN AMBIENTES DE APRENDIZAJE
SANTIAGO DE CALI**

2007

**APLICACIÓN DEL MÓDULO “EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD”:
UNA EXPERIENCIA PILOTO DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN NOUS VIRTUAL PARA
LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM**

Curso: CURSO PILOTO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL - Microsoft Internet Explorer

Activo Edición Ver Eventos Herramientas Ayuda

Abre -

Dirección http://virtual.unimilano.edu/postgrados/cursos/view.php?id=40

UNIMINUTO
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MILANO

UNIMINUTO VIRTUAL POSTGRADO

Usted se ha autenticado como Diana Fernanda Jaramillo Escobar (Salir)

U.V. Postgrados > CURSO PILOTO

Activar edición Activar vista de estudiantes

Personas

- Participantes

Actividades

- Clases
- Encuestas
- Foros
- Glosarios
- Recursos
- Tareas

Buscar en los foros

Búsqueda avanzada

Administración

- Activar edición
- Configuración
- Editar información
- Tubos
- Estudiantes

Diagrama de temas

GRUPO de Investigación NOUS VIRTUAL

CURSO PILOTO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

- Noticias
- FORO INICIAL: PARTICIPA DESDE TU EXPERIENCIA
- Chat Inicial: Conversemos un rato sobre nuestro oficio de maestros...
- FORO PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO
- Tarea 1: Publicuemos nuestra foto, para que todos nos reconozcan...

1 Tiempo del Módulo: 21 de Octubre al 9 de Noviembre

EDUCACION Y VIRTUALIDAD

Usuarios en línea

(Últimos 5 minutos)

Diana Fernanda Jaramillo Escobar

Eventos próximos

No hay eventos próximos

Ir al calendario...
Nuevo evento...

Calendario

noviembre 2007

Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb	Dom
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Eventos globales
Eventos de grupo

Eventos de curso
Eventos de usuario

1. JUSTIFICACIÓN

La Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium en su plan de desarrollo 2005 al 2010, tiene propuesto la creación del sistema de Educación Virtual, que contribuya al apoyo de los programas presenciales, a la ampliación de cobertura y a la planeación de programas completamente virtuales.

En este proceso se plantea la necesidad de adoptar metodologías docentes que mejoren los procesos de aprendizaje y se identifiquen estrategias fundamentales la actualización docente en pedagogías y metodologías modernas con el apoyo que ofrecen las TIC a los procesos educativos presenciales y dentro de ese marco se plantea el desarrollo de la Educación virtual; En el Texto de Collis (2004), la generación de un proceso de transformación como se sugiere en el proceso educativo debe verse como un proceso de innovación expresado en tres fases:

- La preparación e inicio de la transformación o cambio
- La implementación de la transformación o del cambio
- La institucionalización de la aplicabilidad de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje

En el desarrollo de cada una de las fases deben tenerse en cuenta aspectos como:

- Institucionales y organizativos (políticas y líneas de investigación claras).
- Pedagógicos y educativos (proceso enseñanza - aprendizaje)
- Tecnológicos (adecuación de equipos, salas y demás necesarias para que el proceso tenga este respaldo)

Si desde la Universidad se desea alcanzar un verdadero desarrollo tecnológico y virtual se obliga a implementar un nuevo paradigma de enseñanza, que va ligado a la aplicación de nuevas metodologías y especialmente a asumir nuevos roles docentes, centrados en el diseño y la gestión de entornos virtuales de aprendizaje, en la investigación sobre la praxis (praxeología), en la creación y disposición de recursos tanto tecnológicos como

humanos y económicos, en la orientación, acompañamiento y asesoramiento, en el desarrollo de grupos y semilleros, y en la motivación de estudiantes, a diferencia de la transmisión de información y la evaluación sumativa como se entendía antes. (Marques, 2000).

3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En los procesos de enseñanza aprendizaje se están fortaleciendo a partir de la aplicación de las NTIC en ellos y el comienzo del fortalecimiento y desarrollo de virtualidad en la Región y enfocado en los ambientes educativos como apoyo a lo presencial en la Universidad, lo cual plantea un panorama muy comprometedor en la calidad de la educación, porque abre puertas y espacios a sectores vulnerables que no tienen acceso a la educación superior.

En la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium, actualmente los programas implementan los créditos académicos donde se desarrollan por cada hora de trabajo presencial dos horas de trabajo independiente, con lo cual se implementa un nuevo rol de docente: Docente acompañante, Orientador y Constructor de nuevos ambientes de aprendizaje.

Para fortalecer el trabajo independiente se hace imprescindible generar espacios y nuevos ambientes de aprendizaje, donde el docente aplique las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje y la virtualidad en apoyo a dicho elemento; por lo tanto surge el siguiente interrogante: **¿De qué forma el diseño del módulo Educación y Virtualidad desde la praxeología pedagógica, apoyada en las TIC, permite la validación de una propuesta metodológica para la implementación de la Educación Virtual en la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium?.**

4. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar el modulo de “educación y virtualidad” con apoyo de las Tic como propuesta metodológica desde la praxeología pedagógica a partir de un pilotaje con docentes de la Fundación Católica Lumen Gentium.

4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

1. Indagar por los antecedentes regionales que permitan dar prioridad a la implementación del módulo de “EDUCACIÓN y VIRTUALIDAD”.
2. Establecer lineamientos generales para la elaboración de cursos virtuales con herramientas técnicas y multimediales en la Plataforma MOODLE.
3. Diseñar una estructura metodológica del módulo “Educación y Virtualidad” a partir de elementos teóricos, conceptuales y prácticos desde la praxeología pedagógica.
4. Realizar un seguimiento y sistematización al proceso de aprendizaje a los estudiantes (docentes) inscritos en el curso virtual.
5. Aportar conclusiones para el diseño de cursos virtuales que resignifiquen las prácticas profesionales y las experiencias previas como estudiante virtual de la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje a partir de la praxeología pedagógica.
6. Aportar conclusiones para orientar el establecimiento de lineamientos generales para la implementación gradual de la Educación Virtual en la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium.

5. MARCO TEORICO

La creación de una Ambiente virtual de aprendizaje requiere de una serie de elementos conceptuales que sustentan teóricamente el proyecto, dando así soporte a lo planteado en lo objetivos y a la demostración de la hipótesis planteada.

Por ello en este proyecto se destacan elementos de diversos aspectos, los cuales aportan en la construcción del Ambiente Virtual.

5.1 MARCO CONCEPTUAL

5.1.2 LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Los ambientes de aprendizaje son primordiales en un proceso académico como medio de comunicación al servicio de la formación, por ello la previa planeación e intención de los mismos determinan gran parte la calidad en el aprendizaje por parte del estudiante, tal como dice Raúl Fernández: “Los Ambientes de aprendizaje son las circunstancias que se disponen (entorno físico y psicológico, recursos, restricciones) y las estrategias que se usan, para promover que el aprendiz cumpla con su misión, es decir, que logre aprender”¹.

Por ello, la creación de un curso virtual de aprendizaje enfocado a una temática netamente informática, necesita de aspectos teóricos, pedagógicos, contextuales, técnicos, multimediales, conceptuales entre otros, que permitan que dicho ambiente este creado para descubrir y/o generar conocimiento. Pero es conveniente aclarar que el ambiente de aprendizaje no genera por si solo aprendizaje, es una condición necesaria, pero no suficiente.

Tal como lo plantean muchos pedagogos, las actividades que desarrollan los educandos

¹ FERNÁNDEZ Raúl Aedo. El aprendizaje con el uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. Universidad de Ciego de Avila . OEI-Revista Iberoamericana de Educación. Pdf. <http://www.rieoei.org/deloslectores/127Aedo.PDF>

durante el transcurso de los módulos del AVA, es la que permite que ellos aprendan, refuercen, redescubran nuevos conocimientos entre otros, la cuales surgen del acompañamiento de los maestros/tutores encargados del proceso; pero si estos no se responsabilizan y comprometen con su proceso, (realizando las actividades propuestas que explotan su potencial) de nada sirve, así el ambiente de aprendizaje sea de calidad.

5.1.2.1 LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE VIRTUALES

Aterrizando un poco a nuestro contexto el tema de los ambientes virtuales de aprendizaje en las instituciones educativas superiores, retomo lo planteado por el Ministerio de Educación frente a este tema el cual plantea: “Las tecnologías, en especial las TIC, deben ser parte integral de la educación moderna, permitiendo con su uso efectivo llevar a cabo la misión de divulgación e investigación en las instituciones educativas. El computador debe convertirse en herramienta de uso comunitario que facilite el desarrollo y la coordinación de tareas cooperativas con base en la información. Las actividades escolares colaborativas, desde cualquiera de las áreas temáticas del currículo, son el eje de innovación en aspectos socioculturales propios del entorno pedagógico. Este tipo de actividad tecnológica involucra el desarrollo y crecimiento del talento humano como un proceso cooperativo espontáneo y efectivo, contrastando con la actual cultura basada en la competitividad y la propiedad intelectual”², se puede decir que el talento humano debe primar en cada uno de los momentos de actividad del curso piloto, es decir que el estudiante perciba desde el primer momento del proceso hasta el fin, que el gran interés del AVA es su desarrollo competitivo no solo en la temática específica, sino en resaltar que lo aprendido del proceso va a ser compartido con grupos de jóvenes en las instituciones donde laboran a corto media o largo plazo, estando siempre presente el talento humano en su ámbito profesional.

Particulares de los Modelos Virtuales:

- Modalidad de educación a distancia

² PÁEZ Haydee, ARREAZA Evelyn. Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. Caso nicenet.org. Pdf.

- Se basa en el uso de tecnologías (TIC), para la transmisión de conocimientos. generando un nuevo modelo de educación, centrado en el estudiante.
- Intenta tener una gran cobertura.
- Pretende bajar costos.
- Continua interacción
- Globalización de la información.
- La comunicación puede ser sincrónica o asincrónica.
- Estrecha relación entre la tecnología y la pedagogía de estudio.
- Superación de los límites de tiempo y espacio.
- Ambientes sintéticos o compartidos. (trabajo colaborativo).
- Amplia o ejercita los procesos de comunicación.

Una de las ventajas que sale a flote en los ambientes virtuales de aprendizaje son:

- Flexibilidad para estudiantes y docentes.
- Permite abarcar grupos sociales en desventaja.
- Mejora el cubrimiento por condiciones geográficas.
- Forma estudiantes autónomos y con gran sentido de investigación.

Y entre las desventajas más comunes se encuentran:

- La poca motivación.
- La administración inadecuada del manejo del tiempo.
- La falta de responsabilidad y cumplimiento con las actividades del curso.

5.1.2.1 IMPORTANCIA DE LAS TIC'S EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Partiendo del término Tic (Tecnologías de la Información y la Comunicación), se despliegan muchos interrogantes sobre la influencia de las Tic respecto a la educación, ya que está permeada de dos elementos fundamentales para un proceso pedagógico: La información, la comunicación y la tecnología, las cuales están permanentemente exigiendo a la educación cambios que vayan en pro de la formación integral del ser

humano. En este caso, la educación superior está aun más acompañada de esos elementos, por ello es fundamental que los estudiantes a nivel superior en este caso los estudiantes del curso piloto en ambientes de aprendizaje virtuales, se involucren con tecnologías que apoyen el ejercicio de la comunicación, de la manipulación de la información y por ello del aprendizaje.

Hablar de Nuevas Tecnologías es referirse a la multimedia, la televisión por cable y satélite, al CD-ROM y a los hipertextos, al hipermedia, al audio, imágenes, presentaciones etc, donde su materia prima es la información, se consideran tecnologías esencialmente las computadoras y los programas informáticos que permiten el acceso a redes, básicamente porque los avances tecnológicos, han dado a la computadora un protagonismo como instrumento pedagógico ya que permite el acceso a grandes cantidades de información.

Desde el punto de vista pedagógico, juega un papel muy importante la interactividad acompañada de las Tic, ya que esta permite el desarrollo de procesos de comunicación, socialización, intercambio retroalimentación etc. entre los sujetos, rompiendo las dificultades del espacio y el tiempo, acompañados de los medios que hacen parte de las tecnologías que se aplican día a día en los ambientes de aprendizaje.

Por ello, en el curso piloto en ambientes de aprendizaje virtuales el cual es un elemento de las Tic, juega otro papel diferente al que se tiene actualmente “El de un instrumento para que los alumnos adquieran un nivel mínimo de conocimientos informáticos” al de “apoyar y complementar contenidos curriculares, por ende procesos pedagógicos y de aprendizaje”, los cuales son programados con un propósito definido en los planes curriculares de la especialización en Ambientes de Aprendizaje Virtuales.

Además, la permitirá que los educadores y los estudiantes generen sus propios estilos de aprendizaje, compartan experiencias, amplíen sus relaciones con otras personas de su mismo perfil, vivencie el proceso de trabajar en equipo a través de las actividades del curso, se sienta motivado e intensifique su aprendizaje, que utilice y amplíe su pensamiento lógico, analítico, procedimental, sea autónomo en sus decisiones, organizado con su tiempo y ritmo de trabajo, aplique técnicas de estudio, aplique procesos de evaluación auto evaluación y heteroevaluación.

Sin olvidar que, “Mediante las Tic y de manera especial con Internet, se tiene acceso a información pero no al conocimiento, el aprendizaje ya no es el mismo cuando está soportado con las nuevas tecnologías; el diseño conceptual para introducir estas tecnologías al servicio de la educación es una tarea primordialmente pedagógico-comunicacional.”³.

Allí es donde entra en juego la planeación lógica y estructurada del AVA, en el tema de Educación Virtual, el cual permita a los estudiantes acceder a la información (conceptos), a la comunicación (grupal), pero que vaya más allá, es decir al acceder al conocimiento, desde una metodología clara: ver, juzgar, actuar y devolución creativa, acompañado de otros enfoques tales como el construccionismo que de una u otra manera aportan al proceso.

Tal como lo plantea el autor: ante se debe diseñar y evaluar la introducción de nuevas tecnologías no solamente desde su aplicación educativa sino también desde su función comunicativa, donde el aprendizaje se da en la medida que el individuo se siente involucrado y en este sentido es que el ambiente mediado por tecnologías provoca procesos de aprendizaje, no es la tecnología sino el uso didáctico, combinado con la práctica con/sobre medios.

Frente al conocimiento, este presume una relación de acción práctica entre la mente y el mundo y el aprendizaje supone una iniciación cognitiva simultánea a ciertas actividades de cooperación y práctica múltiple, lo cual se hace realidad en las actividades del curso desde la plataforma moodle.

Frente a la autonomía o estudio independiente (según la cantidad de créditos módulos y actividades, talleres, foros entre otros, propuestos en el curso) esta involucra al estudiante en la toma de decisiones sobre el espacio y el tiempo del aprendizaje, la identificación de sus propias necesidades y la auto-instrucción en ambientes en los que no cuenta con la presencia física del profesor, donde juega un papel primordial un sistema

³ Ibid.

motivacional de elementos internos y externos sólido, que se adhiera a diversos componentes justificatorios (por qué) del estudio y el aprendizaje.

Frente a las actividades de AVA, están relacionadas con los materiales que propone la asignatura, con las bibliografías, con el docente comprometido que posee un rol específico, dirigido a los ambientes virtuales de aprendizaje el cual no obstaculice el proceso sino que lo apoye, con recursos didácticos varios entre otros.

Por último, las Tic deben utilizarse como apoyo en el proceso de planeación y creación del AVA, pero también como elemento que comunica, que informa y por ende que facilita la adquisición el aprendizaje del estudiante.

5.1.2.2 LOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE VIRTUALES

Se pueden definir los entornos virtuales como el entablado adecuado para aplicar y reforzar técnicas del aprendizaje a distancia, planificados como individuales o cooperativos, utilizando de una forma eficiente todos los recursos tecnológicos disponibles, entre ellos las mencionadas Tic.

Los cuales están dirigidos hacia el abastecimiento de materiales y recursos para facilitar el proceso de aprendizaje con un alto grado de autonomía, brindar espacios de comunicación fuera del aula virtual, posibilitar la interacción de los aprendices, promover el trabajo cooperativo entre los estudiantes y entre estudiantes y profesores, efectuar actividades de trabajo colaborativo -enriquecimiento de las formas de interacción-, facilitar la interactividad docente-alumno, realizar el seguimiento personal del alumno, etc, aspectos que se busca al crear el curso piloto en ambientes de aprendizaje virtuales.

Se tiene, además del aula virtual, otros espacios que componen el entorno virtual de aprendizaje, como son los archivos de material bibliográfico, sitios de consulta en la red, listas de interés entre pares y entre aprendices y docentes, espacios de consulta técnica, protocolos de evaluación, correo electrónico, consulta de información audiovisual bajo demanda, chat, foro, videoconferencia, simuladores, murales virtuales, etc, que permiten la comunicación sincrónica y/o asincrónica, a través de plataformas que permiten crear y mantener dichos espacios, en esta caso la Plataforma Moodle.

5.1.3. EDUCACIÓN VIRTUAL

Se puede interpretar la educación virtual como la educación mediada por las tecnologías de comunicación y al plantear esta definición se hace referencia a la educación presencial en el aula como educación tradicional. Estas definiciones independientes de los modelos pedagógicos utilizados en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Otro término que hace referencia a Educación Virtual es Aprendizaje electrónico (e-learning, e-education, e-training)⁴. Como puede observarse, las expresiones utilizan el carácter e (electronic) que en este caso connota el uso de las Tecnologías de Comunicación, que son o tienen aplicación en medios electrónicos.

5.2 MARCO PEDAGÓGICO

5.2.1 ASPECTOS PEDAGÓGICOS Y DIDÁCTICOS DEL AVA

El uso de metodologías innovadoras de enseñanza en la sociedad de la información demanda creatividad e innovación en el proceso de aprendizaje. La combinación de enfoques pedagógicos innovadores en conjunto con las TIC serán aplicados de acuerdo a las limitaciones en tecnología, el tema y el grupo meta. La experiencia ha demostrado que el aprendizaje colaborativo basado en proyectos de resolución de problemas organizado en un ambiente educativo virtual, en donde se usa una combinación de aprendizaje basado en la Web, CD ROOM, interacción presencial, basados en el contexto actual, es la mejor opción.

5.2.1.1 SOPORTE PEDAGÓGICO DEL CURSO

Tal como lo plantean muchos autores, el primer elemento al que se debe referir cuando se habla de los elementos que constituyen un modelo educativo virtual, es su fundamento pedagógico. La forma como las TIC`s configuran la relación entre los diferentes actores

⁴ FACUNDO D., Angel H. La Educación Superior Virtual en Colombia. Bogotá: UNESCO – Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe – IIESALC. 2003 documento digital.

del proceso educativo, incrementan la necesidad de realizar una conceptualización rigurosa en cuanto al modelo pedagógico que pudiese y debiese ser utilizado en esta modalidad educativa.

La construcción de programas virtuales no está dada únicamente por los aspectos tecnológicos, como muchos han creído. Debe existir de fondo una profunda reflexión pedagógica, que soporte y brinde intencionalidad a todas aquellas actividades que se propongan dentro de un programa.

Por ello a continuación se mostrará la intencionalidad y aporte general de cada enfoque al curso virtual del proyecto:

El instruccional constructivista, donde el estudiante encontrará estrategias de aprendizaje que motiven, preguntas que despierten interés por aprender, materiales de apoyo menos complejos, que permitirán que este se apropie de su aprendizaje llevando niveles de profundización según su necesidad y motivación, además de resolver problemas, desenvolviéndose en múltiples realidades o casos, enfrentando situaciones de la vida real, aplicando sus conocimientos a situaciones nuevas y cambiantes; tal como se busca en este proyecto el cual es enfocado hacia diversas tareas de la vida cotidiana del estudiante), con elementos instruccionales constructivistas, (donde el estudiante tendría documentación guiada que le permitirá, seguir paso a paso las prácticas que lo llevarán a descubrir el aprendizaje que para el es totalmente nuevo, dado el caso contrario, le servirá de refuerzo del mismo).

El conceptual (Cognoscitivista) para el manejo de conceptos previos (porque los contenidos se especifican (sin dejar de ser abiertos) y a su vez analizados, trabajados, manipulados por el estudiante, teniendo la posibilidad de profundizar más en ellos consultando más fuentes)

El Preaxeológico, guiadas desde el ver, juzgar, actuar y devolución creativa (como secuencia de los procesos del AVA basados en la práctica y la experiencia).

El constructorista, pues el estudiante al interactuar con el ambiente logra implicarse en la construcción de un producto significativo, el cual corresponde a la creación de su propio

AVA, aplicado en un entorno real de aprendizaje.

Por ello este ejercicio es pertinente con los enfoques mencionados porque, primero invita al estudiante al descubrimiento de los conceptos, despertando la curiosidad e interés por aprender sobre lo que allí muestra en este caso la Home (pagina de inicio).

Involucrando de alguna manera el aprendizaje significativo para el estudiante cuando le encuentra sentido a lo que aprende uniéndolo con su cotidianidad.

Segundo con la didáctica conceptual porque esta facilita la comprensión de conceptos, donde se muestra al estudiante una serie de nociones previas para que establezca en su mente un escenario sobre lo que puede ser este programa y su utilidad.

Un tercer momento con elementos instruccionales constructivos, por el lado de la herramienta utilizada: porque a través del uso de la página Web el estudiante tendrá la posibilidad de acceder al conocimiento y sus prácticas; pero por el lado del conocimiento como tal, en este espacio no muestra pasos instruccionales para la utilización del instrumento.

Y por último la praxeología, porque ubica al estudiante en su realidad y le propone el pensar sus necesidades de tipo informacional o comunicacional, que pueden ser beneficiadas con la aplicación de los conocimientos adquiridos en el proceso, o el refuerzo de los mismos (en caso que el estudiante tenga conocimientos previos), porque este modelo vincula la teoría con la práctica en un proceso crítico teniendo en cuenta la realidad del estudiante y sus necesidades presentes o futuras.

5.2.1.1.1 TEORIAS QUE FUNDAMENTAN LA PROPUESTA

A continuación se mostrarán los soportes teóricos sobre los enfoques nombrados anteriormente, que servirán de soporte para el curso piloto en Ambientes de aprendizaje

5.2.1.1.1.1 TEORÍAS COGNOSCITIVAS ACERCA DEL APRENDIZAJE

La teoría cognitiva afirma que gran parte del aprendizaje está dado gracias al desarrollo

de mapas conceptuales y a la activación de mapas mentales previamente elaborados. Lo anterior obliga al docente virtual a utilizar medios que aumenten la capacidad de integrar nuevo conocimiento a esquemas previamente definidos por el estudiante. Es así como la utilización de ejemplos que ilustran conceptos y los ejercicios de simulación de la realidad, no solo cumplen con esa premisa sino que poseen un efecto motivador sobre la capacidad de aprendizaje del estudiante. Ausubel, define claramente la importancia de esta concepción pedagógica en su teoría sobre el aprendizaje significativo.

No se puede decir que haya una única corriente psicológica que centre sus esfuerzos en entender los procesos mentales y las estructuras de memoria humanos con el fin de comprender la conducta humana, es decir, cognoscitismo [MAY81]. Por este motivo se presentan a continuación los aportes de algunos de los teóricos cognoscitivos más representativos, sin pretender con ello agotar el tema. La percepción como algo fundamental para el discernimiento repentino, la motivación interna y la significancia, son algunas ideas claves en los señalamientos de la escuela de la Gestalt. Quienes conciben que la memoria es como una estructura de conocimientos y relaciones entre estos, proponen la Teoría de Procesamiento de la Información como base para propiciar que se dé el aprendizaje humano. Quienes estudian la incidencia de las aptitudes humanas en el aprendizaje proponen que hay una interrelación entre éstas y la forma como uno mejor procesa la información; esta Interacción entre Aptitud y Tratamiento (IAT) refina los aportes de las dos anteriores teorías. Se cierra el estudio de las teorías cognoscitivas analizando los aportes de la Psicología evolutiva; ésta es famosa tanto por sus aportes al desarrollo infantil y juvenil, como por su contribución al aprendizaje de tipo experiencial, conjetural y por descubrimiento

5.2.1.1.1.2LA PERSPECTIVA CONSTRUCCIONISTA

Construccionismo es una teoría de la educación desarrollada por Seymour Papert del Instituto Tecnológico de Massachussetts. Está basada en la teoría del aprendizaje creada por el psicólogo Suizo Jean Piaget (1896-1990) Papert, trabajó como Piaget en Ginebra a finales de los años 50 y principios de los 60.

Una teoría del aprendizaje es el conjunto de ideas que tratan de explicar lo que es el

conocimiento, y cómo este se desarrolla en la mente de las personas. Por ejemplo, una determinada teoría afirma que el conocimiento es el reflejo de la experiencia. La teoría de Piaget afirma que las personas construyen el conocimiento es decir, construyen un sólido sistema de creencias, a partir de su interacción con el mundo. Por esta razón, llamó a su teoría **Constructivismo**.

La teoría del construccionismo afirma que el aprendizaje es mucho mejor cuando los estudiantes se comprometen en la construcción de un producto significativo. De esta forma el construccionismo involucra dos tipos de construcción: cuando los estudiantes construyen en el mundo externo, simultáneamente construyen conocimiento al interior de sus mentes, este nuevo conocimiento entonces les permite construir elementos mucho más sofisticados en el mundo externo, lo que genera más comprensión y así sucesivamente en un ciclo autoreforzante⁵.

¿Qué significa un buen ambiente de aprendizaje?

Buenos materiales de aprendizaje ciertamente apoyan el aprendizaje construccionista. Pero no constituyen toda la historia. Igualmente importante es el ambiente de aprendizaje o el contexto social en el cual la construcción del conocimiento (aprendizaje) se lleva a cabo. Buenos ambientes de aprendizaje tratan de maximizar tres cosas: escogencia, diversidad y afinidad.

De nuevo, la teoría del construccionismo sostiene que el aprendizaje ocurre en forma más poderosa cuando los estudiantes están comprometidos en construir productos que tengan significado personal.

Pero una persona no puede dictar lo que es personalmente significativo para otra persona. Aquí es donde la escogencia entra en escena. Entre mayores opciones sobre qué construir o crear, mayor compromiso e inversión personal pondrá en la tarea. Y entre más pueda un estudiante relacionarse o conectarse con la tarea, mayores las probabilidades de que el nuevo conocimiento se conecte con su conocimiento pre-existente - esto es lo que Piaget quiso decir con la frase “asimilación de conocimiento”.

⁵ FALBEL, Aarón. Construccionismo. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica. Programa de Informática Educativa. Costa Rica. 1993.

Más aún, estos elementos de conexiones personales y compromiso pueden servir para que la experiencia de aprendizaje sea profunda, significativa y perdurable.

Finalmente, un buen ambiente de aprendizaje debe ser a fin con el estudiante. Debe ser amigable, acogedor y estimulante. Sobre todo debe estar tan libre como sea posible de presiones de tiempo. La creatividad no puede estar sujeta al reloj. Debe haber tiempo para reflexionar, para hablar, para soñar, para caminar e investigar lo que otras personas hacen. Debe haber tiempo para comenzar y recomenzar, para atorarse y desatorarse e incluso, tiempo para (lo que podría parecer) no hacer nada.

Más aún, un buen ambiente de aprendizaje debe proveer a los estudiantes con tiempo y espacio no solo para hacer cierto tipo de trabajo constructivo, sino también para conocerse y establecer relaciones con otras personas con intereses semejantes. De esta forma, las satisfacciones, e incluso las frustraciones que son parte del aprendizaje constructor, pueden ser compartidas con otros - entre nosotros - quienes muy posiblemente podamos llegar a estimar como nuestros amigos cercanos: gente que ama y a quienes amamos.

Con base en lo anterior, cabe resaltar que desde la virtualidad (AVA), el constructorismo permite que los estudiantes del curso piloto, encuentren un sentido aplicativo de dicho curso en su campo laboral, académico y por tanto profesional, ampliando su campo de acción y conocimiento.

Esto hace que el proceso tenga un significado personal, (aclarando que el interés de unos no es el mismo de los otros), es ahí dónde el planteamiento del AVA juega un papel fundamental, pues este debe proponer estrategias novedosas que involucren a todos los entes relacionados con el proceso de aprendizaje, sintiéndose gustosos con el desarrollo académico que llevan a cabo.

5.2.1.1.1.3 TEORIA INSTRUCCIONAL⁶

⁶ BARTOLOMÉ PINA, Antonio R. Tecnología Educativa y Teorías del Aprendizaje. Concepción de la tecnología educativa a finales de los ochenta Departamento de Didáctica y Organización Educativa. Universidad de Barcelona

El diseño instruccional es un proceso tecnológico basado en tres campos: la psicología del aprendizaje, el análisis de las operaciones de clase, y el enfoque de sistemas (Chadwick, 1978, 93). El diseño instruccional, como sujeto básico de la Tecnología Educativa, marca en este sentido las áreas de Teoría científica subyacente a dicha tecnología.

El concepto de aprendizaje tiene siglos pero su desarrollo parte, según Chadwick (1978, 14) de Willian James Thorndike, Watson y, desde una perspectiva fisiológica, de Pavlov. Este autor distingue dos líneas básicas, una hipotética de educativa representada por Hull entre los años 40 y 50, y otra conductista, representada por Skinner, a finales de los 30. La expansión a áreas educativas se produce después de la Segunda Guerra Mundial, y dentro del campo del aprendizaje verbal. El primer hito de la Tecnología Educativa fue el desarrollo de la Instrucción programada.

El punto de partida podemos encontrarlo como elemento más conocido en Skinner para quien la tecnología de la enseñanza es fruto de una rama de la psicología: el análisis experimental del comportamiento (Skinner, 1979, 73-201). Esto se ha traducido en máquinas de enseñar y en enseñanza programada. La terminología correspondiente impregna toda su obra, así dice: "El primer paso en el planeamiento de una enseñanza es definir el comportamiento Terminal".

Sin embargo hoy en día esta perspectiva ha ido perdiendo fuerza en el seno de la Tecnología Educativa, aunque persisten ciertas características que suponen una innegable herencia suya. Como ejemplo podemos citar la definición de Tecnología Educativa de la II Reunión Nacional de Tecnología Educativa, en el Instituto Nacional de Ciencias de la Educación, Febrero de 1976, citada por Mallas (1979, 22): "Es una forma sistemática de diseñar, desarrollar y evaluar el proceso total de enseñanza-aprendizaje en términos de objetivos específicos, basada en las investigaciones sobre el mecanismo del aprendizaje..."

Travers (1978) insiste en que la T.E. no puede fundamentarse únicamente en una ciencia de la conducta (pg. 100). Incluso Clifton B. Chadwick (1983, 99) aún cuando sigue insistiendo en la necesidad de analizar la "conducta final" (pg. 103), es consciente de que se ha producido una evolución desde el conductismo hacia una psicología cognitiva. Hay que convenir que cuando Skinner señala el peligro que podría suponer una tecnología de la enseñanza a la que en el futuro habría que ponerle freno, era demasiado optimista, al menos en un plazo medio. El mismo Travers (1978, 102) hace notar citando a Renner, que el reforzamiento inmediato parece tener poca importancia para el aprendizaje cognitivo humano. Como un artículo especialmente relevante por lo que supone de rompimiento con el conductismo debemos citar el escrito de Mansfield y Nunan (1978).

Sin embargo, sigue siendo necesario conocer cómo funciona el proceso de aprendizaje humano (Gagné y Briggs, 1976, 15) pero esta vez a partir de un estudio de los principios de aprendizaje y de las formas de capacidades aprendidas.

Al tiempo que se sentaban las bases para una Teoría del Aprendizaje más compleja y explicativa, se perdía la confianza en una Teoría segura y fiable. "En la actualidad, pues, la teoría general de aprendizaje no es más que una aspiración, a veces adormecida, en la mente de los psicólogos" (Jañez, 1983, 134).

Hay que hacer constar, sin embargo, que las ambigüedades que desde la Psicología puedan llegar en orden al desarrollo de una Teoría General del Aprendizaje no impiden la existencia de principios de aprendizaje fundamentados empíricamente y cuya aplicación a las situaciones instruccionales es competencia de la Tecnología Educativa.

Desde el curso piloto, la teoría instruccional permite que en la creación o diseño del AVA se tengan en cuenta tres aspectos antes mencionados: la psicología del aprendizaje, el análisis de las operaciones de clase y el enfoque de sistemas, permitiendo diseñar entornos en los módulos, que faciliten la navegación en la plataforma, permitiendo así un mayor gusto y desenvolvimiento de los estudiantes en cada una de las actividades de los cursos a desarrollar.

5.2.1.1.1.4 EL MODELO CURRICULAR DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

El modelo curricular se interpreta como todas aquellas políticas, modelos pedagógicos,

factores y personas que forman parte de un proceso educativo. Dadas las principales características de la educación en la modalidad virtual, en donde el estudiante debe tener mucha autonomía, lo que implica ser altamente responsable de los procesos de aprendizaje. El estudiante es el que está empeñado en aprender, es él quien se motiva a acceder al conocimiento.

Por su parte, el docente cumple un papel muy claro que consiste en orientar un curso, el docente evalúa unos resultados, el docente no hace el mismo seguimiento de los procesos que se hacen en el sistema de educación presencial. El docente está ausente.

No obstante el docente debe tener una participación muy activa durante el proceso de enseñanza aprendizaje, sin descuidar ese seguimiento continuo de las actividades que se le plantee al estudiante. El docente debe ser mesurado en las actividades que le sean asignadas al estudiante. El docente debe estar en función de dar respuesta inmediata a cualquier tipo de participación realizada por el estudiante. El docente debe ser cauto en los comentarios que haga de los trabajos presentados por el estudiante. El docente debe manejar muy bien los tiempos de respuesta frente a las tareas asignadas a los estudiantes. El docente debe ser ante todo respetuoso de las opiniones, sugerencias y reclamos que realicen los estudiantes.

En estos procesos el estudiante es muy susceptible a la incomunicación del docente. En oportunidades la incomunicación es por causa de las tecnologías, por lo tanto, debe existir un buen servicio de soporte tecnológico para que la comunicación sea fluida y no se suspenda por periodos prolongados.

El modelo pedagógico se interpreta como el conjunto de estrategias de enseñanza aprendizaje. Los contenidos que se orienten bajo la modalidad virtual deberán acogerse al modelo praxeológico heredado de UNIMINUTO. De acuerdo con estas ideas el estudiante es el centro de las actividades. Esto implica que se deba aplicar un modelo curricular y un modelo pedagógico centrados en el estudiante.

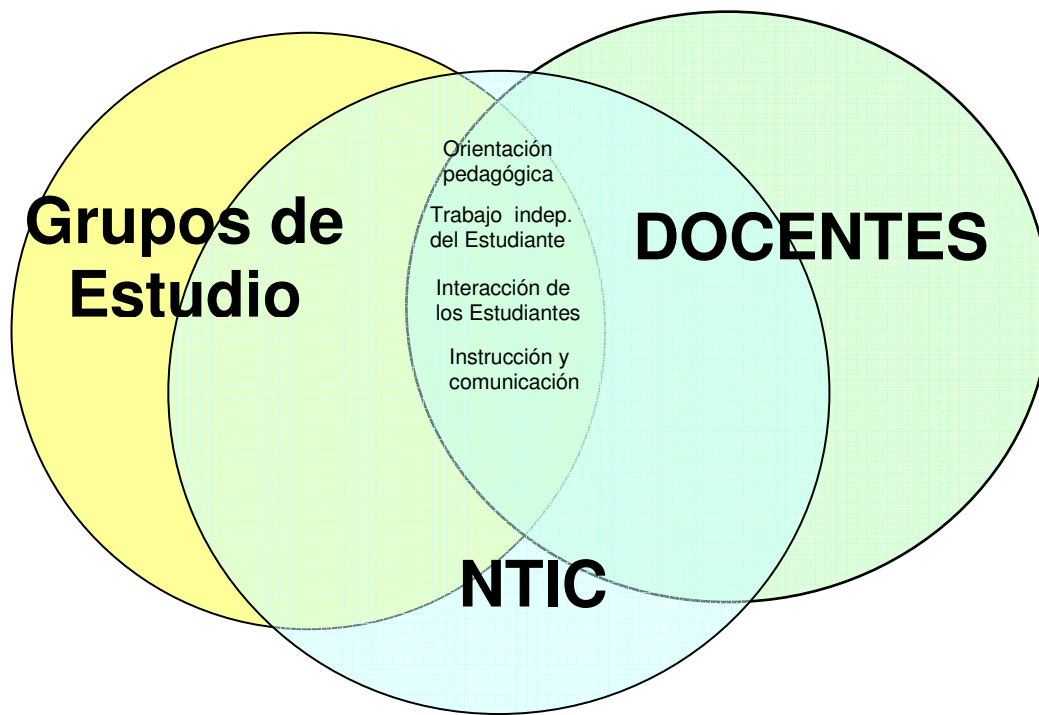


Figura 3. Esquema del modelo curricular del Sistema de Educación Virtual de la FUCLG

El esquema que se presenta muestra tres elementos fundamentales alrededor del trabajo independiente del estudiante, estos son: Los docentes, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTICs) y los grupos de estudio. Estos tres elementos generan unas acciones como son la orientación pedagógica, la instrucción y comunicación y la interacción de los estudiantes. El trabajo independiente es responsabilidad del estudiante pero debe ser apoyado por la docencia, y motivado por y para el trabajo grupal, y este debe darse a través de la interacción entre los estudiantes y docentes por medio de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

5.2.1.1.1.5 CONCEPTO DE PRAXEOLOGIA PEDAGOGICA⁷

La praxeología, “ciencia de la acción” constituye un discurso reflexivo y crítico (logos) sobre la práctica, la acción sensata (praxis) y es entendida como un campo de conocimiento, al que se le reconocen usos en el trabajo social y comunitario, en la formación y educación, que versa sobre las acciones humanas y que ha partir de sus sinergias integra la experiencia de los sujetos en la construcción de su propio proceso formativo, a partir de lo vivido, de lo cotidiano, de lo objetivado pro el discurso, de la investigación solidaria y cooperativa de un proyecto, de la autogestión en general, de los conocimientos validados por la experiencia.

La praxeología pedagógica vincula la teoría educacional con la práctica educativa, en un proceso crítico - hermenéutico que se ocupa coincidentemente de la acción y de la investigación; que interesa simultáneamente al individuo y al grupo en la organización de una comunidad autogestionaria.

Al ser un logos de la Praxis que no busca teorizar sino analizar los actos que la integran, es un discurso sobre la acción de tipo reflexivo y crítico, sobre la acción sensata (razón pensante), de la cual ella busca el mejoramiento en término de pertinencia, de coherencia y de eficiencia. Es pedagógica, en tanto se interesa por las prácticas que tienen que ver con las acciones educativas.

La praxeología pedagógica se inscribe en la corriente praxeológica que ha contribuido notablemente a la investigación científica. Estas contribuciones han sido señaladas en la obra de J. Ostrowski titulada “ Alfred Espinas, précurseur de la praxéologie” (1973). Los praxeologistas entendieron que había que pasar de la teoría a la práctica; ellos postulan una capacidad de medir la eficacia de la acción y, por lo tanto, los modelos de la acción.

⁷ DAZA ACOSTA, José Efraín. Teoría praxeología pedagógica_construcción de un modelo pedagógico alternativo a partir de la praxeología pedagógica. Investigación en "la construcción del enfoque pedagógico de la facultad de educación de la corporación universitaria minuto de dios, desde la praxeología practica".

La praxeología entiende por objeto todo aquello que es construido a partir de la práctica, indiferentemente de su composición, pero dando una atención particular a su composición o a su utilización.

La **praxeología pedagógica** vincula la teoría educacional con la práctica educativa, en un proceso crítico - hermenéutico que se ocupa coincidentemente de la acción y de la investigación y que interesa simultáneamente al individuo y al grupo en la organización de una comunidad auto-reflexiva y autogestionaria y, en últimas, nos incumbe a todos los interesados en la construcción de un hombre nuevo y de una sociedad diferente.

La formación profesional entonces, desde el ámbito de esta investigación, en tanto crítico social, fluye en la práctica, que es primero "**social**" y, después "**profesional**", asumiendo que la interpretación que se haga de la misma será un ejercicio netamente pedagógico. Para ello, se ha optado, por una metodología investigativa dinámica, con un **método de intervención** que comprende las siguientes coordenadas metodológicas:

- **La observación y la problematización (VER)**
- **La interpretación y el discernimiento (JUZGAR)**
- **La intervención y el gesto (ACTUAR)**
- **La prospectiva, como horizonte de vida y de sentido de todo el proceso (DEVOLUCIÓN CREATIVA).**

En concreto, se trata de una **praxeología pedagógica** que, como discurso sobre la acción constituye un discurso reflexivo y crítico, y por ende filosófico, sobre la práctica social y profesional, que busca la innovación en términos de pertinencia, de coherencia y de eficiencia; y que en tanto pedagógico, se interesa por aquellas intervenciones prácticas que pretenden la formación integral de las personas y/o grupos sociales. Aunque en la presentación (por facilidad expositiva) el modelo parece lineal, en realidad las cuatro coordenadas metodológicas operan en dialéctica e interacción constante, como un modelo recursivo circular.

El **proceso praxeológico** comienza con la **observación** (VER) de la propia práctica, es decir, con la mirada del agente sobre el conjunto de su intervención concreta: los diversos actores, el medio, las estrategias, la organización, las coyunturas. Con la ayuda de los

instrumentos adecuados, el observador determina los hechos susceptibles de transformación, configurando así una problemática. Esta observación condiciona el conjunto del proceso de intervención, en tanto que mostrará las cosas a mejorar, a intervenir, y exigirá una comprensión (o segunda mirada) de la problemática. Surge así el momento de la **interpretación** (JUZGAR) como un comprender lo que se ha visto y no tanto justificar lo que se quiere hacer.

Comprender que implica una opción: se arriesga una hipótesis de solución a la problemática surgida de la observación, estableciendo relaciones entre los diferentes datos y fenómenos. ¿Cómo se articula esta interpretación? En tres etapas: problematizar la propia observación, formular una hipótesis de sentido, formular el (los) discurso(s) que confirmarán la situación descrita en la problematización recurriendo a las fuentes (filosóficas, pedagógicas, sociales). Cuando es explicitada, la interpretación se manifiesta como el momento propiamente teórico de la intervención.

Y en el proceso concreto de la intervención, es ella la que asegura la integración y coherencia de la intervención y de sus fases. Todo esto conduce al momento de la **intervención** (ACTUAR), de la acción consecuente con lo observado y comprendido previamente. Y si bien, el momento **prospectivo** (DEVOLUCIÓN CREATIVA) sólo aparece al final, es el que impregna todo el proceso praxeológico trascendiéndolo, estimulando y lanzando a lo nuevo, sugiriendo ir mas allá de la realidad inmediata.

En pocas palabras se trata de un proceso que busca desarrollar y mantener en el profesional de la educación **"una actitud de indagación que, enriquecida con teorías y modelos investigativos, permita la reflexión disciplinada de la práctica educativa y el avance del conocimiento pedagógico y didáctico"**; para ello se requiere una **didáctica** nueva que, teniendo como base los saberes específicos, fomente una cultura de la investigación en el estudiante que luego sea incorporada de modo espontáneo a la acción profesional posterior.

Es una visión de la **investigación** como didáctica ("investigación formativa") para la formación del espíritu científico y de los futuros investigadores, a partir de la formación escolar inicial. Y así nuestro concepto y nuestra práctica de investigación están firmemente ligados al modelo pedagógico y didáctico que hemos asumido, así como al papel que hemos asignado a la teoría y a la praxis en el proceso de formación: *"el objeto de la investigación educativa no puede ser solamente la producción de conocimiento generalizable, por cuanto su aplicación será siempre limitada y mediada, sino el perfeccionamiento de quienes participan en concreto en cada situación educativa; la transformación de sus conocimientos, actitudes y comportamientos"*. La investigación es para nosotros el vehículo de unión entre la teoría y la práctica durante el proceso de formación de los maestros que esperamos van a cambiar las prácticas escolares.

Por ello, en el curso piloto esta propuesta es fundamental, pues en el conjunto de módulos planteados se observa claramente los momentos que propone la praxeología:

El ver se desarrolla en la primera etapa del curso, modulo: **Educación Y Virtualidad**.

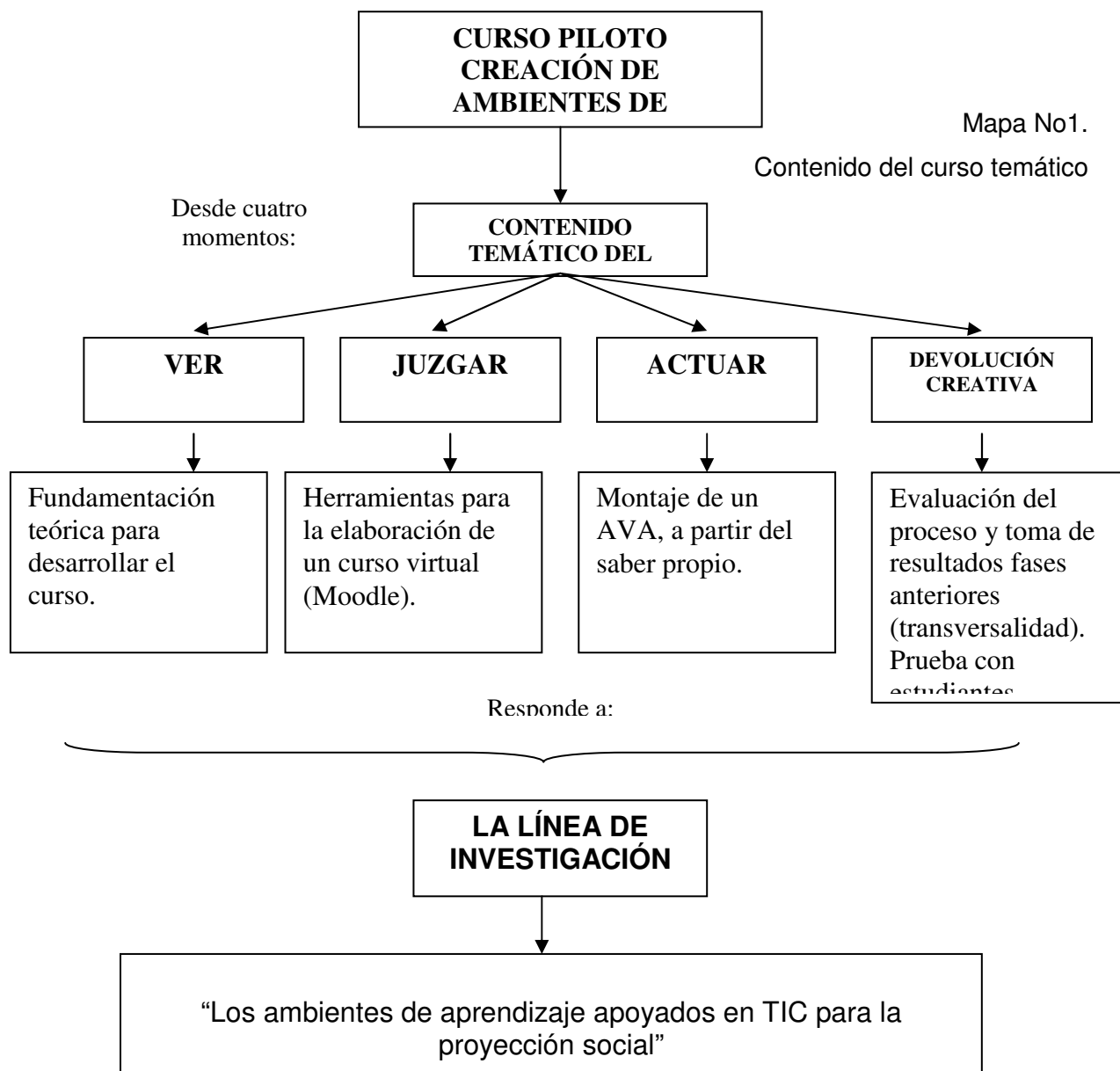
El juzgar se desarrolla en la siguiente etapa del curso: **Herramientas computacionales para el AVA**.

El actuar se desarrolla en el modulo: **Lenguaje visual**.

Y el juzgar en el módulo: **Construcción de un curso en una plataforma visual**.

Todos transversalizados por la Devolución creativa, desde las diversas actividades, foros, tareas y otro tipo de evaluaciones propuestas.

En este proyecto el enfoque metodológico más adecuado es el modelo praxeológico, propuesto por la Universidad Minuto de Dios de Bogotá, porque se despliega desde cuatro momentos fundamentales que son: El ver, Juzgar, actuar y devolución creativa, tal como se plantea en el siguiente mapa No1 :



Resaltando también que este estará acompañado del diseño instruccional constructivista, porque el usuario o estudiante encontrará estrategias de aprendizaje que motiven, ejes problémicos que despierten interés por aprender, materiales de apoyo menos complejos, entre otros, que permitirán que este se apropie de su aprendizaje llevando niveles de profundización según su necesidad y motivación, además de resolver problemas, desenvolviéndose en múltiples realidades o casos, enfrentando situaciones de la vida real, aplicando sus conocimientos a situaciones nuevas y cambiantes; tal como se busca en este proyecto el cual es enfocado hacia la adquisición de conocimientos sobre el tema Ambientes de aprendizaje y la aplicación de los mismos en la vida laboral del estudiante.

Dando paso al diseño constructorista pues, Permite que los estudiantes estén comprometidos en construir productos que tengan significado personal, logrando así un que el aprendizaje sea mucho mejor logrando así la construcción de un producto significativo.

Pero también con elementos del enfoque cognitivistas, porque los contenidos se especifican (sin dejar de ser abiertos) y a su vez analizados, trabajados, manipulados por el estudiante, teniendo la posibilidad de profundizar más en ellos consultando más fuentes.

Y por ende instruccional, porque tendría documentación guiada que le permitirá al estudiante, seguir paso a paso las prácticas que lo llevarán a descubrir aprendizaje que para el es totalmente nuevo, dado el caso contrario, le servirá de refuerzo del mismo.

Por otro lado, estos permitirán al estudiante evaluar su proceso, utilizando evaluaciones basadas en síntesis, procesos, resultados y propuestas.

5.3 . EVALUACIÓN DEL AVA. Perspectiva actual. La formación de los maestros y el concepto de evaluación sobre la historia, es un factor fundamental en la noción actual que se tiene sobre evaluación en cualquier nivel de escolaridad, como lo es también el convencimiento que, una de las maneras más efectivas de evaluar es programando y vigilando la aplicación de una "Test" de preguntas abiertas, cerradas, de clasificación múltiple entre otras, promoviendo en el educando el "miedo por la evaluación" y no la satisfacción y motivación por aprender, descubrir... pues hace parte de un proceso de

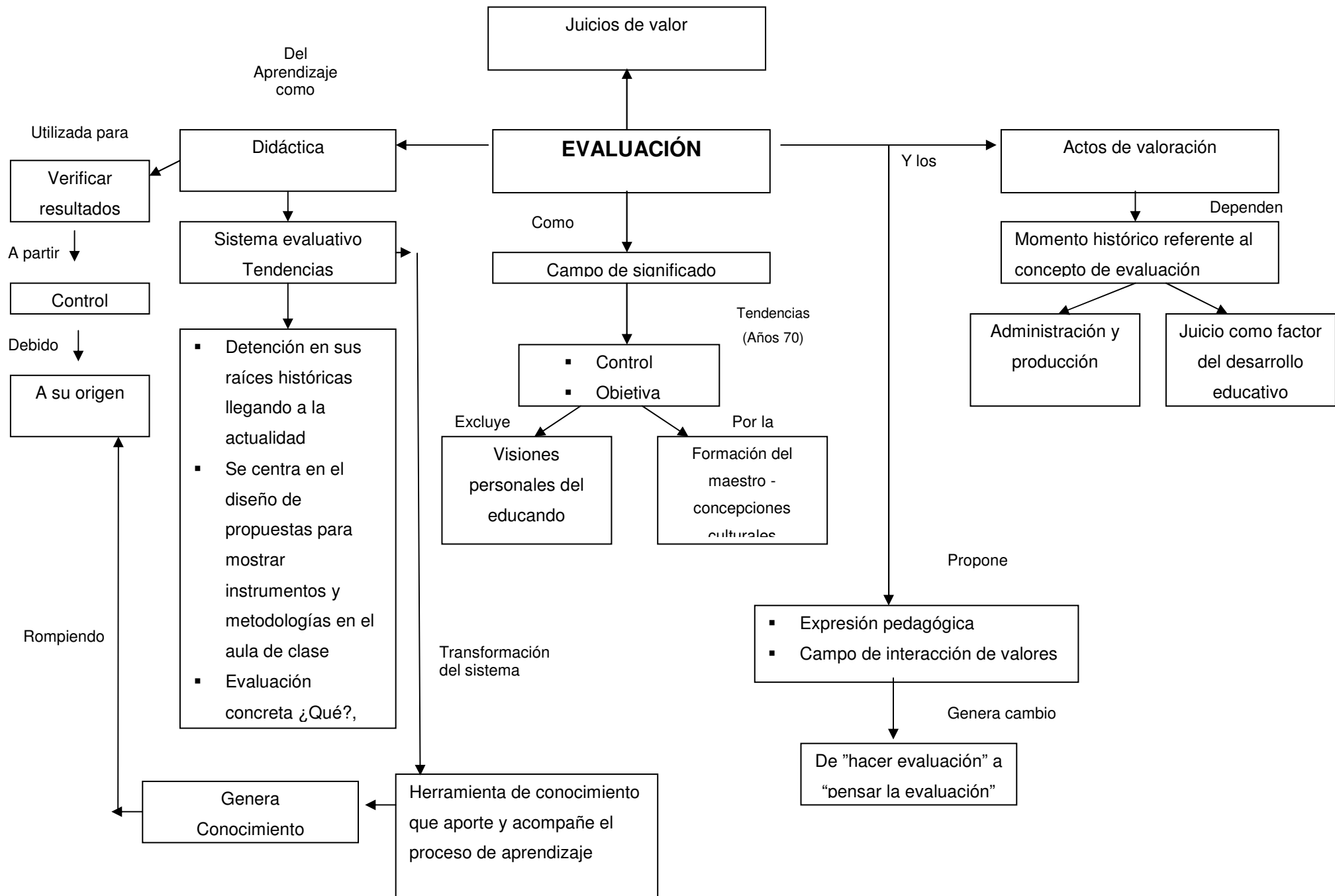
aprendizaje el cual puede estar muy bien o por el contrario debe reforzar.

Si inicialmente los maestros socializadores (que lo son o pueden llegar a ser), reflexionaran, discutieran, pensarán y repasarán, en los beneficios que traería aplicar determinada herramienta de evaluación, la intensidad de la misma cambiaría y podrían obtenerse resultados distintos, ya que es en el contexto real donde se deben tomar decisiones pero con referentes claros que en vez de guiar el proceso hacia una evaluación plasmada en la producción, la oriente y acompañe convirtiéndola tal como se plantea en el módulo en un “herramienta de conocimiento que aporte y acompañe el proceso de aprendizaje”.

Por ejemplo, algunas propuestas pedagógicas que se están trabajando actualmente plantean aspectos muy interesantes sobre evaluación,

La escuela activa: La evaluación está determinada por los avances que logran los alumnos a partir de sus propios procesos, reconociendo y respetando las individualidades. Evalúa con la cooperación de los estudiantes (*coevaluación*). El Constructivismo: Se basa en los procesos y Resultados. La Praxeología: El tipo de evaluación es basado en el proceso donde se da cuenta las vivencias de los estudiantes, maestros y la forma como el contexto favorece o desfavorece el proceso.

La idea primordial no es desechar todo lo que se tiene o piense sobre evaluación, sino ponerlo en discusión y mejorarlo si es necesario, procurando siempre la calidad del aprendizaje de los estudiantes y el gusto por vivir un proceso de evaluación.



5.3.1 CLASIFICACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DE LA EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE.

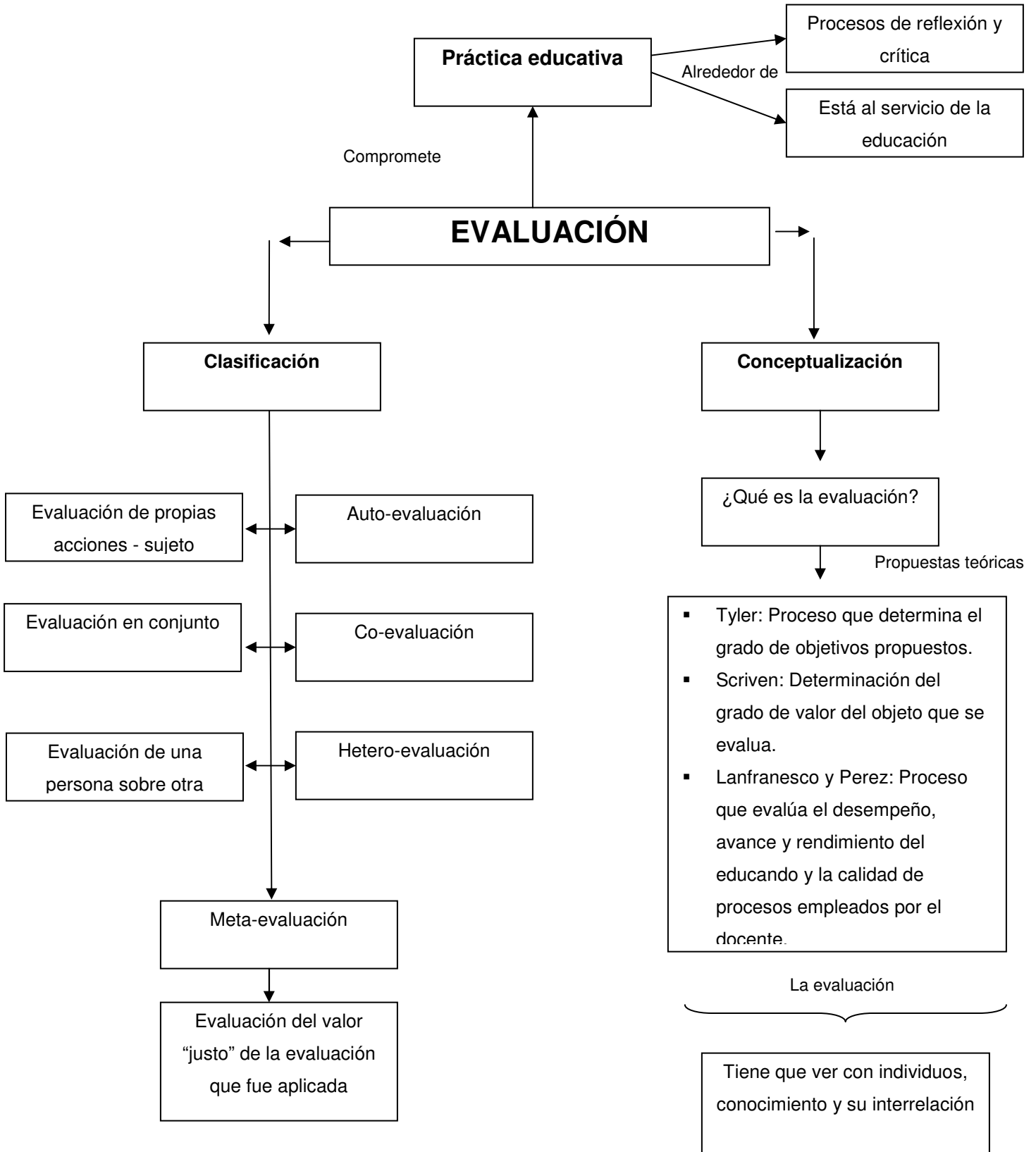
Muchas comunidades educativas (que están comprometidas con la transformación social) constantemente buscan mejorar sus diferentes procesos de calidad académicos sin olvidar la integralidad en el estudiante, por ello aplican diferentes tipos de evaluación que apoyan el proceso ya sea dando merito a este y observando la calidad del desempeño del estudiante y docente en su quehacer.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta juega un papel tan importante en los aspectos netamente pedagógicos que cuando se habla de pedagogía, se habla también de las formas de evaluación de dicha pedagogía, ya sea desde procesos de auto-evaluación, co-evaluación, hetero-evaluación o meta- evaluación.

Según algunos autores como, (Tyler, Scriven y Lanfrancesco y Perez), indican que la evaluación tiene que ver con los individuos, con su conocimiento y la interrelación entre ellos, donde juega un papel primordial su sentir y pensar frente al proceso de aprendizaje y evaluación del mismo.

En conclusión se puede hablar muy “bonito de evaluación” o “motivarse en mejorar las equivocaciones y nada más”, pero es en la praxis, en la fundamentación, en la intención y en la utilización de las herramientas que podemos hacer real ese discurso y quien más fiel testigo de comprobación de este, el mismo estudiante el cual vivencia el procesos día a día en un salón, aula o laboratorio de clase.

A su vez, cabe resaltar que un ambiente virtual ofrece más posibilidades a la hora de crear y aplicar instrumentos de evaluación de diversos tipos, porque este posee elementos muy amplios y flexibles, por ejemplo entre los más importantes se encuentra: *la comunicación*, entre tutores y estudiantes.



Por ello, el curso piloto en AVA se basa en los siguientes aspectos para llevar a cabo el proceso de evaluación en cada uno de los módulos:

- La aplicación de las Tic's en un ambiente formativo ya sea desde un ambiente virtual o desde un software educativo, puede generar muchas ganancias al proceso de aprendizaje y por ende a la valoración del mismo, ya que este posee muchas herramientas (medios, multimedios, link, Web entre otros) que los usuarios pueden utilizar al momento de comprobar la calidad del aprendizaje del mismo.
- La planificación de los indicadores, instrumentos y criterios de evaluación tanto en un ambiente virtual como en un Software pueden ser programados grupalmente o individualmente, eso depende del contenido y la intención de la evaluación frente al cumplimiento de los logros propuestos en ambos.
- Más aun en un ambiente virtual en el cuál están interactuando constantemente y el tutor está recibiendo los avances del estudiante y retroalimentando su proceso para incrementar o lograr la calidad de su aprendizaje.
- El grupo de profesionales-pensadores que estén encargados de diseñar los elementos pedagógicos y por ende evaluativos de un software y un ambiente virtual, deben tener claro en su planeación los logros, indicadores de logros y competencias, que permitirán diseñar una evaluación coherente con lo escrito en cada uno de ellos.
- El estudiante tanto en un ambiente virtual como en un software educativo, es autónomo y responsable a la hora de utilizar adecuadamente cada uno de los instrumentos de evaluación que estos brinden; teniendo en cuenta que son dueños en gran porcentaje de su avance en el aprendizaje.
- Un ambiente virtual de aprendizaje como su nombre lo indica se refiere a la utilización de la virtualidad para llevar a cabo su desarrollo y/o procesos, sin

desconocer que el estudiante no necesita estar “todo el tiempo conectado en la plataforma” para llevar a cabo sus tareas, ejercicios.

- El currículo y por ende el modelo pedagógico (que son obligatorios en un AVA), a utilizar en un ambiente virtual de aprendizaje determina su evaluación, en cambio muchos software educativos son creados sin fundamentación pedagógica donde solo interesa el como se “Ve físicamente” el programa y la intención de aprender se pierde. Por ello se cae en el error de utilizar evaluaciones memorísticas, repetitivas, poco motivadoras que hacen que el software se convierta en algo poco interesante y sin resultado alguno. Hecho que en un ambiente virtual se podrán evitar teniendo en cuanto que este se acompaña de muchos elementos técnicos, de diseño, teóricos, pedagógicos, históricos entre otros que permiten gran variedad de instrumentos evaluativos.
- En un ambiente virtual de aprendizaje (Según el enfoque que le de el docente y la necesidad según la temática), la evaluación tiende a ser muy variable, corregida y calificable cuantitativamente. Esto permite que se descubran conocimientos, se refuercen o se corrijan otros, porque se tiene un elemento fuerte llamado: comunicación. No solo con el tutor sino con el grupo en general.
- En un AVA el estudiante tiene un tiempo determinado para entregar sus tareas y avanzar con los otros módulos que contenga en curso, pero el es dueño de este lapso de tiempo y lo autorregular como lo desee
- Es muy común que en un AVA se creen grupos colaborativos vía *Line* a través de foros, Chat donde se puedan solucionar dudas, aplicando la auto evaluación y heteroevaluacion y llegando a las solución de problemas.
- En un AVA la comunicación juega un papel fundamental, porque el estudiante puede usarla con su tutor o compañeros y recibir respuesta inmediatamente.

Logrando así que la evaluación se constituya en una fuente de conocimiento y lugar de gestación de mejoras educativas, dándole continuidad la proceso de cada uno de los estudiantes.

5.4. MARCO INSTITUCIONAL

5.4.1 FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

La Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium es una institución creada por la Arquidiócesis de Cali, con personería jurídica otorgada por el Ministerio de Educación Nacional mediante resolución 944 del 19 de marzo de 1996. Toma su nombre de la Constitución “Lumen Gentium” del Concilio Vaticano II, promulgada el 21 de noviembre de 1964: “La luz de los pueblos es Cristo”. La Iglesia “Sacramento de Cristo” ha de concientizarse de su vocación – misión delante de todo el género humano. Del nombre se deducen claramente, la misión, los objetivos y la metodología de esta Fundación Universitaria, cimentada en la verdad del Evangelio y en la doctrina y directrices del magisterio de la Iglesia católica.⁸

La Fundación es una organización privada, sin ánimo de lucro, que ejerce al amparo de las garantías constitucionales de autonomía universitaria, libertad de enseñanza, aprendizaje, cátedra, investigación y extensión, dentro del natural acatamiento y respeto a las leyes colombianas y a las disposiciones concordatarias por las que se rigen las relaciones entre la Santa Sede y el Gobierno de Colombia. Tiene su domicilio principal en Santiago de Cali, pero puede establecer Seccionales, Facultades, Programas y otras acciones de carácter académico en cualquier otro lugar del territorio colombiano.⁹

La Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium, fue fundada por el Arzobispo de Cali Pedro Rubiano Sáenz, hoy Cardenal Primado de Colombia y Arzobispo de Bogotá, y llevada a su desarrollo por su sucesor el Arzobispo Isaías Duarte Cancino, quien la quiere y la presenta como una oportunidad que la iglesia local da a los caleños de estratos populares, para acceder a estudios superiores.

⁸ Estatuto Orgánico de la Fundación. Artículo 1.

⁹ Estatuto Orgánico de la Fundación. Artículo 3 y 4.

Con la fundación de esta institución de educación terciaria, se vislumbraba la gran oportunidad para que la Iglesia Católica caleña, organizara una institución de estudios superiores que fuera elemento para inducir a través de ella, cambios educacionales en todas las esferas sociales, como también el lograr un compromiso serio en lo político, tecnológico, cultural y social, por parte de las personas que viven en los sectores deprimidos de la ciudad.

Monseñor Isaías Duarte Cancino, asesinado precisamente cuando cumplía labores pastorales en un sector popular de la ciudad, pensaba que una Universidad Católica en la Arquidiócesis de Cali, debería ser una institución comprometida con “la ardiente búsqueda de la verdad y su transmisión desinteresada a los jóvenes, y a todos aquellos que aprenden a razonar con rigor para obrar con rectitud y para servir mejor a la sociedad.”¹⁰

Cabe destacar que en la más reciente etapa de la Fundación, se ha dado la posibilidad de formular una Alianza Estratégica con la Corporación Minuto de Dios de la ciudad de Bogotá, con el fin de que la Corporación asuma y promueva las funciones de docencia, investigación, proyección social y bienestar en la Fundación Universitaria, además de asumir y desarrollar las áreas de apoyo y gestión administrativa, lo anterior implica el desarrollo de nuevas estrategias que fortalezcan los procesos académicos y administrativos; Concita la apropiación de los modelos formativos y de gestión que ha creado la Corporación Minuto de Dios para ser asumidos por la Fundación en concordancia con sus propósitos institucionales. Es posible que en la presentación del presente Proyecto Curricular, se expongan algunos planteamientos que han sido tomados de los documentos de la Corporación y que han sido formalizados al interior de la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium.

5.4.1.1 MISIÓN

“Evangelizar a la luz de los valores cristianos, mediante la generación y difusión del

¹⁰ Juan Pablo II, Las Universidades Católicas, Numero 2, Pagina 4, Ediciones Paulinas 1998.

conocimiento científico, filosófico, teológico, humanístico y tecnológico, reafirmando la primacía de la dignidad humana en su relación con la naturaleza, con Dios y consigo mismo, para contribuir al desarrollo integral de la persona y de la sociedad.”

5.4.1.2 VISIÓN

1. “Una institución de Educación Superior de reconocido prestigio en el entorno, caracterizada por su misión evangelizadora y fundamentada en el desarrollo del conocimiento científico, teológico, filosófico, humanístico y tecnológico.

Un profesional caracterizado por:

Una formación integral inspirada en el evangelio y proyectada a la sociedad a través del respeto por la dignidad del ser humano, la honestidad y la tolerancia, para lograr la civilización del amor.

Una empresa social y del conocimiento caracterizada por:

- Una estructura organizacional académico-administrativa, ágil, efectiva y eficiente en sus procesos.
- Armónicas, dinámicas y eficientes relaciones entre los roles de formación, investigación y proyección social, compatible con una cultura organizacional identificada con la misión y la visión institucional, basada en el trabajo en equipo y altamente motivada.
- Estamentos comprometidos y participantes en el proceso de desarrollo institucional.
- Disponer de un rumbo coherente y prospectivo.
- Amplias y productivas relaciones interinstitucionales.

La conformación de una comunidad educativa integrada por diversos campos del saber y cuyo trabajo e interacción permite avanzar en la reflexión sobre la problemática social, monitoreando los procesos de cambio y proponiendo el diseño de esquemas para una nueva sociedad, preparada para encarar los retos del siglo XXI en lo económico, lo social y lo cultura.”

5.4.1.1 PRINCIPIOS Y PROPOSITOS¹¹

- La Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium es una institución dedicada a la Educación Superior Universitaria, que contribuye a la salvaguardia de las mejores herencias culturales y al desarrollo de la dignidad humana, mediante la investigación, la docencia y los servicios que ofrece a las comunidades locales, nacionales e internacionales.
- La investigación es actividad fundamental de la Institución, base de su idiosincrasia científica, a través de la cual se orienta a producir conocimientos nuevos y a comprobar aquellos que forman ya parte de los saberes y actividades del ser humano.
- La Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium considera básico para su acción, la búsqueda constante de la verdad, la actividad creadora, el análisis objetivo de la realidad, el rigor científico, el valor intrínseco de la ciencia, el examen crítico de los conocimientos y la aplicación a diferentes disciplinas.
- La Institución reafirma la primacía de la persona humana en la organización de la sociedad y del Estado, mirando siempre la promoción integral del ser humano, como ente social, ineludiblemente ligado a su medio nacional e internacional.
- La Institución está abierta a todos los que, en ejercicio de la igualdad de oportunidades, acrediten poseer suficiente capacidad científica y humanística para ser miembro de una organización académica.
- Acorde con su compromiso social, la Institución propenderá por el estudio de los problemas de la sociedad circundante, procurando proponer y dar soluciones adecuadas a aquellos en la medida de sus posibilidades.

¹¹ Documentos Institucionales. Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium.

5.4.1.2 PROPÓSITOS¹²

- Formar personas con una visión integral del hombre de acuerdo con su vocación cristiana, teniendo en cuenta la dignidad humana y los grandes principios cristianos de libertad, igualdad, responsabilidad, comprensión y bien común, potenciando la participación de todas las personas que posean las aptitudes necesarias sin distinción de raza, religión, sexo o condición social.
- Promover la formación científica que permita la búsqueda e interpretación de la realidad cumpliendo con la función de reelaborar nuevas concepciones de ciencia, humanística, tecnología y arte, con respeto a la autonomía y a la libertad académica.
- Contribuir al desarrollo de la capacidad investigativa mediante la formación de profesionales cualificados, orientados a la apropiación y creación de una cultura que contribuya a mejorar la calidad de vida de la región y del país.

Aportar al desarrollo de la región y del país, liderando procesos de pacificación y justicia social en la sociedad colombiana.

5.4.1.5 VIRTUALIDAD EN LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

Es un momento oportuno para que La Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium incurriera en los ambientes virtuales. Para el efecto se deben tener en cuenta los siguientes aspectos: Autonomía del estudiante en su aprendizaje, Acompañamiento docente durante el proceso enseñanza aprendizaje, plataforma tecnológica, ambientes de aprendizaje para la interacción estudiante-estudiante y estudiante-docente, lo que implica tener unas aulas virtuales (su sostenimiento, actualización) y un soporte humano.

¹² *Ibíd*

Tabla 6. Presupuestos de requerimientos Tecnológicos

Requerimientos	Costo total
Un Servidor (torre)	\$6.000.000
Dos equipos de diseño (torre)	\$11.000.000
un equipo de oficina (portátil)	\$5.000.000
Licencia Macromedia (se cuenta con 20)	0
Licencia de Adobe (US\$449 *\$2	\$898.000
Webmaster	\$850.000

No se presupuesta aquí la inversión requerida en conectividad porque esta es una necesidad general de la institución ya que se requiere mejorar el servicio para las diferentes áreas de la FUCLG. Es importante que la FUCLG se haga a un servicio mucho más amplio en términos de ancho de banda. Se recomienda en este caso al menos una giga de ancho de banda en la conectividad a Internet. También se recomienda hacerlo por medio de la conectividad a la RUAV ya que por este medio se tendrían muchas más posibilidades.

Contemplando también un elemento primordial si de virtualidad se habla: El Webmaster, el cual se encargaría de presentar información completamente actualizada en la plataforma, realizaría el respectivo mantenimiento al sistema y en caso de errores o problemas de conectividad o acceso a la dirección del curso, estaría en la condición de solucionarlo inmediatamente.

5.5 MARCO TECNICO

5.5.1 LA PLATAFORMA MOODLE PARA EL DESARROLLO DEL CURSO

5.5.1.1 EVOLUCIÓN

Moodle fue creado por Martin Dougiamas quien trabajó como administrador de WebCT en la Universidad Curtin, tiene una filosofía y se basó en trabajos sobre el constructivismo en pedagogía, que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas. Un profesor que

opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que lo ayuda a construir ese conocimiento en base a sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que consideran que los estudiantes deben conocer.

Moodle ha venido evolucionando desde 1999 y nuevas versiones siguen siendo producidas. En enero de 2005, la base de usuarios registrados incluye 2600 sitios en más de 100 países y está traducido a más de 70 idiomas. El sitio más grande reporta tener actualmente 6.000 cursos y 30.000 estudiantes.

Moodle era al principio un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), lo que resulta fundamentalmente útil para programadores y teóricos de la educación. También es un verbo que describe el proceso de deambular perezosamente a través de algo, y hacer las cosas cuando se te ocurre hacerlas, un placentero relax que a menudo te lleva a la visión y la creatividad. Las dos acepciones se aplican a la manera en que se desarrolló Moodle y a la manera en que un estudiante o profesor podría aproximarse al estudio o enseñanza de un curso en línea. Todo el que usa Moodle es un Moodler.

5.5.1.2 DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS

Moodle es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet con un gran crecimiento en estos últimos años. Es un proyecto en desarrollo diseñado para dar soporte a un marco de educación social constructivista.

Moodle es un sistema de gestión de la enseñanza (course management system o learning management system en inglés), es decir una aplicación diseñada para ayudar a los educadores a crear cursos de calidad en línea. Este tipo de sistema de aprendizaje a distancia a veces son también llamados ambientes o entornos de aprendizaje virtual, Aulas virtuales o educación en línea bajo la modalidad virtual.

Moodle se distribuye gratuitamente como Software libre (Open Source) (bajo la licencia pública GNU). Básicamente esto significa que Moodle tiene derechos de autor (copyright),

pero que usted tiene algunas libertades. Puede copiar, usar y modificar Moodle siempre que acepte: proporcionar el código fuente a otros, no modificar o eliminar la licencia original, y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él. Lea la licencia para más detalles y contacte con el dueño de los derechos de autor directamente si tiene alguna pregunta.

Moodle puede funcionar en cualquier ordenador en el que pueda correr PHP, y soporta varios tipos de bases de datos (en especial MySQL).

5.5.2 MOODLE COMO UN AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE

Según fuentes consultadas, en universidades a nivel nacional (campus virtual de la Universidad de Caldas)¹³, se tiene claro que el Moodle es una herramienta para producir cursos basados en Internet y páginas Web. Fue diseñado por Martin Dougiamas de Perth, Australia Occidental, apoyándose en el marco de la teoría del constructivismo social. El Sr. Dougiamas tiene un interesante background tecnológico pero también lo combina con su reciente carrera en educación. Como parte de este, desarrolló Moodle, basado en su conocimiento sobre la teoría del aprendizaje y la colaboración. Es considerada una plataforma de aprendizaje a distancia construida bajo Software libre; que posee una gran cantidad de comunidades de usuarios alrededor del mundo que la utiliza (cerca de 50,000 usuarios registrados en la página oficial de Moodle divididos en 120 países y en este sitio Web se encuentra información traducida en aproximadamente 60 idiomas).

Moodle permite presentar un curso contentivo de recursos de información (en formato textual o tabular, fotografías o diagramas, audio o video, páginas Web o documentos acrobat entre muchos otros) así como actividades para estudiantes tipo tareas enviadas por la Web, exámenes, encuestas, foros entre otros.

¹³http://campusvirtual.ucaldas.edu.co/documentos/INTEGRACION_DE_LOS_LIDIMEDIA_AL_AULA_VIRTUAL_EN_MOODLE.doc.

Como el moodle permite mostrar gran variedad de actividades pedagógicas desde los elementos técnicos, el curso Bases de datos en Microsoft Access tendrá: Recursos, Actividades, Chat, Foros.

Los recursos corresponden a la información que puede ser leída, vista, bajada de la red o usada de alguna forma para extraer información de ella, estos pueden ser páginas Web, bibliografías, glosarios, artículos etc.

Las actividades es lo que se pide que haga el estudiante, algún trabajo basado en los recursos que se ha utilizado.

El Chat es una actividad especial que les permite a los estudiantes y a los tutores participar en conversaciones más dinámicas que en un foro, ya que las personas involucrada están en línea en ese momento y se puede obtener respuestas al instante.

Los foros son áreas de discusión que puede ser usada para discutir aspectos del curso con el tutor o con los demás estudiantes. Un foro es un tipo de foro de discusión donde los estudiantes y el staff pueden tener conversaciones extendidas, sesiones de preguntas y respuestas y cosas por el estilo. Los estudiantes no necesariamente deberán estar en línea para llevar la conversación.

Los mensajes de los foros pueden ser evaluados por los tutores de manera anónima, privada o pública, según la configuración del mismo.

El moodle contiene una interfaz con los siguientes aspectos:

Participantes

Foro

Recursos

Tareas

Taller

Buscar en los foros

Administración

Mis Comunidades

Diagrama de temas

Novedades

Calendario

Eventos próximos

Actividades recientes

A continuación se mostrará las definiciones encontradas sobre de cada uno, las cuales están presentes en el curso virtual de este proyecto:

Participantes: Al dar clic aparecen las Personas que están en esa comunidad, iniciando por el Profesor y los demás compañeros de la Comunidad. En la lista de usuarios a la derecha puede observar mas detalles de los usuarios o menos detalles.

Desde esta Interfaz también el participante puede actualizar su configuración y Actualizar todos sus datos a través de la siguiente Interfaz de Editar Configuración. También el Participante puede observar sus calificaciones a través de la siguiente Interfaz. Allí estarán consignados cada uno de lo resultados obtenidos en el desarrollo de sus tareas, actividades y talleres propuestos por el tutor.

Foro: Los aportes en los foros permiten un intercambio asincrónico del grupo sobre un tema compartido. La participación en foros puede ser una parte integral de la experiencia de aprendizaje, ayuda a los alumnos a aclarar y desarrollar su comprensión del tema. Es aquí donde se aprovecha una de las herramientas de intercambio de opiniones y puntos de vista. Allí se puede participar Respondiendo las inquietudes planteadas, dando respuesta a interrogantes o solicitando respuestas.

Recursos: Son el contenido del curso. Cada recurso puede ser un archivo que usted haya subido o al que apunta usando una dirección (URL). También usted puede mantener páginas simples con texto, escribiéndolas directamente en un formulario para tal efecto. Los recursos son cosas que contienen información que puede ser leída, vista, bajada de la red o usada de alguna forma para extraer información de ella.

Tareas: Se asigna tareas o actividades de acuerdo a los contenidos que pueden ser en línea o no; los alumnos pueden enviar sus tareas en cualquier formato (como Office, pdf, imágenes, mapas, tablas, cuadro, etc.). Son actividades que deben realizar los alumnos

para ser enviadas al tutor.

Taller: Sirve para el trabajo en grupo. Permite a los participantes diversas formas de evaluar los proyectos de los demás, así como proyectos-prototipo. Finalmente el profesor califica los trabajos que realiza cada participante.

Actividades: Allí estarán los Foros propuestos por su tutor al igual que los Foros propuestos por usted o sus compañeros de comunidad. Igualmente el ingreso a Chats, Diálogos, Recursos o tareas pendientes en el desarrollo del curso.

Buscar en los foros: Si desea buscar un tema en el foro le da el nombre y allí le aparecerá el foro y todos sus datos, asociados a cada uno de los temas activos en Foros.

Administración: Desde allí el estudiante puede entrar a revisar sus calificaciones de las actividades realizadas. Desde allí podrá verificar el avance los resultados de cada uno de las Tareas o Avances. También puede ir a Editar la Información si desea actualizar sus datos. Es desde esta opción donde se puede cambiar la Contraseña, igualmente desmatricularse de la Comunidad se desea.

Mis Comunidades: Donde esta activa la Comunidad donde se ha registrado e igualmente a revisar otras Categorías existentes, observara las diferentes categorías donde esta participando o eventualmente podría participar.

Diagrama de temas: Aquí aparecen todos los temas a evaluar en el curso. Están aquí todos los contenidos que por semana, por mes, o por calendario como lo determine su tutor se abordara. Aquí se presentan cada una de las Unidades Temáticas en que esta estructurado el curso.

Novedades: Son las últimas actividades, o tareas del curso a que han sido puestas en la Comunidad. Aquí se registran cada una de las nuevas, tareas, nuevos foros, talleres o demás actividades que el tutor propone para el desarrollo del curso.

Calendario: Las actividades que se realizaran en los periodos ya sean semana o mes. Se debe mantener un calendario de acontecimientos es importante para el alumno y el

profesor del curso. Los acontecimientos se pueden crear en diversas categorías, incluyendo: actividades del curso, para el profesor, o para el grupo.

Eventos próximos: Aquí se definen cada unos de los eventos de acuerdo al plan definido por el tutor-profesor, es aquí donde se registran cada una de las Novedades como Actividades próximas para los participantes del curso.

Actividades recientes: Aquí se registran todas las actividades recientes de usted como usuario, aquí se lleva el registro de cada una de las actividades realizadas por el estudiante participante en un curso friccionado por días, semanas, meses, etc.

Las ventajas principales de Moodle, que benefician el ambiente virtual de aprendizaje son¹⁴:

- Moodle puede funcionar en cualquier computador en el que pueda correr PHP, y soporta varios tipos de bases de datos (en especial MySql).
- Tiene una interfaz de navegador de tecnología amigable, ligera, eficiente y compatible.
- Los recursos que el docente entrega a sus estudiantes pueden ser de cualquier fuente y con cualquier formato, puesto que su programación está orientada a objetos. Es decir, soporta objetos como una característica fundamental del mismo, y es necesario tener la fuente del mismo para poder ejecutarlo.
- Ofrece una serie de actividades para los cursos: foros, diarios, diálogos, cuestionarios, consultas, encuestas, tareas, chat, talleres, lecciones, etc.
- Lleva registro y seguimiento completo de los accesos del alumno. Se dispone de informes de actividad de cada estudiante, con gráficos y detalles sobre su paso por cada módulo (último acceso, número de veces que lo ha leído) así como también de una detallada "historia" de la participación de cada estudiante, incluyendo mensajes enviados, entradas en el diario, etc. en una sola página.
- Escalas personalizadas - los profesores pueden definir sus propias escalas que se utilizarán para calificar foros, tareas, diarios y glosarios.

¹⁴ ORJUELA SANCHEZ, Rodolfo. Ficha Técnica sobre Moodle VER. 1.5, Universidad Pedagógica.

- Actualización permanente. Como toda aplicación de *software* libre, es un proyecto en continuo desarrollo por los miles de programadores y docentes en todo el mundo. Actualmente se distribuye en 43 idiomas y está instalado en más de 4.000 sitios alrededor del mundo.
- Mejor relación Costo – Beneficio que cualquier otra plataforma “comercial” o “propietaria”.
- Los cursos pueden catalogarse por categorías y también pueden ser buscados. Un sitio Moodle puede albergar miles de cursos y miles de usuarios. Sus limitaciones están dadas por el servidor y su ancho de banda en donde se encuentre instalado.
- Se pueden implementar fácilmente recursos hipertextuales, hipermediales, ó interactivos mediante un sencillo editor de (Hyper Text Markup Language) HTML propio a su plataforma.
- Responde a los estándares internacionales SCORM (Modelo Referencial para objetos de Contenido Compartidos) el cual permite importar y exportar los contenidos a otras plataformas.
- Soporta RSS (Sindicación Realmente Simple) que consiste en generar un documento en formato XML. Los contenidos sindicados incluyen datos tales como, titulares de noticias y noticias en sí mismas, eventos, actualizaciones de sitios o proyectos, porciones de contenidos de foros, o incluso información corporativa que pueden ser leídos desde otros servidores.
- Ofrece total compatibilidad con otras aplicaciones complementarias como los programas de gestión de evaluación en línea llamados “Hot Potatoes”, o “Cmap Tools” una aplicación para crear mapas conceptuales.
- Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma, por ejemplo con la revisión de todos los formularios, las *cookies* encriptadas, etc.

Orjuela, plantea que hay ciertas funcionalidades que la plataforma aún no brinda, una de esas funcionalidades es una herramienta didáctica que permita armar crucigramas, la posibilidad de realizar la gestión económica - financiera de alumnos (control de pagos, por ejemplo) también en línea, sobre todo cuando un mismo alumno está inscrito en varios cursos.

5.5.3 RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLOGICOS

RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS

- **Computador:** con sus respectivos programas básicos para su manejo y los requerimientos técnicos necesarios para poder correr con facilidad los programas (recomendados o equivalentes) que a continuación se mencionan
- **Escanner** con sus respectivos programas básicos para su manejo.
- **Unidad de quemadora** de CD o Dvd.
- **Programa quemador:** Nero 5 o posterior ó Roxio 6 o posterior.
- **Conexión a Internet (ISP):** una conexión mínima de 56 kbps.
- **Correo electrónico:**
 - En cualquier servidor gratuito.
- **Navegadores (con los plugins necesarios):** Internet Explorer 5 Mozilla Firefox 1.0, opera 7 o posterior.
- **Gestor de descargas:** Download Accelerator 7.0 o posterior.
- **Compresores:** Winzip 8.0 o posterior. y winrar 3.0. O posterior.
- **Creación y lectura de pdf:** 5D ToPDF; Acrobat reader, Foxit Reader o posterior
- **Reproductores de sonido:** reproductor de Windows media, Winamp, MUSICMATCH Jukebox
- **Galería de imagen:** banco de imágenes acordes a las temáticas que se trataran.
- **Editor Web:** Dreamweaver Mx de Adobe Macromedia. Trellix.
- **Editor de imagen:** Fireworks Mx de Macromedia, Corel Photo Paint 11, Xara 3D5.
- **Editor animación:** Flash Mx de Adobe, Swish max 2.o, O Sothink Glanda 2005.
- **Editor de video:** Camtasia Studio 3 ó 4.
- **Editor de sonido:** Audacity 1.3, Acústica MP3 Audio Mixer.

Cuadro No.2 Recursos Técnico y tecnológicos

5.6 ANTECEDENTES REGIONALES QUE PRIORIZAN LA IMPLEMENTACIÓN DEL MÓDULO DE “EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD”.

El diagnóstico del problema de investigación detectado, desde uno de los enfoques de profundización de acuerdo a la línea de investigación “**Los ambientes de aprendizaje apoyados en TIC para la proyección social**”, y teniendo en cuenta el impacto social en

la Región de la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium¹⁵ y que se ha ido incrementando, además, de las gráficas que ha proporcionado el DANE acerca “*Uso del Computador en Colombia por Departamentos*” (Imagen 1), “*Alfabetismo electrónico según Municipios*” (ver Imagen 2), ahora bien, de acuerdo a este contexto y de la característica por el ingreso masivo de estudiantes en la Fundación Universitaria Católica en los últimos años¹⁶, que paso 168 estudiantes (2003) a 3900 (2007), por lo tanto es urgente y pertinente aplicar en los procesos de enseñanza – aprendizaje de las NTIC en lo presencial y diseñar una revolución en los procesos de Educación a distancia.

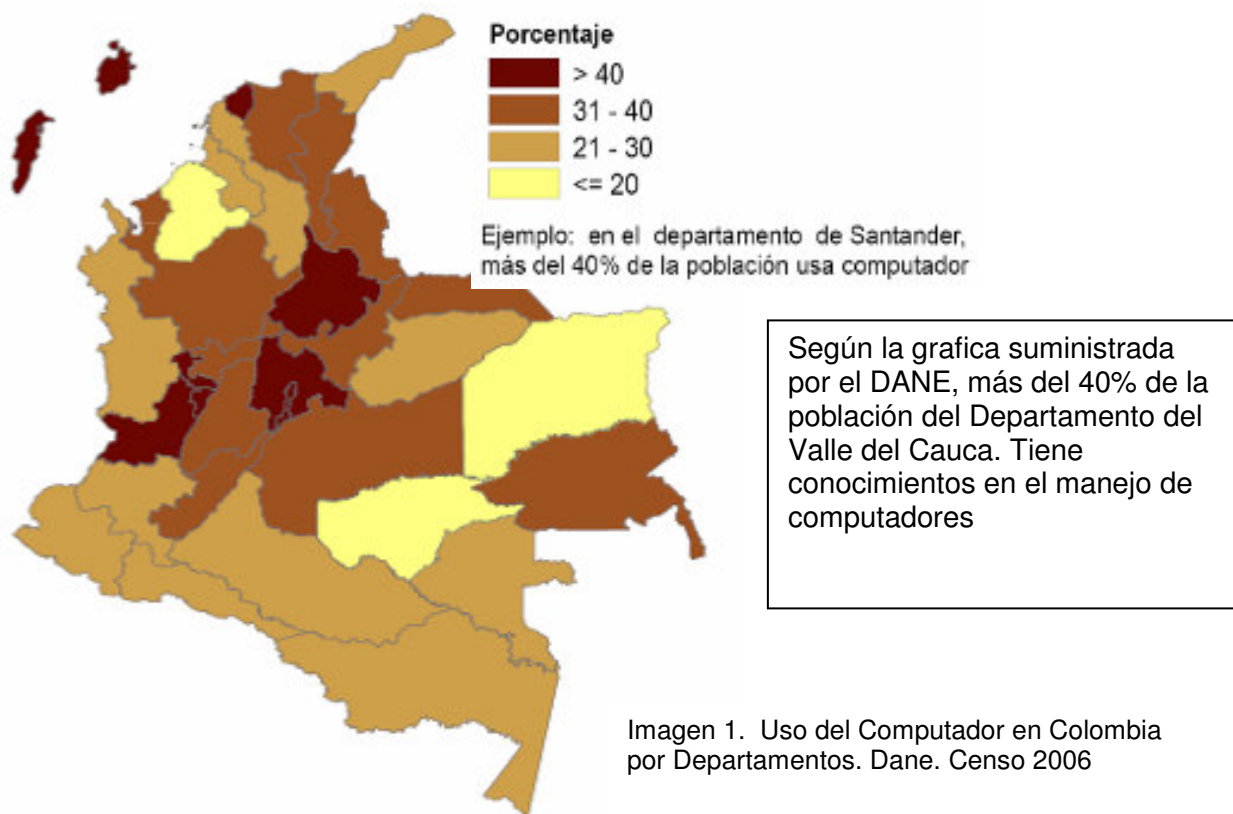


Imagen 1. Uso del Computador en Colombia por Departamentos. Dane. Censo 2006

¹⁵ Acta de Consiliatura, Informe de Rectoría, 2007. estadísticas de ingreso de estudiantes 2003 - 2007. Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium, Cali, 2007

¹⁶ *Ibíd.*

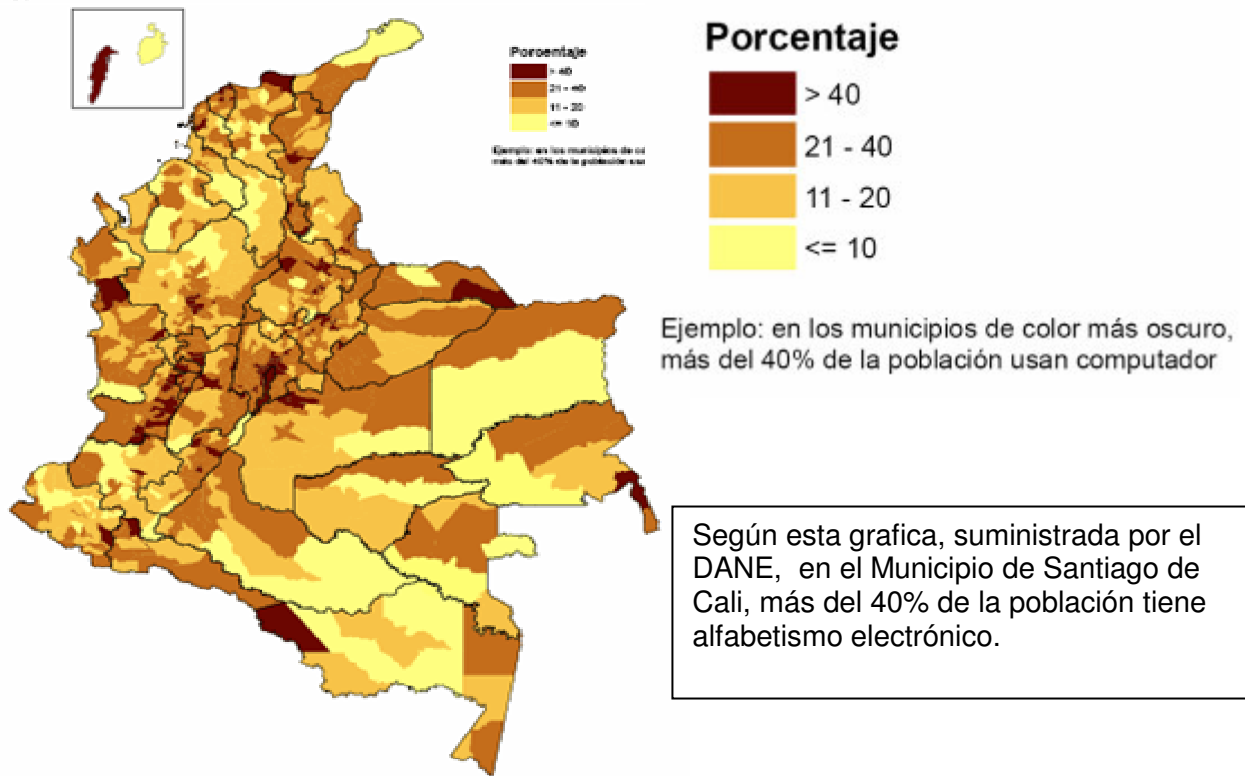


Imagen 2. Alfabetismo electrónico según Municipio. Dane. Censo 2006.

Ahora, al tener en cuenta conceptos como "aprendizaje colaborativo", generan un proceso de transformación pedagógico en la cual las estructuras tradicionalmente inmóviles de espacio -tiempo- jerarquía tendrán que cambiarse.

“La pedagogía que acompaña al nuevo paradigma tecnológico permite una visión participativa de la formación que favorece un aprendizaje asincrónico, una nueva relación entre los actores y una formación "a lo largo de toda la vida"¹⁷, esta afirmación es entender que los procesos que se inician en la Universidad van a generar una transformación porque se van cambiar los paradigmas para acomodarse a este nuevo porque se generan nuevas relaciones y con más pertinencia debido al carácter social de nuestra Universidad, que atiende a sectores de alta vulnerabilidad, por lo tanto se considera que el uso de las estrategias para los procesos de enseñanza y aprendizaje apoyados en la aplicación de las TIC's en docentes de la universidad; para las

¹⁷ UNESCO Agence francophone pour l'enseignement supérieur et la recherche (AUPELF). De lo Tradicional a lo Virtual: las Nuevas Tecnologías de la Información. París octubre de 1998

asignaturas programadas y así implementar cursos virtuales, en apoyo a los presenciales.

Teniendo en cuenta que el desarrollo actual de la tecnología tiene un gran impulso, la utilización de las TIC's y como consecuencia el uso de virtualidad, entendida como la simulación de un conjunto de datos sensoriales que constituyen la experiencia real, a través de dispositivos que sustituyen los datos de esa realidad y los reemplaza por aquellos producidos por computadora. La realidad virtual se constituye en la expresión tecnológica de la realidad artificial, la cual es una condición de la post-modernidad y que ha incursionado en todos los aspectos, inclusive en la educación, en donde como en todos los demás, empieza una ruptura de paradigma que implica no solamente el cambio del papel del docente, del estudiante, sino también de las relaciones que se presentan entre ellos, con el conocimiento, y obviamente, de las metodologías y recursos didácticos.

El término de educación virtual aparece inicialmente al interior de la educación a distancia, por ello es considerada como una de sus modalidades, pues busca llegar a personas que no tienen la posibilidad de asistir presencialmente a las instituciones educativas.

La educación virtual en donde el proceso de aprendizaje se realiza a través de aulas virtuales con posibilidades técnicas y multimediales, además de una concepción de conocimiento, currículos y metodologías particulares.

Por ejemplo, en el En el contexto Nacional la composición de la matrícula según el origen de las instituciones registró un cambio importante: en el sector público pasó de 41.7% en 2002 a 48.5% en 2005 (un aumento de 7 puntos porcentuales); la matrícula del sector privado, representó el 58.3% en 2002 y en 2005 tuvo una participación del 51.5%. Vale la pena resaltar la composición de la matrícula según el género: en el 2005 la participación de las mujeres fue de un 51.1%, superior en un 2.3% a la de los hombres (48.9%).

El país cuenta en la actualidad con un total de 276 instituciones de educación superior (IES). La ley 30 de 1992 las divide, según su carácter, en cuatro grupos: instituciones técnicas profesionales, institutos tecnológicos, instituciones universitarias y universidades. De estas 276 instituciones, 195 son privadas (71%) y 81 son públicas (29%); el 33% del

total son instituciones universitarias, el 26.8% universidades, el 21.7% institutos tecnológicos y el restante 18.5%, instituciones técnicas profesionales (ver cuadro 1)”

Cuadro 1: Composición de la Instituciones de Educación Superior

CARÁCTER ACADÉMICO	PARTICIPACIÓN					
	Oficial	Privada	Total	Oficial	Privada	Total
Instituciones Técnicas Profesionales	11	40	51	13.6%	20.5%	18.5%
Instituciones Tecnológicas	17	43	60	21%	22.1%	21.7%
Instituciones Universitarias	22	69	91	27.2%	35.4%	33.0%
Universidad	31	43	74	38.3%	22.1%	26.8%
TOTAL	81	195	276	100%	100%	100%

Fuente: Boletín Informativo No. 6 del MEN

El Cuadro No. 1, muestra como el Estado se ha propuesto apoyar procesos de aumento de cobertura con calidad y equidad. A pesar del incremento de la cobertura del 20.9% en el 2002 al 24.6% en el 2005, aún se considera un porcentaje muy bajo para las necesidades del país. Esta es una de las razones por las cuales se presenta la oportunidad de implementar la Educación Virtual, para llegar a Sectores vulnerables, planteándose como un proceso interno en la Universidad, que se inicie desde el apoyo a lo presencial (creados desde los propios docentes en la Universidad), luego el incremento de cursos completamente virtuales, que conlleva a la necesidad imperiosa del mejoramiento tecnológico sostenido, que aunque con muchas dificultades (económicas), se ha planteado en un proceso de adquisición y plan de compras, complementando el proceso de cambio, para llegar con el posicionamiento de esta modalidad en asignaturas y luego en programas que de acuerdo con estudios de mercado que se puedan transformar, se evidencia una necesidad de muchos aspirantes de acceder desde lugares remotos y en tiempos distintos a planes de estudio para cualificarse académicamente.

Existe la alianza estratégica con la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO-, que ha permitido un proceso de cualificación docente con la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje. Este elemento ha generado una oportunidad dado que existe un gran número de docentes que han aprovechado esta posibilidad de formarse en el diseño de ambientes de aprendizaje, enfocado a los

ambientes virtuales, lo que contribuye, en el inicio de un proceso tendiente a la creación de un sistema de Educación Virtual en la Universidad.

5.6.1 LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL MUNDO

5.6.1.1 LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA, UNED. La UNED es una universidad Española de carácter estatal creada en 1972 con el fin de:

- Facilitar preferentemente el acceso a la enseñanza universitaria y la continuidad de sus estudios a todas las personas que, estando capacitadas para seguir estudios superiores, no puedan asistir a la universidad por razones laborales, económicas, de residencia o cualquier otra de similar consideración.
- Establecer y desarrollar programas de educación permanente, promoción cultural y perfeccionamiento profesional.
- Utilizar las técnicas y experiencias más idóneas de enseñanza a distancia, así como ensayar nuevos modelos educativos más útiles para sus alumnos y también de las universidades e instituciones con la que se establezcan convenios de colaboración y asistencia.

La UNED cuenta con varias sedes distribuidas en toda España. La UNED ofrece a España y al mundo programas formales y no formales, de pregrado y de postgrados en todos los niveles, incluso doctorados. El portal de la UNED permite acceder a todos los servicios propios de una institución universitaria.

5.6.1.2 LA UNIVERSIDAD OBERTA DE CATALUÑA, UOC. Con esta frase, en catalán, inglés y Español, inicia el portal de la Universidad Oberta de Cataluña: La UOC es una universidad no presencial, que tiene como misión facilitar la formación de las personas a lo largo de su vida¹⁸. La UOC ofrece de manera virtual Diplomaturas, Licenciaturas, Ingenierías, Maestrías, un Doctorado y programas de extensión.

¹⁸ <http://www.uoc.edu.es/> visitada el 27 de junio de 2006

5.6.1.3 EL INSTITUTO TECNOLÓGICO DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE MONTERREY, ITESM. La Universidad Virtual¹⁹ del Tecnológico de Monterrey desarrolla programas de postgrado y de educación continua apoyados con las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTICs).

El ITESM ofrece a México y el mundo Maestrías en las siguientes áreas: Administración y negocios, Administración pública y política pública, ingeniería, Tecnología, Educación, Humanidades y ciencias sociales, también ofrece un Doctorado en Educación y Certificados en Administración y negocios y en Ingeniería. El ITESM tiene también implementados un conjunto de cursos gratuitos.

La Universidad Virtual ofrece servicios a 80 mil estudiantes por año de en México y en 10 países más en América Latina, con sedes propias en estos países, inclusive en Canadá, Estados Unidos y Francia.

En la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey el aprendizaje está centrado en el alumno y su participación activa en la construcción de conocimientos aseguran un aprendizaje significativo. La forma de aprender en la Universidad Virtual se resume en aprendizaje autodirigido (trabajo Autónomo), aprendizaje colaborativo (trabajo en equipo) y aprendizaje significativo (aplicación de lo que se aprende), mediante cursos tutorados por docentes que utilizan técnicas didácticas apoyados en tecnologías de información.

5.6.2 EDUCACIÓN VIRTUAL EN COLOMBIA

En los últimos diez años en Colombia se han alcanzado importantes avances en el tema de la educación virtual. Un buen número de Universidades se encuentran apoyando los cursos presenciales, otras han implementado cursos virtuales que complementan planes educativos formales y otras tantas han implementado programas de educación formal y no formal en la modalidad virtual, apoyados en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación. A continuación se hace una breve descripción de las Instituciones Universitarias más sobresalientes en el trabajo con educación virtual

¹⁹ <http://www.ruv.itesm.mx/> visitada el 27 de junio de 2006

5.6.2.1 **LA UNAB.** UNAB Virtual es un programa de carácter institucional, liderado directamente desde la Rectoría de la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB²⁰.

La UNAB Virtual ha venido trabajando desde hace seis años en los siguientes campos educativos:

- Programas académicos tanto de pregrado como de postgrado.
- Programas Sociales relacionados con la implementación de tecnología en los procesos educativos escolares
- Proyectos empresariales de formación y capacitación. (e – learning).

La UNAB cuenta actualmente con:

- 3 programas de pregrado (Literatura, Contaduría Pública y Administración de Empresas).
- 2 maestrías en convenio con el ITESM.
- 1 maestría en convenio con la Universidad Oberta de Cataluña – UOC
- 1 Especialización en Educación con Nuevas Tecnologías.
- 3 diplomados.
- 1 Seminario de actualización en Administración.
- Cinco guías de Derecho y 73 cursos

La UNAB ha realizado convenios con el ITEMS (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey) de México, con el cual han implementado tres maestrías (en Administración, en Ciencias Computacionales y en Educación). Estas maestrías son ofrecidas a través de las plataformas e-learning: WebCT y Blackboard.

El convenio con la UOC (Universidad Oberta de Cataluña) se presentaron al Ministerio de Educación Nacional dos Maestrías en modalidad virtual: la Maestría en Software y la

²⁰ <http://www.unabvirtual.edu.co/contenido.php?id=10> . 21 de junio de 2006.

Maestría en E-Learning.

La UNAB pertenece a la Red Mutis. La Red Mutis, fue creada el cuatro de febrero de 1997 por seis instituciones universitarias y actualmente está conformada por nueve instituciones universitarias: Universidad Autónoma de Bucaramanga- UNAB -, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey - ITESM -, Universidad Tecnológica de Bolívar, Universidad Autónoma de Occidente -UAO- Corporación Universitaria de Ibagué, Universidad Autónoma de Manizales, Fundación Universitaria de Popayán, Fundación Suramericana de Medellín y Corporación Universitaria Minuto de Dios.

La UNAB forma también parte de la Unión Temporal E-Learning Colombia que conjuntamente con el Ministerio de Educación Nacional (MEN) están desarrollando el proyecto "**Curso de Tutoría en Ambientes Virtuales de Aprendizaje**". También forman parte de la Unión Temporal la Universidad Autónoma de Occidente UAO, la Universidad Tecnológica de Bolívar UTB, la Universidad Tecnológica de Pereira UTP, la Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito y la Fundación Universitaria CEIPA.

5.6.2.2 LA UAO VIRTUAL. La Universidad Autónoma de Occidente, ubicada en Cali, ha incursionado en los entornos virtuales de aprendizaje mediante la creación inicial del SEV (Servicio de Educación Virtual) en el 2001, hoy denominado UAO Virtual. La UAO Virtual se apoya en la infraestructura tecnológica de la Universidad Autónoma y cuenta con una estructura organizacional conformada por una Gerencia, un director Académico, un Área Pedagógica (cuatro personas) un Área Comunicativa (cuatro personas) un Área Tecnológica (cuatro personas) y un Área Administrativa y de Mercadeo (dos personas).

La Universidad Autónoma inició su proceso mediante el impulso que le dio la Vicerrectoría de Investigaciones a la formación de un grupo de 48 docentes, entre tiempos completos y horas cátedra en convenio con el Instituto Latinoamericano para la Comunicación Educativa, ILCE de México en una Especialización en Formación Interdisciplinaria en Educación Virtual. Posteriormente se dio forma al antiguo SEV. Los docentes que participaron de esta formación generaron productos virtuales de apoyo a los cursos presenciales y se crearon algunos cursos de formación continuada.

Actualmente la UAO forma parte de la Red Mutis, ya mencionada antes y de la Unión Temporal E-Learning Colombia que como ya se mencionó la Unión Temporal es la encargada de desarrollar el proyecto "**Curso de Tutoría en Ambientes Virtuales de Aprendizaje**" en convenio con el MEN.

La UAO ha realizado un convenio con el ITESM de México para ofrecer Maestrías en línea entre la UNAB y el ITESM, en la modalidad a distancia, apoyados en tecnología virtual.

La UAO forma parte de la Red Universitaria Iberoamericana, Universia, la cual está integrada por 800 universidades. Desde el 2001 también se tiene convenio con la Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED. Estas alianzas con el fin de realizar proyectos de investigación conjuntos.

La UAO virtual ha realizado cursos completamente virtuales que forman parte de los programas de la Universidad. Tales cursos son: Humanidades, Formación básica en Química, Física y Matemáticas. Estos cursos han sido diseñados para crear cultura de estudio independiente entre estudiantes y experiencia de formación bajo entornos virtuales entre docentes. Para el futuro próximo se están diseñando y formulando cursos para los programas de Comunicación Social (cinco cursos) Ciencias Básicas (Estadística, Matemáticas, Álgebra) y el para el próximo año se planea diseñar los cursos que tienen que ver con una Especialización en Comunicación Organizacional.

5.6.2.3 LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL NORTE, UCN²¹. La Fundación Universitaria Católica del Norte es una Institución de Educación Superior, de la Iglesia diocesana de Santa Rosa de Osos. Los fundadores de la UCN fueron Mons. Jairo Jaramillo Monsalve, cofundador de la Universidad Católica de Oriente y del Padre Orlando Gómez Jaramillo, fundador de la Universidad Lumen Gentium de Cali. El Decreto Diocesano que la crea es del 08 de Septiembre de 1996.

La UCN inicia ofreciendo por extensión, los programas de postgrados en Doctrina y Pastoral Social Pedagogía y Didáctica, y Educación Ambiental; el pregrado en Derecho, y la Licenciatura en Filosofía y Ciencias Religiosas y Licenciatura en Básica Primaria. Mientras se desarrollan estos programas se obtiene la aprobación en 1997 y se solicita al

²¹ <http://www.ucn.edu.co/portal/> Visitada el 22 de junio de 2006

MEN la aprobación de los programas Ingeniería informática, Psicología y Zootecnia los cuales se ofrecen en la modalidad a distancia con el apoyo de las NTICs a partir del segundo semestre de 1998.

Paralelamente al fortalecimiento de las comunicaciones en el departamento de Antioquia, se presentan al ICFES y al CNA, para aprobación, los programas de: Comunicación Social, Administración de Empresas, las licenciaturas en Filosofía y Ciencias Religiosas y Básica Primaria y Administración Ambiental. Se llega así a ocho programas de pregrado.

Para ampliar cobertura se realizan convenios, primero con las Diócesis de Sincelejo, Montelibano y Apartado, luego con las Cajas de Compensación: Comfama, Comfamiliar, Compensar, entre otros, y luego con la Sociedad Huila Virtual. Y de este modo se proyecta como la primera universidad virtual del país.

Actualmente la UCN cuenta con mil estudiantes en 110 municipios de Colombia y otros países, de diversos orígenes y actividades, cumpliendo de este modo con su misión y visión, logros alcanzados en relativamente poco tiempo y a pesar de las dificultades del entorno.

5.6.2.4 LA UNIVERSIDAD DEL VALLE. La Universidad del Valle cuenta con un campus virtual²² utilizando la plataforma Moodle, que le permite apoyar cursos presenciales con herramientas computacionales a través de Internet.

Hace algunos años la Universidad del Valle tuvo programas tecnológicos a distancia, que eran apoyados con módulos impresos y tutorías los sábados. Debido a deficiencias en estos programas, fueron convertidos a programas semipresenciales que sostuvieron otra crisis y luego volvieron a tomar dichos programas creando sedes en varios municipios del Valle y el norte del Cauca.

5.6.2.5 UNIMINUTO. La Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO, entidad que se encuentra en alianza con la FUCLG, cuenta con el programa de Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje en la modalidad a distancia, y es orientado vía Internet mediante el uso de la plataforma Moodle.

²² <http://campusvirtual.univalle.edu.co/>

A partir de esta experiencia, liderada por el Arquitecto de la Universidad Católica de Colombia y Master en Multimedia Educativo de la Universidad de Barcelona, España, Ignacio Rafael Jaramillo Urrutia, se ha creado un portal llamado Uniminuto Virtual, desde donde se ofrecen servicios relacionados con el sistema de educación virtual, como son producción de contenidos, soluciones educativas y consultoría e implementación de e-learning. Además de la Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje²³, se ofrece también el Diplomado Tutor de Moodle. También se apoyan un poco más de 150 cursos de programas presenciales mediante aulas virtuales.

5.6.2.6 OTRAS INSTITUCIONES. Así como las anteriores instituciones universitarias, existen otras tantas instituciones que de una u otra forma vienen desarrollando procesos tendientes a involucrar la formación virtual en los procesos de enseñanza aprendizaje, a continuación se mencionan algunas de estas.

Las siguientes instituciones forman parte de la Unión Temporal E-learning Colombia. Es la organización que se encuentra desarrollando el CURSO DE TUTORÍA EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE en convenio con el Ministerio de Educación. Este curso está orientado a los docentes de instituciones de educación superior en todo el país.

- [Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB <http://www.unabvirtual.edu.co/>](http://www.unabvirtual.edu.co/)
- [Universidad Autónoma de Occidente, UAO <http://www.uao.edu.co/>](http://www.uao.edu.co/)
- [Universidad Tecnológica de Bolívar, UTB <http://www.unitecnologica.edu.co/>](http://www.unitecnologica.edu.co/)
- [Universidad Tecnológica de Pereira, UTP <http://www.utp.edu.co/>](http://www.utp.edu.co/)
- [Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito <http://www.escuelaing.edu.co/>](http://www.escuelaing.edu.co/)
- [Fundación Universitaria CEIPA <http://www.ceipa.edu.co/>](http://www.ceipa.edu.co/)

²³ Fundación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO, www.uniminuto.edu.co. 13 de julio de 2006.

Tabla 4. Otras de las instituciones que se encuentran implementando educación virtual:

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA	SITIO WEB
Fundación Universitaria Manuela Beltrán	www.umb.edu.co/umb < http://www.umb.edu.co/umb >
Red Mutis	www.angelfire.com/az2/educacionvirtual < http://www.angelfire.com/az2/educacionvirtual >
Universidad Autónoma de Colombia	www.fuac.edu.co < http://www.fuac.edu.co/ >
Universidad Católica de Manizales	www.ucatolicamz.edu.co < http://www.ucatolicamz.edu.co/ >
Universidad de Antioquia	www.udea.edu.co < http://www.udea.edu.co/ >
Universidad de la Salle	www.lasale.edu.co < http://www.lasale.edu.co/ >
Universidad de los Andes	www.uniandes.edu.co < http://www.uniandes.edu.co/ >
Universidad del Norte	www.uninorte.edu.co < http://uvirtual.uninorte.edu.co/aulavirtual >
Universidad Nacional de Colombia	www.unal.edu.co < http://www.unal.edu.co/ >
Universidad Sergio Arboleda	www.sergio.arboleda.edu.co < http://www.sergio.arboleda.edu.co/grupointernet >
Universidad la Gran Colombia	www.ulagrancolombia.edu.co < http://www.ulagrancolombia.edu.co/universidadvirtual.htm >
Universidad Santiago de Cali	www.usc.edu.co < http://www.usc.edu.co/ >
Universidad Tecnológica de Bolívar, UTB	< http://www.unitecnologica.edu.co/ >
Universidad Tecnológica de Pereira, UTP	< http://www.utp.edu.co/ >

5.6.3 LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM. En el plan de desarrollo 2005 al 2010, la Universidad tiene propuesto la creación del sistema de Educación Virtual, que contribuya al apoyo de los programas presenciales, a la ampliación de cobertura y a la planeación de programas completamente virtuales.

De acuerdo a lo anterior sea iniciado la implementación de este proceso en la Universidad de manera gradual, empezando inicialmente con los docentes involucrándolos en el manejo de estas tecnologías y aplicación de las herramientas que posibiliten la virtualidad y luego continuar con algunos cursos con apoyo presencial.

Una de las razones por las cuales se presenta esta necesidad es el incremento de los cursos y el mejoramiento tecnológico sostenido que se ha venido presentando, surge entonces la necesidad que los procesos presenciales se apoyen con elementos tecnológicos.

Se presenta también una oportunidad la de ofrecer programas con características virtuales, dado que en los estudios de mercado²⁴ que se han realizado, se evidencia una necesidad de muchos aspirantes de acceder desde lugares remotos y en tiempos distintos a planes de estudio para cualificarse académicamente.

Se espera que el módulo planteado para docentes tenga impacto de tal manera que el proceso de Educación Virtual comience de manera gradual de tal manera se convierta en una modalidad educativa, y es un momento oportuno dado el crecimiento sostenido de la FULG, tanto en estudiantes como en programas; este crecimiento implicará la necesidad de nuevos espacios físicos y virtuales.

²⁴ Estudio de Mercados para Nuevos Programas Profesionales. Vicerrectoría Académica, Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium, Cali, 2005 - 2006

6. LINEAMIENTOS GENERALES PARA LA ELABORACIÓN DE CURSOS VIRTUALES CON HERRAMIENTAS TÉCNICAS Y MULTIMEDIALES EN LA PLATAFORMA MOODLE.

Cuando se piensa en la transición de la educación presencial hacia la educación virtual o por lo menos a una educación apoyada en tecnologías de la comunicación y la información (TICs), en este caso con maestros y maestras, cuyas experiencias han sido en educación presencial, se reconoce que hay que llevar a cabo varios procesos simultáneos: por un lado, la alfabetización informática, entendida no como la adquisición de competencias exclusivamente tecnológicas sino como un proceso que conduce a convertirse en un usuario de algunas TICs, que le darán herramientas para que puede navegar, acceder a archivos, comunicarse por correo electrónico, participar en foros, etc.

Por otro lado, se acepta que hay que introducir la virtualización de modo gradual, porque esta transición requiere de tiempo, de acompañamiento para ir logrando no sólo conocer y usar las TICs sino además para vencer los temores que sobre ésta tienen los adultos.

Sin embargo, si se trata de aprovechar las ventajas que ofrecen los desarrollos actuales de estas tecnologías y aprovecharlas para provocar cambios en las concepciones sobre los procesos de enseñar, de comprender y de aprender, que permitan pasar de una educación tradicional a una educación colaborativa y cooperativa, esta transición no sería sólo un asunto de disponer de computadores, de volverse usuario de ellos, sino de un proceso que con el tiempo vamos formando parte de una comunidad educativa, con nuevos procesos formativos que traen consigo nuevos retos.

Uno de los propósitos es aprovechar el ambiente virtual en cual se interactuará para llevar a que los docentes sean conscientes de los entornos, posibilidades, cambios, ventajas, restricciones y limitaciones que las TICs ofrecen, en este caso implementado sobre la plataforma virtual Moodle que ofrece un abanico de posibilidades para que los alumnos (docentes) se familiaricen con el entorno y elaboren su curso con los recursos que considere más apropiados y con los que pueda propiciar el ambiente colaborativo anteriormente mencionado.

Con respecto a la navegación, aspecto de gran envergadura y de vital importancia se aconseja un diseño guiado para evitar la desorientación del estudiante en el momento que desarrolle los módulos del curso, con el uso de imágenes o íconos que el usuario reconozca fácilmente. Éste diseño se puede llevar a cabo con las herramientas impartidas en el módulo Diseño Web de Ambientes Virtuales para un AVA que le enseñará a enlazar el documento por medio de los hiperenlaces para recorrer el curso, en el que se tendrán en cuenta el manejo mesurado de imágenes, animaciones, sonidos, video, el color y todos los elementos multimediales que podemos utilizar para hacer de nuestro entorno un lugar más llamativo, motivador, cargado de significados además de los aportados por los textos, teniendo en cuenta las proporciones, ya que un ambiente saturado de todos estos elementos puede causar lentitud en el sistema y distracción del estudiante en el tema manejado.

6.1 PERFIL DE LA ENSEÑANZA Y DEL APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES UNIVERSITARIOS

Se estima a continuación una serie de características que a nivel de competencias debe dominar un educador hoy y que deberían ser el eje de los programas de cualificación permanente del profesorado apoyados en las instituciones educativas.

- Dominios instrumentales básicos en ambientes electrónicos
- Dominio del lenguaje y estrategias de comunicación icónica, gráfica
- Dominio de contenidos específicos y su representación
- Dominio de didácticas contemporáneas (aprendizaje por problemas y proyectos y técnicas de trabajo en grupo)
- Dominios asociados con la planificación y estructuración de currículo
- Dominios de estrategias de evaluación formativa
- Dominio de estrategias de investigación desde el aula
- Los nuevos requerimientos de la educación virtual universitaria, los conceptos y enfoques relacionados con el aprendizaje autónomo como procesos apropiados de ser enseñados.
- La Interacción estudiante-profesor en entornos virtuales

Pedraza, M, en la investigación "Los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje,

propuesta pedagógica", dice que la formación del profesorado en los Entornos Virtuales, debe contemplar nueve grandes dimensiones: curricular, psicológica, semiológica, instrumental, tecnológico-didáctica, investigadora, crítica, organizativa y actitudinal.

En ese orden de ideas señala que los medios para la enseñanza son exclusivamente materiales curriculares que deberán de ser movilizados cuando el alcance de los objetivos lo justifique, y exista un problema de comunicación a resolver. Concluye que se debe asumir que los productos que se consigan con ellos, posiblemente lleguen a depender menos del medio en sí, de sus potencialidades tecnológicas y características estéticas, y más de las relaciones que se establezcan con otros elementos del curriculum, como el profesor, los estudiantes, los contenidos, o el contexto de utilización. Es decir los recursos son mediadores de las relaciones que se establecen, dándose una relación de influencia mutua entre el alumno, medio (mediador) y el contexto.

En la propuesta de Bruner (1991) sustentan que también en entornos virtuales se aplica que la fuerza directiva, la capacidad de persuasión de los discursos en clase, reside en tres niveles distintos: uno, consciente en el que se usa el contenido²⁵ explícito del discurso, otro, que se encuentra en ciertos recursos retóricos para dirigir la conducta y, finalmente, otro más, que oculta esta capacidad persuasiva del mensaje en el entramado de su estructura discursiva.

"Desde un punto de vista cualitativo, el análisis de las interacciones iniciadas por un tutor permiten esbozar una clasificación preliminar de las distintas intervenciones tomando como criterio la finalidad que persiguen".

Esta clasificación se puede resumir en una serie de intervenciones del tutor hacia los estudiantes:

- Con finalidad de información
- Con finalidad de organización
- Con finalidad de retroalimentar

²⁵ Bruner (1991)

- Con finalidad de responder a solicitudes de ayuda de los estudiantes.

Teniendo en cuenta las diferentes formas de aprendizaje (Colaborativo, Cooperativo, Significativo, Exploración-descubrimiento , Instrumental, Interactivo, Flexible)

6.2 INTENCIONES PEDAGÓGICAS

- Desarrollo creativo e imaginativo
- Formación investigativa
- Que tengan oportunidades de adquirir más información
- Que puedan demostrar sus capacidades
- Que logren apropiación de contenidos
- Que aprendan a debatir y comunicarse con los compañeros
- Que desarrollen la expresión de ideas
- Generar la presentación de propuestas
- Que se desenvuelvan mejor en lo tecnológico

6.3 ESTRATEGIAS DOCENTES

- Hacen presentaciones y explicaciones ilustradas.
- Entregan resúmenes de las clases a los estudiantes.
- Los tutores: establecen, envían y comparten recursos bibliográficos, donde pueden consultar sitios de interés, lectura para profundización.
- Retroalimentan a partir de los aportes dados y compartidos por los estudiantes con las tareas propuestas.
- Coordinan el desarrollo y entrega de actividades propuestas.
- Motivan, moderan, hacen cuestionamientos para centrar la participación e interacción de los estudiantes con foros, correos y chats.
- Son tutores: responden las preguntas y dudas sobre lo visto presencialmente.
- Proveen ejemplos y casos de problemas para resolver.
- Facilitan cuestionarios para afianzar conocimientos o experiencias.

6.4 LINEAMIENTOS GENERALES PARA LA ELABORACIÓN DE CURSOS VIRTUALES CON HERRAMIENTAS TÉCNICAS Y MULTIMEDIALES EN LA PLATAFORMA MOODLE.

Paso 1: Solicitar el espacio para la creación de un curso en línea:

Los docentes de la FUCLG interesados en generar y administrar su curso en línea deberán presentar su solicitud escrita ante la decanatura para autorizarle y enviar a la oficina virtual, para conocer la designación de un asesor metodológico y un asesor técnico, espacio en la plataforma.

Paso 2: Materiales de apoyo.

Una vez se ha generado la aprobación por parte de la decanatura; en la oficina virtual, se iniciara el proceso para la preparación digital del material de apoyo, donde el docente entregara la siguiente información:

Información general de la asignatura (Programa , departamento, eje curricular, semestre, código, profesor, correo electrónico).

Información del docente (Nombres y Apellidos, fotografía digital tipo carné, materias de pregrado que dicta, teléfono para ubicarlo, correo electrónico (institucional, personal), profesión, grados académicos alcanzados. Institución)

Información necesaria del curso (Introducción, Bienvenida, Presentación, Objetivos, Introducción, Metodología y Criterios de evaluación).

Guía de estudio del curso (Textos informativos: documentos, enlaces a páginas web..., materiales didácticos, guías didácticas, ayudas, orientaciones....

Materiales de apoyo por cada unidad temática (listado de enlaces a páginas Web de interés, bibliografía, agenda, información complementaria).

Preguntas o ejercicios para los foros, correos, chat's.

Pruebas de auto-evaluaciones.

Paso 3: Entrega de materiales

El docente consignará progresivamente a su asesor metodológico la información solicitada. Como mínimo, para iniciar la creación del curso y habilitar su sitio Web, el docente deberá entregar la información solicitada en los numerales 1 al 3. Una vez completada la revisión metodológica, los materiales se entregarán al personal técnico para el montaje de las páginas Web del curso.

Paso 4: publicación del curso.

Se publicará el curso en Internet como fuente de apoyo para estudiantes matriculados en la misma asignatura, pero dictada en modalidad presencial. En esta fase se desarrollan y validan los contenidos del curso.

Paso 5: Oferta formal del curso.

- El docente tramitará autorización de decanatura, para la oferta académica formal, con el aprobación de la Comisión Rectora del Programa de Cursos en Línea.
- Con el aprobación del Departamento, el docente seguirá los trámites ordinarios para la apertura y oferta de asignaturas en cada Decanato.

6.5 ÁREA DE INTERACCIÓN

Todo curso en línea debe mostrar su potencial interactivo, con disponibilidad de recursos para la comunicación didáctica, sincrónica o asincrónica, entre docentes y estudiantes. Sin interacción no tiene sentido generar un curso en línea. Por lo tanto, por cada unidad temática será responsabilidad del docente generar situaciones de aprendizaje que demanden una participación activa y permanente de los estudiantes. Fundamentalmente, se promoverá la interacción didáctica entre el docente y los alumnos, mediante foros, sesiones de Chat, y uso intensivo de correo electrónico. El docente elaborará preguntas generadoras de discusión, o propondrá ejercicios para su publicación en cada foro temático habilitado.

7. ESTRUCTURA METODOLÓGICA DEL MÓDULO “EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD” A PARTIR DE ELEMENTOS TEÓRICOS, CONCEPTUALES Y PRÁCTICOS DESDE LA PRAXEOLOGÍA PEDAGÓGICA.

MODULO EDUCACIÓN VIRTUAL

Temáticas del curso:

1. El concepto de educación
2. La educación virtual
3. El aprendizaje colaborativo

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser Title Bar:** Curso: CURSO PILOTO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL - Microsoft Internet Explorer
- Address Bar:** Dirección: http://virtual.uniminuto.edu/curso/piloto/temas/tema1.html#43
- Page Header:** UNIMINUTO (Universidad Nacional de Colombia) logo and text. User login: Usted se ha autenticado como Diana Fernanda Jaramilla Escobar (Salir).
- Page Navigation:** U.Y Postgrados > CURSO PILOTO. Buttons: Activar edición, Actualizar vista de estudiantes.
- Left Sidebar:**
 - Personas:** Participantes
 - Actividades:** Chats, Encuestas, Foros, Glosarios, Recursos, Tareas
 - Buscar en los foros:** Búsqueda avanzada
 - Administración:** Activar edición, Configuración, Editar información, Tutorías, Estudiantes, Grupos
- Main Content Area:**
 - Diagrama de temas:** A graphic with a globe, a star, and a green arrow.
 - Grupo de Investigación NCUS VIRTUAL**
 - CURSO PILOTO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL**
 - Actividades:**
 - FORO INICIAL: PARTICIPA DESDE TU EXPERIENCIA
 - Chat Inicial: Conversemos un rato sobre nuestra oficina de maestras...
 - FORO PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO
 - Tarea 1: Publiquemos nuestra foto, para que todos nos reconozcan...
 - 1 Tiempo del Módulo: 21 de Octubre al 9 de Noviembre**
 - EDUCACION Y VIRTUALIDAD**
- Right Sidebar:**
 - Usuarios en línea:** (últimos 5 minutos) Diana Fernanda Jaramilla Escobar
 - Eventos próximos:** No hay eventos próximos. In el calendario... Nuevo evento...
 - Calendario:** noviembre 2007. A calendar grid showing dates from 1 to 30. The 7th is highlighted.
 - Legend:** Evento global, Evento de curso, Evento de grupo, Evento de usuario.

El modulo Educación y Virtualidad busca que los estudiantes redescubran, amplíen y refuercen conocimientos, bajo diversas concepciones que son prioritarias si de Educación virtual se habla. Permitiéndole socializar, discernir, colectivizar y aportar sobre dichos elementos dando apertura al conocimiento y a la solución de dudas, lo cual permitirá que él se familiarice con el planteamiento de Educación virtual comprendiendo su intención, desarrollo y posibles resultados.

Estos se desarrollaron en el anterior orden porque era importante tener en cuenta el planteamiento de la propuesta pedagógica que orientó al curso: La Praxeología Pedagógica.

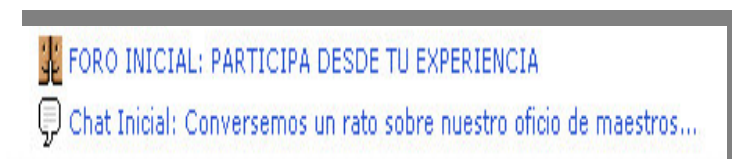
En primera instancia, se vivencia el **VER** cuando se propone la primera temática: “**El Concepto de Educación**”, pues se busca que el estudiante se fundamente en los conceptos que son claves para un AVA.

Podemos evidenciar este cuando al estudiante se le dan elementos para que conozca sobre la educación y se le relaciona como esta virtualidad puede ser utilizada en su proceso educativo, de esta manera se le invita a que conozca este medio educativo, lo interiorice, determine de que forma puede transformar su proceso educativo y el proceso educativo del contexto social en que vive.

Este ver invita a la observación individual en primera instancia para determinar como se puede intervenir en la transformación del individuo y del medio social.

En esta etapa de ver el estudiante se da cuenta de que existe una comunidad virtual educativa, que coloca a su alcance el conocimiento infinito y una nueva manera de relacionarse con los demás, y determinará si pasa a formar parte de ella, igualmente el docente observará a este nuevo estudiante virtual e iniciará con el proceso educativo de él, con un previo diagnóstico de lo observado.

Por tanto, Inicia con un preámbulo sobre el concepto de educación desde su experiencia, a través del foro inicial llamado “Participa desde tu experiencia”. Acompañado en un segundo momento por el Chat inicial: “Conversemos un rato sobre nuestro oficio de maestros” →



Para dar paso al inicio al curso con el tema “Concepto de Educación”, mencionado anteriormente; desarrollando la etapa de la observación y problematización propias de Ver, a través de las lecturas, sitios relacionados y/o recursos propuestos en modulo.

Después de llevar a cabo las lecturas de está temática se evalúa, socializa y retroalimenta la posición del estudiante frente a lo que proponen esas teorías, utilizando como recurso nuevamente el Chat programado anteriormente, donde se vincula la experiencia del estudiante con los conocimientos adquiridos en la primera fase de contenidos.

En segunda instancia se vivencia el **JUZGAR** cuando se propone la temática “**La Educación Virtual**” y el “**Aprendizaje colaborativo**”, pues después de trabajar el concepto de educación se da paso a este pero enfocado hacia la virtualidad culminado con el concepto de Educación Virtual, retomando los elementos del aprendizaje

colaborativo que plantean los ambientes de aprendizaje virtuales.

En este momento se ha superado la observación tanto de docentes como estudiantes, se inicio el modulo y comprendió que es la educación, si tiene o no importancia, si le sirve en su vida personal o en sociedad.

El estudiante comenzó a conocer que es la educación virtual, la reconoce como un nuevo paradigma y debe llevarla a una balanza en donde presencialidad y virtualidad van a tomarse con sus aspectos positivos y negativos, tiene la oportunidad de auto-reflexionar sobre que educación escoger, conociendo ventajas y desventajas, valorando uno y otro sistema desde la acción no solo teórica sino transformadora.

Después de esta autoreflexión debe reflexionar en su contexto social, buscando ese equilibrio que lo lleve a determinar ¿por qué educarse virtualmente o porque no?

La evaluación, socialización y retroalimentación de esta etapa se lleva a cabo utilizando un foro llamado: “compartamos”, donde el estudiante muestra lo comprendido e interpretado, discerniendo nuevos planteamientos.

En tercera instancia se vivencia el **ACTUAR** cuando el estudiante desarrolla el Taller 1 Educación y virtualidad y las tareas 1 y 2, a través de las cuales hacen su intervención o gesto a través de lo observado y comprendido del proceso anterior.

El estudiante en esta etapa ha definido su proceso educativo virtual, ha comprendido el cambio individual y social que enmarca este proceso, comienza su desarrollo y la ejecución de la tarea del contenido praxeológico. Coloca en práctica aquellos planteamientos que contribuirán no solo a nuestro progreso o cambio personal sino al cambio social de nuestro país.

Tareas: "Taller 1 "

The screenshot shows a web browser window displaying the UNIMINUTO Virtual Postgraduate course page for 'Taller 1'. The page header includes the UNIMINUTO logo and the text 'UNIMINUTO VIRTUAL POSTGRADO'. The main content area contains the following text:

Contestamos estas preguntas que nos cuestionan un poco frente al contexto

1. ¿Qué papel debe asumir usted como docente dentro de un proceso de enseñanza aprendizaje presencial para asumir la experiencia de aprendizaje en un ambiente virtual?
2. ¿Qué elementos de la estructura de vista educativa y tecnológica, deben tenerse en cuenta para el desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje que ayude procesos colaborativos en la educación superior? Constatúelos desde la Universidad Jaime Costá trabajo.
3. Presentar un escrito (ensayo), donde se plantee su aporte y conclusiones sobre educación y virtualidad en la FUCUG. Elige a uno de tus compañeros para intercambiar el escrito y recomendarlo uno a otro.
4. Diseña un mapa cognitivo donde muestres la relación entre EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD.

Disponibles en Moodle: 18 de julio de 2007, 08:00
Fecha de entrega: domingos, 29 de julio de 2007, 13:00

Subir un archivo (Tamaño máximo: 5Mb)

Subir este archivo

Eliminar...

Usted se ha autenticado como Clara Fernanda Jaramillo Escobar (Salir)

COMPANHIA UNIVERSITARIA UNIMINUTO DE BOGOTÁ

Tareas: "Tarea 2. Analizando un contexto "

The screenshot shows a web browser window displaying the UNIMINUTO Virtual Postgraduate course page for 'Tarea 2: Analizando un contexto'. The page header includes the UNIMINUTO logo and the text 'UNIMINUTO VIRTUAL POSTGRADO'. The main content area contains the following text:

¡Cordial saludo para todos!

La tarea corresponde en diseñar un cuadro comparativo, donde se muestra las ventajas y desventajas de la Educación virtual frente a la Educación presencial, en un ámbito universitario.

Todo parte del Análisis del contexto de uno de los sectores más anunciados, si de educación virtual se quiere hablar: La Educación superior.

Los invitamos a reflexionar y fundamentar con los documentos que acompañan el módulo.

Éxitos! Tutores.

Disponibles en Moodle: 21 de octubre de 2007, 21:15
Fecha de entrega: miércoles, 7 de noviembre de 2007, 21:15

Subir un archivo (Tamaño máximo: 5Mb)

Subir este archivo

Eliminar...

Usted se ha autenticado como Clara Fernanda Jaramillo Escobar (Salir)

COMPANHIA UNIVERSITARIA UNIMINUTO DE BOGOTÁ
UNIDAD DE EDUCACIÓN VIRTUAL - UNIMINUTO VIRTUAL 2007-9

fnoodle

Por último la **DEVOLUCIÓN CREATIVA**, donde los tutores evalúan el desempeño de los estudiantes en los talleres y tareas propuestas, retroalimentando a cada uno, sin negar que dichas retroalimentaciones sean vista por toda la comunidad, lo cual permite reforzar el ámbito comunicacional y colaborativo, cuando se aprende del otro y con los otros.

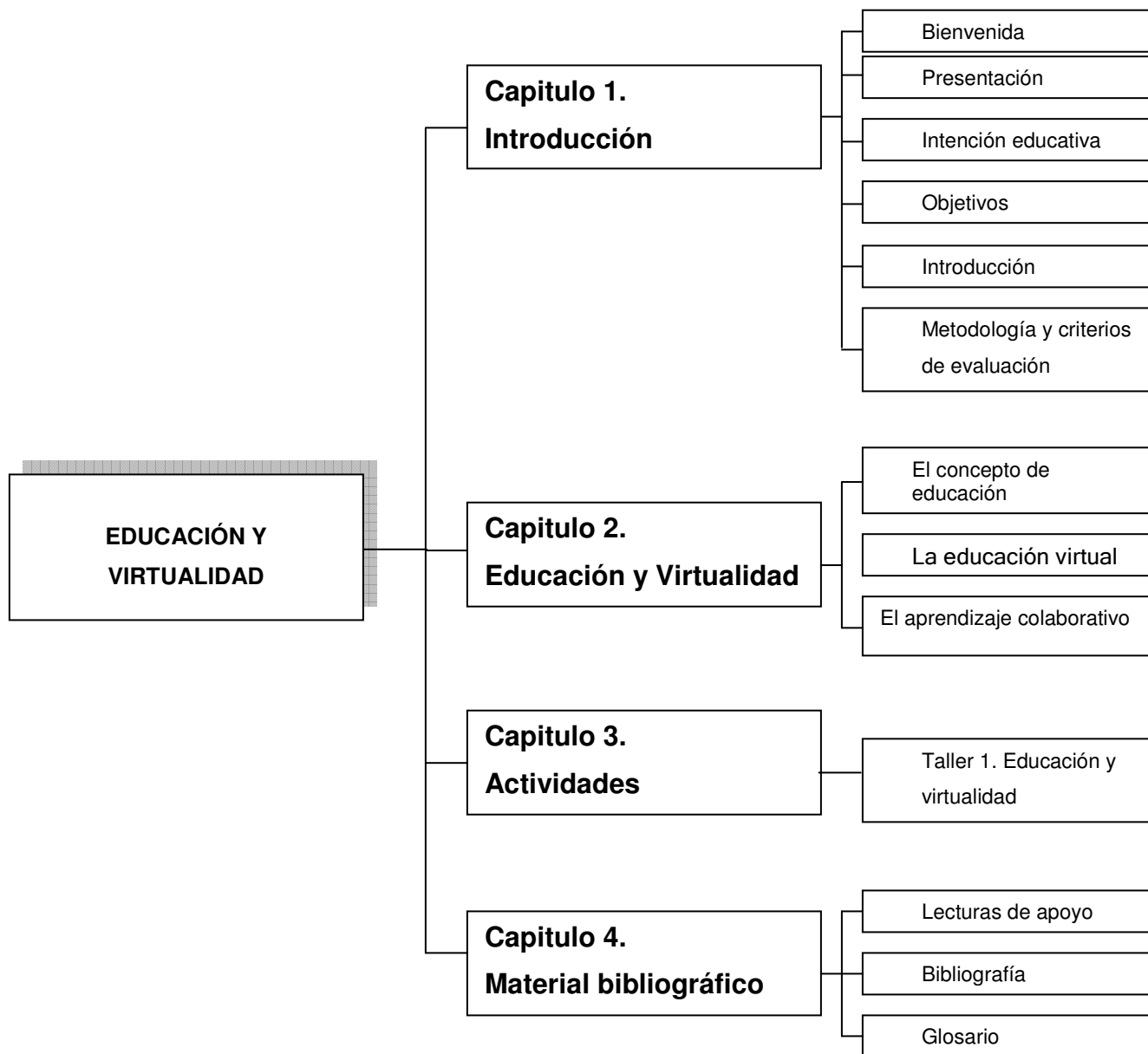
Una vez este estudiante de futuro incierto ha dado sus primeros pasos seguros y determinados hacia su cambio hay que proyectarlo (observó la virtualidad, se decidió por ella e inició su proceso educativo), animarlo, corregirle sus fallas e invitarlo a seguir, hacerlo gestor de su proceso de aprendizaje y por tanto gestor de su cambio personal y social, consideramos que lo mas importante es que cada estudiante sienta que el es una ficha clave en el cambio del país y en la construcción de su destino y que esta virtualidad le esta aportando los elementos que el necesita individual y socialmente.

Cabe resaltar que esta última etapa se ve transversalizada en los procesos anteriores, buscando que la teoría hecha práctica promueva cambios de tipos social, que se ven reflejados en los planteamientos de los estudiantes hacia el mejoramiento de su quehacer, para cada uno de los cursos que llevan a cabo como docentes de la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium.

La intención final es que el estudiante se sensibilice frente al proceso y se sienta motivado por iniciar una nueva experiencia educativa acompañada por las Tic's y la virtualidad.

Coherencia con el paradigma ecológico:

Nuestro reto es humanizar en la virtualidad, hacer entender al educando que a partir de este sistema educativo no pretendemos que se desentienda del mundo que lo rodea y sienta que el y el computador son la pareja ideal, la invitación es a que se eduque, enseñe a otros y aprenda de otros, es algo social y educativo pues nuestros comportamientos en el entorno en que nos movilizamos es muestra de la educación que tenemos y que damos, somos parte de un engranaje y no una pieza aislada todos nuestros conocimientos, saberes, experiencias etc., deben manifestarse en acciones que contribuyan al cambio social, a un perfecto funcionamiento de esta pieza de la que hacemos parte que es nuestro medio ecológico.



8. TIPOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Según la finalidad y orientación del proyecto se utilizará la Investigación Aplicada. Los planteamientos de la Dra. Marlene Sánchez²⁶ nos dice que la investigación aplicada tiene como finalidad primordial, la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden a transformar situaciones educativas. Su orientación es la adquisición de conocimientos para dar respuestas a problemas concretos, en el marco de la intervención educativa se orienta a la toma de decisiones y al cambio o mejora de la práctica educativa, en este caso la adquisición de conocimientos sobre el tema base.

Según la dimensión temporal que plantea, el tipo de investigación es longitudinal (diacrónica), pues se estudia un aspecto de desarrollo de los sujetos en distintos momentos o niveles de edad mediante observaciones repetidas, este caso los distintos momentos en que los estudiantes accedan al curso desde la plataforma Moodle y realicen las actividades propuestas.

Según el objetivo es exploratoria, pues su objetivo es obtener un primer conocimiento de la situación donde se piensa realizar una investigación posterior.

Según el marco en que tiene lugar, es de laboratorio pues esta se realiza en la estancia (Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium), se crean intencionalmente las condiciones de investigación con mayor control de la situación.

Según el carácter de la medida es cualitativa, esta busca realizar el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social, su interés se centra en el descubrimiento de conocimiento, el tratamiento de los datos es cualitativo; el curso virtual busca determinar la acción humana frente al proceso educativo que se vive desde el

²⁶ SANCHEZ, Marlene. Modulo Tipos y técnicas de investigación. Especialización en ambientes de aprendizaje. Universidad Minuto de Dios. Bogotá. 2007.

curso y su aporte al conocimiento de los estudiantes.

Según la concepción del fenómeno educativo es Idiográfico, pues este enfatiza en lo particular basándose en la singularidad de los fenómenos (la educación virtual en la Universidad), el objetivo no consiste en establecer leyes generales ni ampliar el conocimiento teórico.

Según la dimensión temporal es descriptiva pues se estudian los fenómenos tal como aparecen en el momento en que tienen lugar, la intención no es comprobar una hipótesis, sino en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes que se desarrollan en la Fundación Universitaria Católica Lumen Pentium frente a la educación virtual y dar respuesta a ello.

Según la orientación es de aplicación, esta es orientada a la adquisición de conocimientos para dar respuestas a problemas concretos, en el marco de la intervención educativa se orienta a la toma de decisiones y al cambio o mejora de la práctica educativa.

Lo anterior se tiene en cuenta en cada una de las reuniones que el grupo (NOUS VIRTUAL) ha venido efectuando, lo cual ha permitido el planteamiento del proyecto que tenemos hasta ahora. Esto se ha hecho a través del cumplimiento de la agenda de cada reunión, con discusiones, aportes, ideas, auto-evaluación del proceso, muestra de los avances y evaluación de los mismos, distribución de tareas y el aporte de cada uno desde su área de conocimiento, consultas e investigación, esto en busca de la calidad del proyecto.

Las reuniones se efectúan los días sábados en horas de la mañana o la tarde. (Se anexan Actas).

9. DISEÑO METODOLÓGICO DEL CURSO PILOTO

La metodología del curso piloto según el método de investigación planteado anteriormente, se desglosa y hace vivencial en tres instancias importantes, que hacen real la implementación de un curso virtual en al Fundación Universitaria Católica Lumen Pentium. Estos corresponden a:

- EL CURSO EN LA PLATAFORMA - SEGÚN SU ESTRUCTURA
- LOS ESTUDIANTES - FRENTE AL PROCESO EN GENERAL
- LOS DOCENTES -TUTORES (PEDAGOGIA, HERRAMIENTAS TIC'S)

Pues cuando hablamos de metodología nos referimos a la etapa del proceso, la cual es una parte que transversaliza todo el proyecto, luego tiene que ver directamente con los docentes que van a usar el curso, los tutores que guiarán el proceso y con la plataforma que es la que permitirá que los entes anteriores lleven a cabo sus diferentes actividades de enseñanza aprendizaje.

9.1 EL CURSO PILOTO DESDE LA PERSPECTIVA DE LA PRAXEOLOGIA PEDAGOGICA

Esta se comprende de cuatro módulos:

NOMBRE DEL MODULO	TEMÁTICAS DE CADA MODULO
EDUCACIÓN VIRTUAL	<ul style="list-style-type: none">• El concepto de educación• La educación virtual• El aprendizaje colaborativo

<p>HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES PARA EL AVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas computacionales para el AVA Exploración de Internet. Los usos y servicios de Internet WinZip. Winrar. Pdf. • Diseño Web Conceptos básicos del Dreamweaver El entorno Creación de una página Web
<p>LENGUAJE VISUAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje visual y TICs • La rueda del color • Las 11 leyes de la mezcla de colores • Elección de colores adecuados para presentaciones • Contrastes de colores
<p>CONSTRUCCIÓN DE UN CURSO EN UNA PLATAFORMA VIRTUAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación teórica del curso a implementar (planteamiento del proyecto). Criterios para elaborar un curso en la plataforma virtual • Implementación AVA en la plataforma Moodle. Introducción Paneles y Utilidades Comunicación Contenidos Materiales Actividades

Estos se desarrollaron en el anterior orden porque era importante tener en cuenta el planteamiento de la propuesta pedagógica que orientó al curso: La Praxeología.

En primera instancia, se vivencia el **VER** cuando se propone el primer modulo Educación virtual pues con este el estudiante se fundamenta en los conceptos que son claves si se habla de educación virtual, además de sensibilizarse frente al proceso y a su vez motivarse por iniciar una nueva experiencia educativa.

Con el segundo (Herramientas computacionales para el AVA y Lenguaje Visual) el **JUZGAR**, pues logra obtener habilidades para utilizar herramientas de las Tic's y poder establecer la relación entre ellas y su relación con la pedagogía en un entorno virtual, teniendo en cuenta el Lenguaje Visual que es primario en las ventanas de cada enlace desde la plataforma Moodle.

Con el tercero (Construcción de un curso en una plataforma virtual) el **ACTUAR**, pues con este se logra que los estudiantes elaboren una propuesta sencilla, planteando un curso virtual de aprendizaje desde su área del conocimiento la cual utilizará como apoyo en las clases que desarrolla o desarrollará en la Universidad.

Y la **DEVOLUCIÓN CREATIVA**, con las evaluaciones de cada uno de los procesos y al finalizar el proceso corrigiendo constantemente los errores que surjan y fortaleciendo los aspectos que se lleven en buena forma.

Sin olvidar que las otras propuestas pedagógica están allí inmersas, y permiten direccionar completamente los módulos, esto se logra a través de las didácticas que ofrece cada planteamiento.

Por el lado de la estructura navegacional; cada uno de los módulos se acompaña de los siguientes link's: Descarga del modulo (en formato comprimido), Consulta en línea (visualización desde la plataforma moodle), Foros, Chat, Glosarios, Lecturas, Actividades, Material complementario y Enlaces relacionados.

Estos son los que hacen posible el desarrollo de las temáticas según las herramientas que nos brindan las Tics, para cada modulo. Por la sencillez de la navegación los estudiantes pueden visualizar y comprender cada la utilidad de cada una de estas opciones, en caso de perderse en la navegación existe un foro llamado "FORO COLABORATIVO", que permite escribir a sus inquietudes a toda la comunidad en fines de

corregir sus dudas y seguir con el proceso evitando así la deserción.

En cuanto a las estrategias para acceder a la información que propone la plataforma en la que el usuario podrá Navegar en cada uno de los módulos:

El Banner principal: muestra el logo de Nous virtual, los botones con las secciones importantes para todos los módulos y el nombre del modulo a que ha accedido.

El Frame vertical: Esta se encuentra los contenidos divididos en las secciones que conforman los capítulos para acceder mas cómodamente, permiten moverse a través de las diferentes páginas que se han creado. Se ha diseñado una estructura clara, proporcionando un camino cómodo para que el usuario pueda visitar las páginas y de forma permanente sepa en que lugar o pagina esta ubicado.

Frame horizontal: Para todos los módulos se presenta una sección para la introducción este es el **capítulo 1**, en el cual están las secciones elementales:

- Sección 1. Bienvenida**
- Sección 2. Presentación**
- Sección 3. Objetivos**
- Sección 4. Introducción**
- Sección 5. Metodología y Criterios de evaluación**

En el **capítulo 2**, inician las temáticas propias a trabajar en el modulo divididas en secciones o temas principales.

En el **capítulo 3**, inician las temáticas propias a trabajar en el modulo.

En el **capítulo 4**, se establecen los materiales bibliográficos y de apoyo, glosario, sitios relacionados con las temáticas ha trabajar en el modulo.

Facilitando así la navegación y evitando la deserción del estudiante en la plataforma, pues su diseño es sencillo y claro. Se reitera, que el estudiante presenta alguna dificultad en la navegación, el tutor debe solucionar sus inquietudes y sugerir al estudiante el uso del foro

colaborativo presentado en el curso.

9.2 PAPEL DE LOS ESTUDIANTES Y DOCENTES QUE PARTICIPAN EN EL MODULO

Por este lado los estudiantes-usuarios, pasaran a jugar un rol diferente, tendrán que desarrollar sus procesos educativos basados en la utilización de las TIC, así como cambios como cambios en la relación con los profesores, administrativos y con los sistemas de comunicación y el diseño y distribución de la enseñanza. Esto implica, cambios en la enseñanza-aprendizaje hacia un modelo más flexible.

9.2.1 LOS ESTUDIANTES

El ambiente de aprendizaje revela en cada módulo en este caso el modulo **Educación y Virtualidad** y por consiguiente en los demás módulos, el proceso de autonomía que tiene cada estudiante en el AVA.

Por tanto, el estudiante puede iniciar su proceso entrando a la plataforma, observándola, estudiándola para luego ingresar al primer foro, subir su foto y configurar su perfil y así dar inicio al primer modulo programado.

Llevar a cabo los procesos de lectura, análisis, critica entre otros de este y poder participar en los foros, Chat programados por el tutor, por el proceso previo que desarrolló.

Puede utilizar los recursos y el mail si tiene dudas al respecto. Para subir su foto al curso utiliza el recurso en Presentación que se encuentra al inicio del curso. Y así continuar con los módulos siguientes

Este debe disponer de disponer un computador con a Internet a fin de que pueda acceder a la virtualidad en el momento que tenga el tiempo o que la necesidad académica lo requiera.

9.2.2 LOS DOCENTES

Los profesores son un elemento esencial en cualquier sistema educativo, resultan imprescindibles a la hora de iniciar cualquier cambio. Sus conocimientos y destrezas son esenciales para el buen funcionamiento de un programa; por lo tanto, deben tener recursos técnicos y didácticos que les permitan cubrir sus necesidades.

Este es un ente fundamental en el proceso de la Educación Virtual, pues es el encargado de “sostener la motivación de los estudiantes”, desde que inicia el proceso hasta que culmina, todo a través de sus propuestas pedagógicas y porque no desde sus escenarios pedagógicos que se vislumbran en cada parte de su correspondiente módulo.

Los tutores de cada módulo del curso Piloto son:

Primer módulo: **EDUCACIÓN VIRTUAL**

ROBERTO FERRO HERRERA Y DIANA FERNANDA JARAMILLO

Segundo módulo: **HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES PARA EL AVA**

LUIS GERARDO PALTA Y HENRY PAREDES

Tercer módulo: **LENGUAJE VISUAL**

MARTHA GALEANO Y MARTIN HÉRNAN GRANADA

Cuarto módulo: **CONSTRUCCIÓN DE UN CURSO EN UNA PLATAFORMA VIRTUAL**

KARINA GIRALDO NARVAEZ Y ROBERTO FERRO

El docente debe responder a la planificación, organización previa y procesamiento didácticamente de los contenidos, presentar actividades individuales y grupales de aprendizaje, trazar estrategias metodológicas y didácticas para el proceso e impartir orientaciones para el auto aprendizaje y la evaluación, para que el estudiante alcance el nivel de competencias.

El docente - tutor debe atender consultas académicas y metodológicas de los estudiantes, especialmente a través del correo electrónico, del teléfono y del buzón de correo del Aula

Virtual y, lleva el seguimiento individualizado de sus estudiantes, retroalimentando en forma permanente el trabajo desarrollado y enviado al docente- tutor por el estudiante.

Este mecanismo permite mantener un dialogo de saberes en forma permanente entre los diferentes actores del proceso, el cual exige la atención dedicada del docente - tutor para mantener la Interrelación, la motivación y la construcción del conocimiento, entre otros aspectos.

Cada uno de los tutores se encargará de apoyar los diferentes módulos, teniendo dos por que trabajan en equipo por cada módulo y hacen posible más rápidamente la interacción con cada uno de los estudiantes, en cada temática, además de abrir de abrir más espacio a los estudiantes si desea interactuar con cualquiera de los tutores, esto permite que haya más conceptos, ideas, conocimientos que puedan ser socializados en toda la comunidad enriqueciendo el proceso.

Estos serán los responsables de programar foros, Chat, las evaluaciones, teniendo en cuenta la devolución creativa que orienta el proceso pedagógico del curso, pues cada una de estas permite que la evaluación no solo se vea al final del procesos sino en su caminar.

Por último, es importante que los tutores lleven el seguimiento del aprendizaje del estudiante; por lo tanto, es necesario establecer las estrategias y las actividades de aprendizaje para asegurarse que ha adquirido un conocimiento y lo sabe relacionar, estructurar y aplicar a casos reales.

Se debe motivar al estudiante a despertar el interés por el descubrimiento de información que lo lleve a un aprendizaje que puede o no estar relacionado con el contenido de un programa de estudios, pero que lo hace crecer en lo intelectual y en lo personal

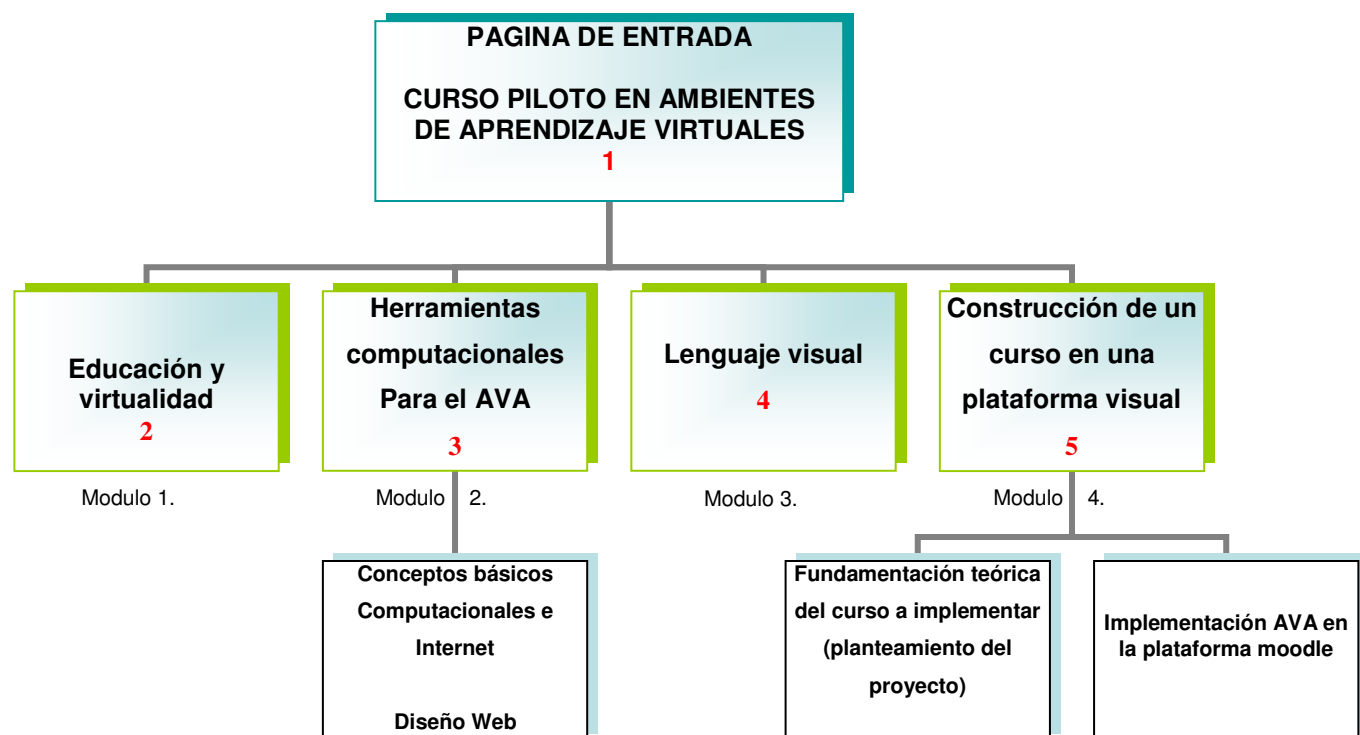
Todo lo anterior permitirá que los docentes de la Fundación Universitaria (en este caso con el perfil de estudiantes) obtengan los elementos necesarios, para lograr el aprendizaje y que puedan implementar procesos virtuales en sus clases presenciales. Resaltando también el apoyo que debe dar la universidad para llevar a cabo este proceso pues las instituciones de educación superior deben flexibilizarse y desarrollar vías de integración

de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de formación; como también el compromiso de cada ente vinculado al CURSO PILOTO.

9.3 MAPAS CONCEPTUALES SOBRE EL DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL AVA

Nombre del aula virtual: Curso piloto en ambientes de aprendizaje virtuales.

Modulo aplicado en la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium
EDUCACIÓN Y VIRTUALIDAD.



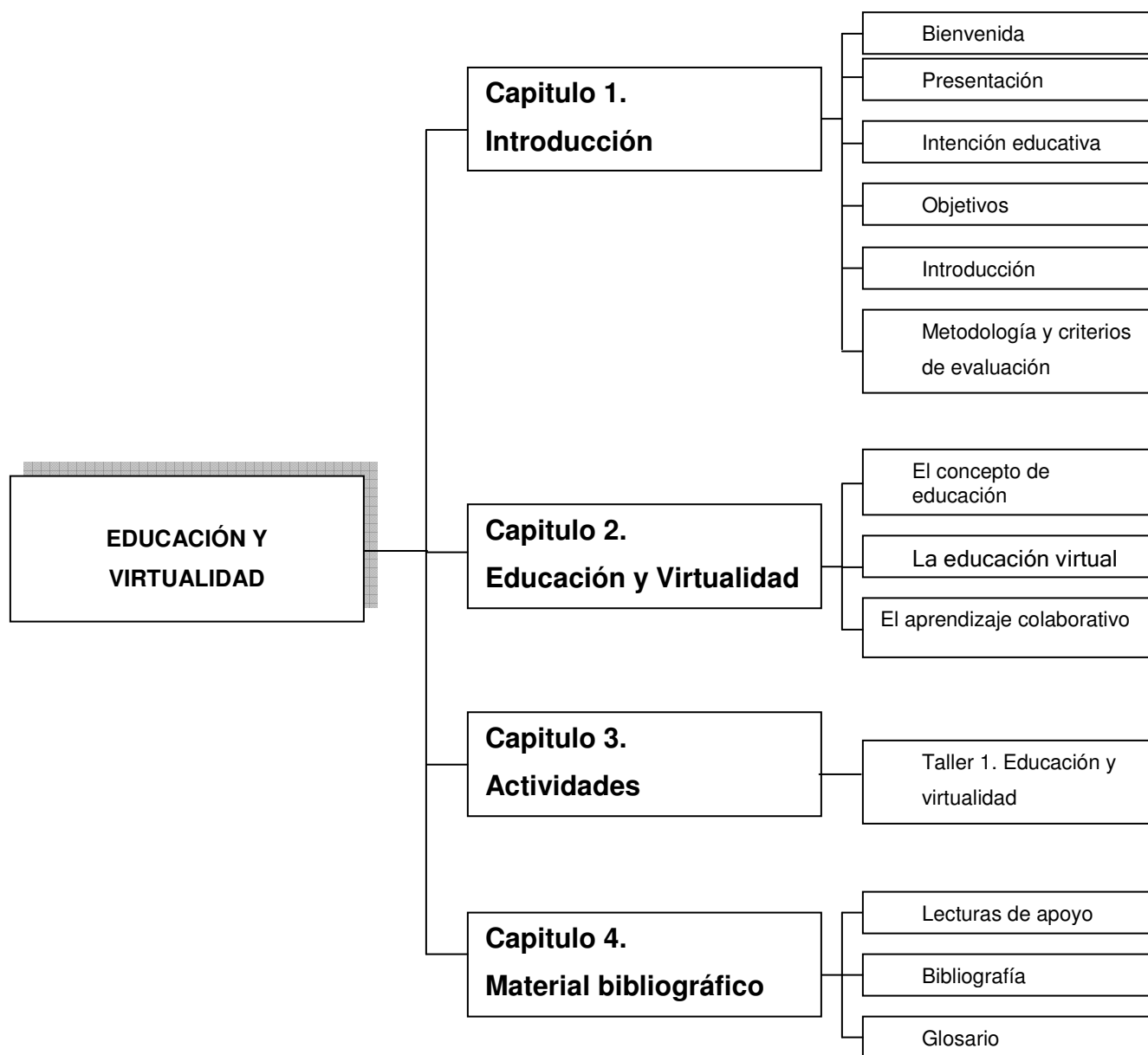
9.3.1 PÁGINA DE ENTRADA – HOME



9.3.2 ORGANIZACIÓN GLOBAL DE LOS CURSOS

(FORMA DE ÁRBOL)

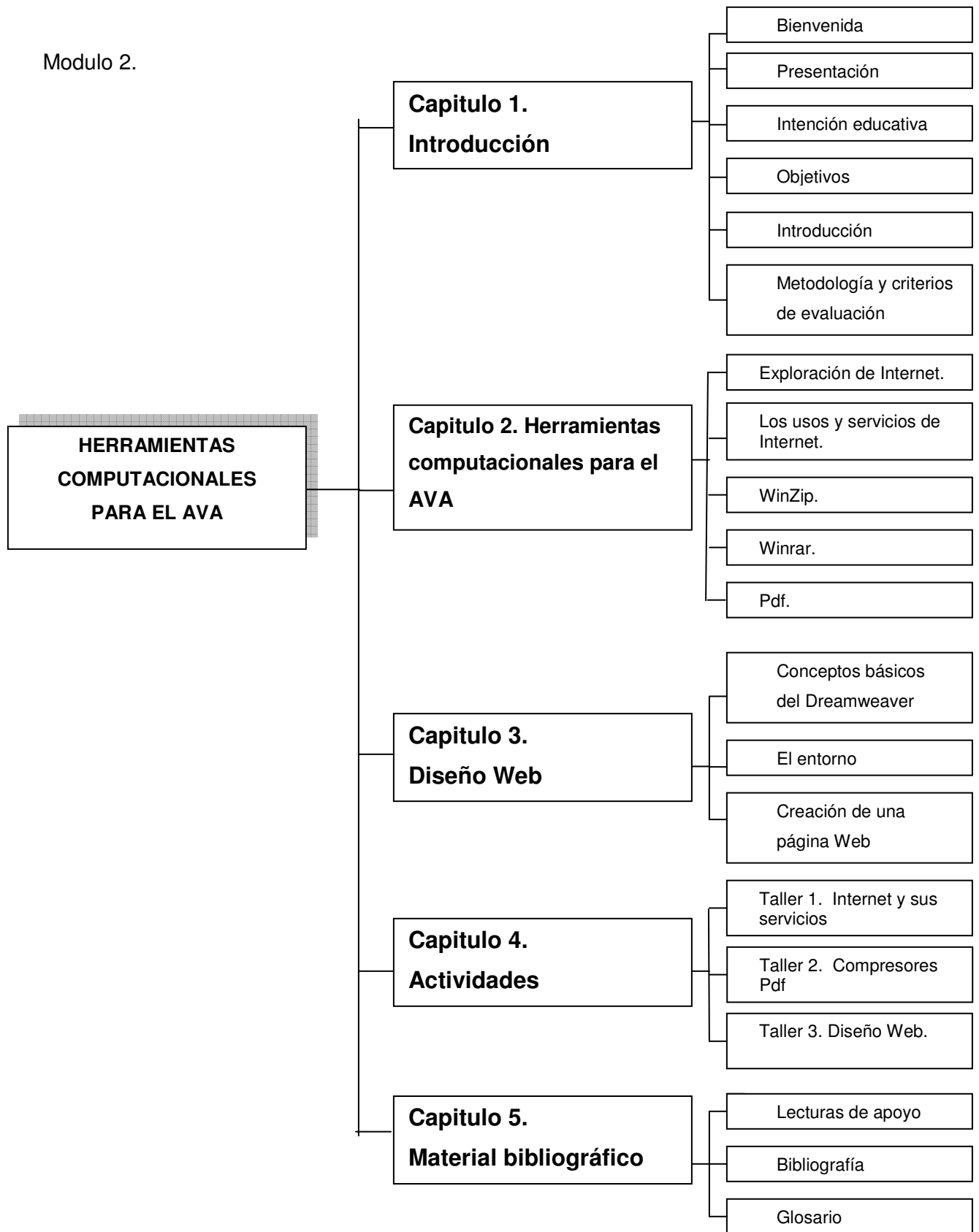
Modulo 1.

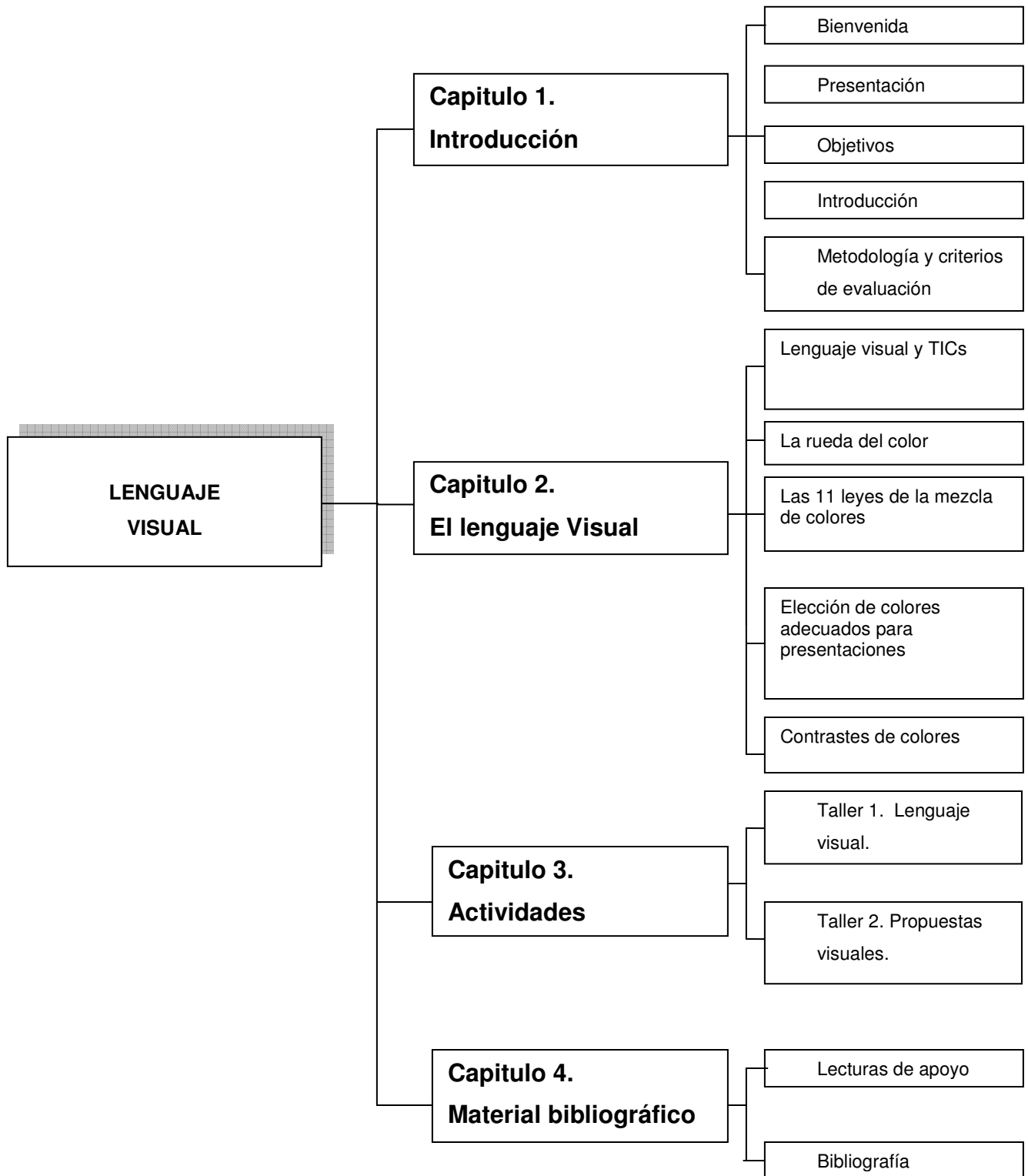


CONTENIDO

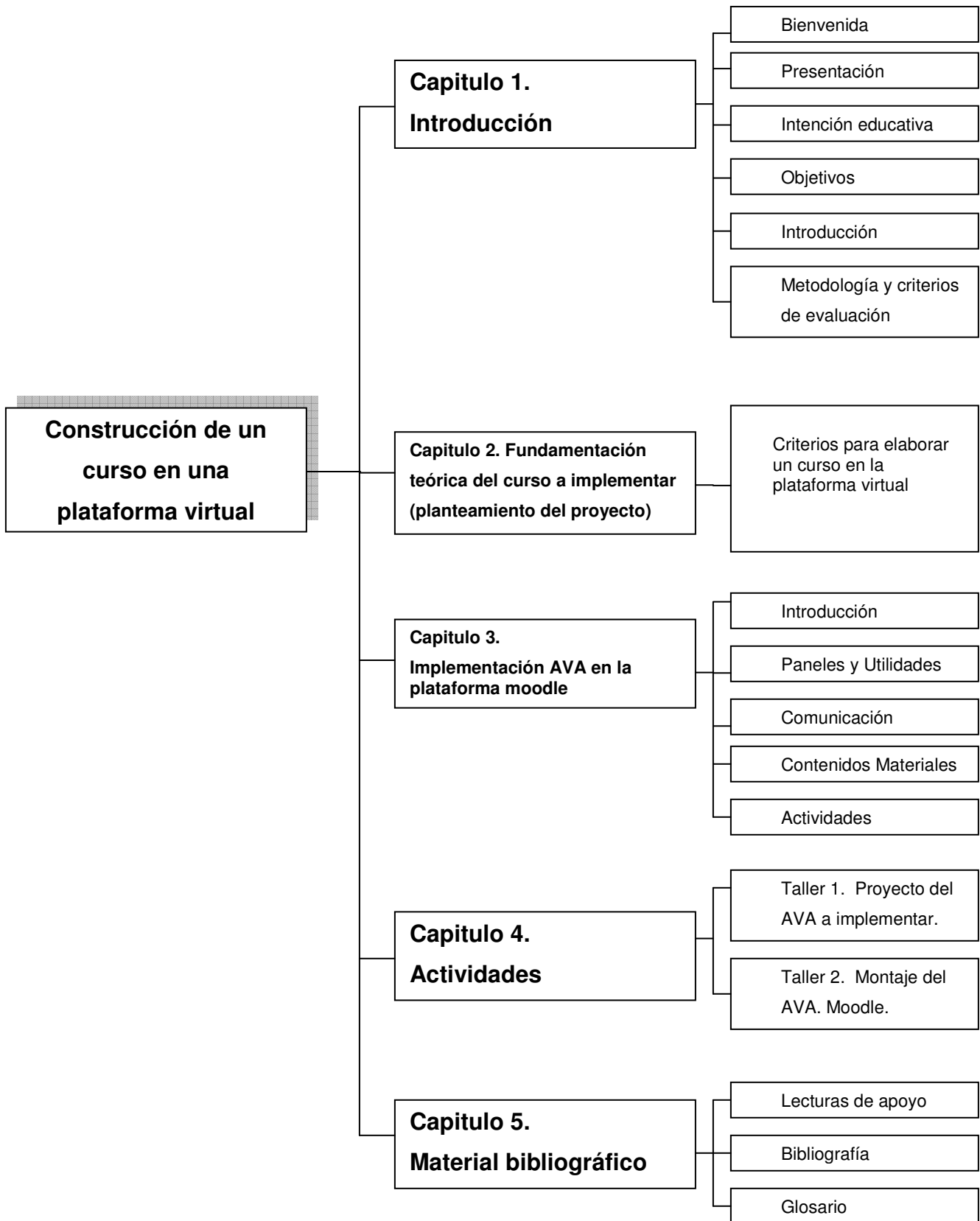
(MODULO APLICADO A LOS DOCENTES DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LUMEN GENTIUM)

Modulo 2.





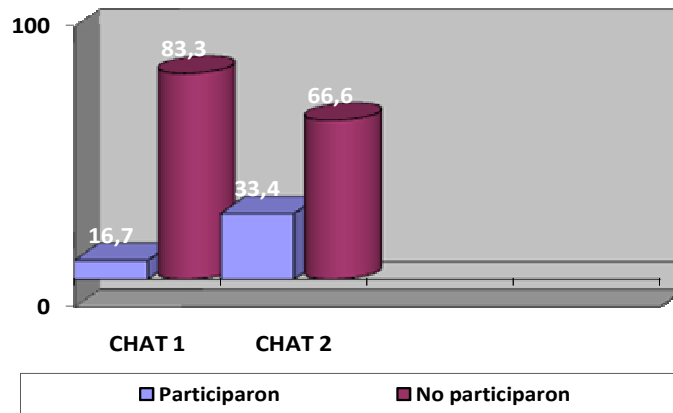
CONTENIDO



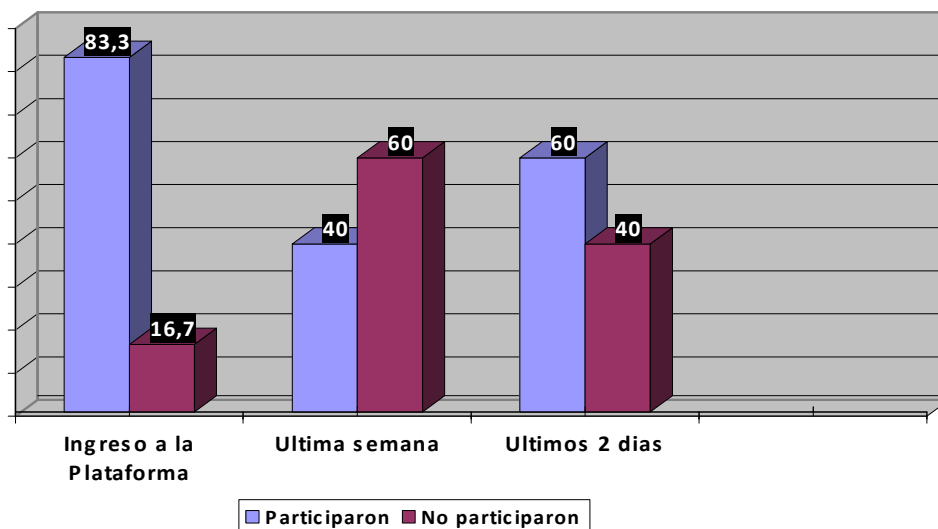
10. SEGUIMIENTO Y SISTEMATIZACIÓN AL PROCESO DE APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES (DOCENTES) INSCRITOS EN EL CURSO VIRTUAL.

10.1 SISTEMATIZACION DE RESULTADOS OBTENIDOS:

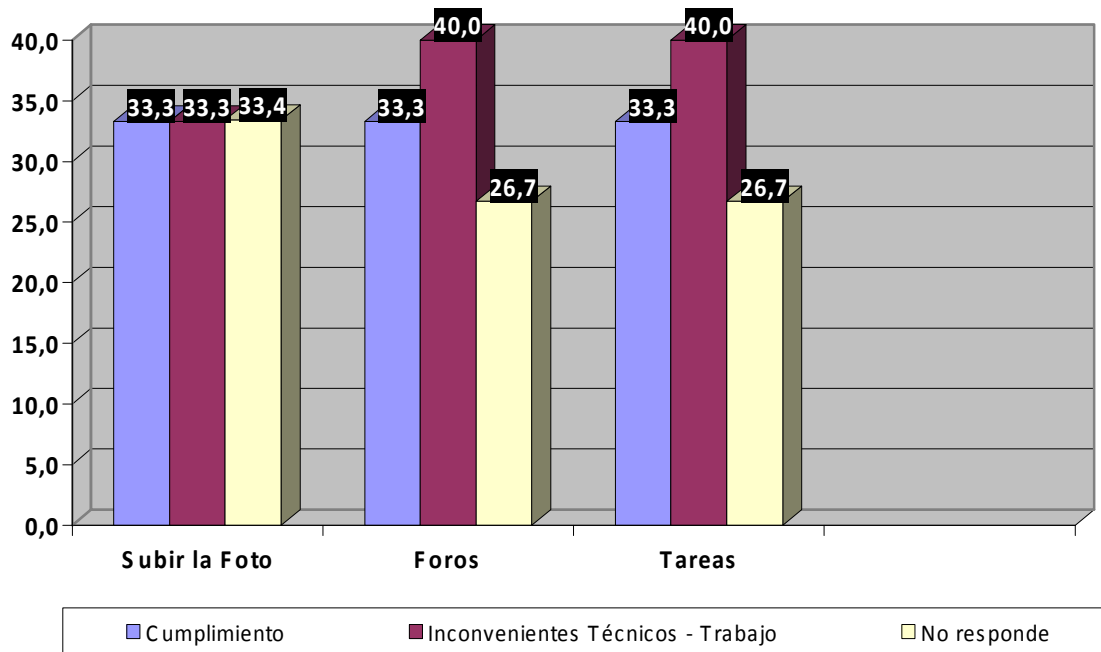
- PARTICIPACION EN EL CHAT**



- INGRESO A LA PLATAFORMA**



- **DESARROLLO DE LAS TAREAS**



La participación en el curso presentó inasistencia en la primera fase del trabajo, para mejorar este ausentismo se decidió como estrategia apadrinar por parte de cada integrante del grupo a un docente, esto con la firme intención de motivar, recordar, y asesorar en lo posible el desarrollo y las actividades que demandaba el curso.

Como resultado de esta estrategia se noto un avance reflejado en el ingreso a la plataforma, los chats, y el desarrollo de las primeras actividades. Por ejemplo en el caso de los chats se paso del 16,7% al 33,4%. Aunque siguió siendo muy baja, se duplicó la cifra de asistencia anterior en el chat anterior.

Indagando en las excusas y las razones de la inasistencia, se detectó dificultades para la asistencia a los chat's los días domingos, tiempo en el cual los matriculados al curso, ya que son docentes de Instituciones educativas y sus jornadas laborales son extensas, dedican estos días a las familias, así que se decidió establecer otros tiempos pero con

resultados iguales por que casi todos en esos espacios de tiempo estaban en jornadas laborales.

Las respuestas alcanzadas no fueron óptimas, al hacer un análisis de los resultados y teniendo en cuenta las diferentes ocupaciones de los matriculados, se hicieron constantes las prórrogas para entrega de tareas, esto confirma que para la implementación de la virtualidad se requieren mayores compromisos que en la educación presencial, por parte de los estudiantes, pues los espacios de trabajo asincrónico brindan la opción de realizar otras actividades tanto laborales como personales y teniendo en cuenta los imaginarios colectivos se desplazan los trabajos planteados en el aula virtual (se deja todo para el final como lo muestra gráfica) y el proceso avanza lentamente para llegar a obtener resultados esperados.

Se destaca el impacto obtenido por los docentes de la universidad que avanzaron en el curso, cuya intención es implementar desde su cátedra presencial herramientas que se han proporcionado desde éste modulo, además, el compromiso de divulgar la educación virtual en la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium.

11. CONCLUSIONES GENERALES

11.1 Cuando se iniciaron las actividades de la especialización cada integrante del grupo de trabajo poseía diversas ideas sobre el proceso. El desarrollo de este proyecto permitió:

- Compartir experiencias como compañeros.
- Nacimiento de una amistad que trascendió el concepto de compañero de trabajo.
- Implementar el trabajo colaborativo como experiencia significativa.
- El trabajo multidisciplinario transversalizado a partir de la praxeología.
- Consolidación y fortalecimiento de cada uno de los integrantes del grupo de investigación en torno a la Educación Virtual.
- Muchas noches de trabajo y esfuerzo para cada uno, fue el día a día de sus actividades, las cuales debieron abrirle camino al proyecto de tesis, acortando con ello cada vida cotidiana en particular. Pero al ver hoy este resultado, la respuesta de las personas que permitieron con su colaboración participar del curso, como conejillos de laboratorio, ha llenado de complacencia y alegría al grupo al ver sus respuestas. Fueron pocas personas las escogidas, pero se garantizó el compromiso y el apoyo en esta idea que hoy culmina como una realidad.

Frente a la implementación de la educación Virtual en la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium en general, cabe resaltar que aún estamos en la cultura de la clase presencial, se debe ir despacio y con persistencia en los procesos si se quiere un cambio en dichas costumbres, pues partiendo de la motivación y convencimiento de los estudiantes frente a los beneficios que puede traer la educación virtual frente a la educación presencial, se podría lograr que los estudiantes tomen la decisión de iniciar un proceso de aprendizaje apoyado por las tic obteniendo múltiples beneficios comentados en todo el proyecto.

Queda el consolidar el proceso, el obtener la aprobación de éste proyecto por parte de Uniminuto, como señal de permitir continuar con el sueño inicial. Es necesario, a partir de salir del curso piloto como un proyecto de tesis, el enriquecerlo, ampliarlo y consolidarlo conceptualmente para continuar ya con procesos reales de beneficio, no solamente a los

integrantes del grupo, si no a la comunidad educativa en general. El proceso a penas comienza...

11.2 CONCLUSIONES PARA EL DISEÑO DE CURSOS VIRTUALES QUE RESIGNIFICAN LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES Y LAS EXPERIENCIAS PREVIAS COMO ESTUDIANTES VIRTUALES DE LA ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE A PARTIR DE LA PRAXEOLÓGÍA PEDAGÓGICA.

Todo diseño virtual de aprendizaje debe partir de la observación, para que el estudiante tenga la oportunidad de conocer lo que va a hacer e igualmente el docente sepa que estudiante tiene. De este diagnóstico podrán avanzar en el proceso praxeológico pasando por el juzgar, actuar y la devolución creativa, sin olvidarse que se pretende no solo la transformación del estudiante sino también la transformación del contexto social en que vive.

Todo curso virtual debe tener claro el modelo pedagógico, para este caso la Praxeología que ha sido la escogida por nuestro grupo de investigación, de esta manera le encontramos sentido a la virtualidad y al uso de internet, no olvidemos que este solo sirve como información pero la apropiación del conocimiento se da cuando el estudiante se apropia de los contenidos y hay claridad en el modelo pedagógico.

A partir de la experiencia adquirida, desde el punto de vista tecnológico se considera de vital importancia que en la especialización de Diseño de Ambientes de Aprendizaje (AVA), se realice una introducción hacia el Moodle como plataforma base para el desarrollo de las actividades, además de definir el modo de operación y explicar con anticipación cómo ésta se complementa con los módulos de cada nivel que se descargan al computador personal de los estudiantes y que en éstas descargas se encuentran emplazados los contenidos de la especialización, además de darle la posibilidad al estudiante de descargar un consolidado de todo el curso, que permita navegar de principio a fin por todos los niveles con sus respectivos temas.

Considerando que adicionalmente debe existir un módulo que familiarice al estudiante con las herramientas tecnológicas más usadas, para un fácil desenvolvimiento en el desarrollo de la especialización, cabe anotar que hubo casos de deserción por el desconocimiento

de estos elementos que son sencillos de manejar y de vital importancia.

El aspecto de la motivación es muy importante para el manejo ameno de cada nivel en la especialización, ya que desde nuestra experiencia podemos afirmar que la misma se basó en lecturas y a partir de ellas el desarrollo de tareas y talleres extensos y en muchas ocasiones se tornó desalentador.

Así se puede concluir que aunque la educación desde un AVA es innovador, el grupo investigador considera que se requiere de estrategias técnicas, pedagógicas, motivacionales y demás elementos que hagan de ésta una experiencia un poco más amena, aunque sabemos que será más difícil que la educación presencial, pues se requiere de más esfuerzo y compromiso por parte de los docentes y de los estudiantes.

11.3 CONCLUSIONES QUE ORIENTAN EL ESTABLECIMIENTO DE LINEAMIENTOS GENERALES PARA LA IMPLEMENTACIÓN GRADUAL DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM.

11.3.1 PERFIL DEL DOCENTE Y ESTUDIANTE VIRTUAL DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM.

11.3.1.1 LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE DE LA F.U.C.L.G

Un ambiente de aprendizaje, bajo cualquier modalidad de estudio, influye en el gusto del estudiante y por lo tanto en el deseo de permanecer en el proceso de enseñanza aprendizaje, donde el educando sienta gusto por el conocimiento y por los procesos que allí se lleven a cabo. Siendo este amigable y atractivo, como para que el estudiante pueda ingresar sin dificultad. Por tanto, un espacio virtual debe poseer los elementos suficientes y necesarios para que el estudiante tenga acceso a los contenidos y enlaces relacionados con las temáticas en estudio.

Un ambiente virtual puede estar constituido por un software en un disco desde un PC - equipo de computo o desde un CD, en un sitio Web o en un computador del usuario estudiante. En todo caso no le deben faltar las características mencionadas: agradable,

amigable, con enlaces a otros sitios y contenidos de calidad.

El ambiente virtual incluye el portal por medio del cual el estudiante tiene acceso a los servicios de la institución, este debe ser de fácil acceso para evitar el naufragio y abandono de la plataforma. Todos los servicios deben estar explicados. El portal constituye y sustituye la universidad para el estudiante. Desde aquí el estudiante hace su matrícula, soportando con documentos escaneados o impresos y remitidos por correo, depende de las políticas que se definan para este evento. El estudiante cancela o adiciona asignaturas. El estudiante consulta notas e información de programas y docentes. En general el estudiante hace uso del portal como si se tratara de la universidad. Esto es la universidad virtual.

Si se trata de apoyo a la formación presencial, el portal también favorece la comunicación entre la institución y los procesos existentes en esta. En cualquier caso debe presentarse información completamente actualizada, lo que implica que debe existir un webmaster que se encargue de hacer el respectivo mantenimiento al sistema.

11.3.1.3 EL ESTUDIANTE VIRTUAL DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

La Educación Virtual tiene un elemento ineludible como es la educación a distancia. Esto implica que el estudiante deba trabajar de manera independiente, sin el acompañamiento directo de un docente. El trabajo independiente implica el tener responsabilidad ya que el estudiante es el más interesado en aprender. El existir un trabajo independiente intenso por parte del estudiante, implica que debe existir un modelo pedagógico centrado en el estudiante, porque éste es quien aprende, quien se motiva, el docente por su lado es el acompañante, el orientador, es quien validará los elementos aprendidos por el estudiante.

11.3.1.4 EL DOCENTE VIRTUAL DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

El proceso de enseñanza no puede ser exactamente el mismo en un sistema de

educación virtual que en la modalidad presencial. Los docentes en la modalidad virtual deben tener un conjunto de competencias particulares, por ejemplo, deben conocer y manejar un conjunto de herramientas infovirtuales que les permitan hacer el acompañamiento a los estudiantes. En particular deben tener la capacidad y el hábito de interactuar en un ambiente Web, utilizar el correo electrónico y lo que es más importante tener la habilidad de escribir contenidos para la Web.

El docente que acompañe un proceso en educación virtual debe conocer el modelo pedagógico con el cual se esté orientando dicho proceso. Es conveniente que sea el mismo docente que escriba el material que se utilice en un curso en particular. Debe conocer las técnicas de evaluación en espacios asincrónicos. Debe tener habilidad para entablar un diálogo asincrónico con los estudiantes. Y ante todo debe ser un docente que sepa tratar a las personas con mucha cordialidad independientemente del nivel de exigencia académica.

11.3.1.5 LAS TICS EN LOS PROCESOS DE EDUCACIÓN VIRTUAL DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

El modelo de educación virtual es una etapa avanzada de la educación a distancia. Muchos de los elementos que se ven en esta modalidad se utilizan en esta para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunos aún ven la educación virtual como educación a distancia mediada por las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs).

Cierta o no la anterior percepción, en la Educación Virtual, se utilizan las TICs para que los estudiantes interactúen con los docentes y con los demás estudiantes. Entre estas tecnologías se encuentra la Internet. Este es el medio más utilizado para lograr tal interacción. Subyace en la Internet el uso de software apropiado para lograr una mayor interacción, por ejemplo, los navegadores, los servicios necesarios para tener la posibilidad de mail, chat, news, foros.

Estos servicios son posibles si se dispone de una buena conectividad, lo que conlleva tener un buen servicio de Internet con ancho de banda adecuado, con servidor dedicado,

este servidor con las capacidades apropiadas y el software correspondiente.

11.4 CONTINUIDAD DEL MODULO EN LA FUNDACION UNIVERSITARIA CATOLICA LUMEN GENTIUM

Los módulos que se aplicarán a mediano plazo desde el curso virtual, son los siguientes:

11.4.1 EDUCACIÓN VIRTUAL

El concepto de educación

La educación virtual

El aprendizaje colaborativo

El cual busca que los estudiantes se conceptualicen con cada una de las concepciones que son prioritarias si de Educación virtual se trata. Este ya se aplicó en primera instancia.

Además de permitir socializar, discernir sobre dichos elementos dando apertura al conocimiento, solución de dudas, lo cual permitirá que el estudiante se familiarice con la Educación virtual comprendiendo su intención y posibles resultados.

11.4.2 HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES PARA EL AVA

11.4.2.1 Herramientas computacionales para el AVA

Exploración de Internet.

Los usos y servicios de Internet

WinZip.

Winrar.

Pdf.

11.4.2.2 Diseño Web

Conceptos básicos del Dreamweaver

El entorno

Creación de una página Web

Este modulo permitirá que los estudiantes manipulen las herramientas computaciones y de diseño que son fundamentales en los siguientes procesos, no solo en la creación del AVA que se realizará al finalizar el curso, sino también para facilitar la manipulación de cada uno de los recursos de los módulos siguientes.

11.4.3 LENGUAJE VISUAL

Lenguaje visual y TICs

La rueda del color

Las 11 leyes de la mezcla de colores

Elección de colores adecuados para presentaciones

Contrastes de colores

Con este modulo el estudiante logrará conocer y socializar el tema del lenguaje visual, obteniendo elementos que fundamenten sus propuestas y puedan aplicar dichos conocimientos en el diseño de herramientas visuales.

11.4.4 CONSTRUCCIÓN DE UN CURSO EN UNA PLATAFORMA VIRTUAL

11.4.4.1 Fundamentación teórica del curso a implementar (planteamiento del proyecto).

Criterios para elaborar un curso en la plataforma virtual, el estudiante realizará una propuesta teórica sencilla que soporte su propuesta.

11.4.4.2 Implementación AVA en la plataforma moodle.

Introducción

Paneles y Utilidades

Comunicación

Contenidos

Materiales

Actividades

Al finalizar el curso, la intención se dirige a que los estudiantes sustenten la propuesta del AVA que plantearan desde su área de conocimiento o desde la temática que deseen, para ello recibirán una orientación con el capítulo: Fundamentación teórica del curso a implementar, para luego dar paso a el desarrollo de su propuesta desde la plataforma Moodle que tendrá la universidad, recibiendo otros elementos que faciliten dicha implementación.

Como prueba del curso se va a llevar a cabo la experimentación con el primer modulo: **EDUCACIÓN VIRTUAL** en tres semanas de prueba.

Resaltando que el modulo implantado fue el primero: **EDUCACIÓN VIRTUAL**, mencionado anteriormente.

El construir o montar un aula virtual piloto, para procesos de aprendizaje de los docentes de la Fundación Universitaria Católica Lumen Gentium, se va a convertir en un hito en la universidad por las repercusiones que podría tener de manera positiva.

Es la primera vez que una actividad de este tipo tiene ocurrencia al interior de la Lumen y se espera por parte del grupo creador, reafirmar las expectativas y objetivos propuestos al inicio del proyecto de tesis.

12. BIBLIOGRAFÍA

- Martín Sabina, E; Pérez Cabrera, R y Alfonso Cuba, I. -." El impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la Educación Superior". En: Revista Educación Universitaria. No 1, 1998. (ya citado) (pp. 43-72).
- Silvestre, M y Zilberstein, J, (200), Enseñanza y aprendizaje desarrollador, Ediciones CEIDE, México.
- Silvestre, M y Zilberstein, J, (200), ¿Como hacer mas eficiente el aprendizaje?, Ediciones CEIDE, México.
- Silvestre, M, Aprendizaje, (1999), Educación y Desarrollo, Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
- Salinas, J. (1997): Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. Revista Pensamiento Educativo, 20. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Sangrá, Albert (2001) "La calidad de las experiencias virtuales de educación superior", Cuadernos IRC, vol. 6, Barcelona, España,
- Talízina, N. F: Fundamentos de la enseñanza en la Educación Superior. Editorial MES, La Habana, 1985.
- Vecino Alegret, F -."La -." La educación superior en Cuba: historia, actualidad y perspectivas". En: hacia una nueva educación superior. (ya citado). (pp. 71-97)
- Zilberstein, J, Portela, R y Mcpherson, (1999), Didáctica Integradora vs Didáctica Tradicional, Editorial Academia, Cuba.

Web grafías:

- www.uib.es/depart/gte.
- www.cuadernosirc.com/
- www.uc.cl/campusvirtualuc/documentos/evaluacion.pdf (Evaluación del impacto de las TIC en la educación). Nombre: Yordany Lloveras López
- Institución: Universidad de las Ciencias Informáticas. (UCI) negra[arroba]uci.cu ,Negra_cuba[arroba]yahoo.es. Temática: Nuevas estrategias de aprendizaje mediadas por las TIC. Año 2007- 2008. www.fmalagon@ean.edu.co o felix48@terra.com

ANEXOS

ANEXO No. 1: Actas de reunión grupo de investigación “NOUS”.



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA CATÓLICA LUMEN GENTIUM

Acta No. 5

FECHA: Julio 28 2007

HORA: 3:00 - 6:30 PM

TEMA: REUNIÓN DE TESIS DE GRADO

AGENDA DEL DIA:

PRUEBA POR SEMANAS

REVISIÓN DEL MARCO TEORICO

REVISIÓN DE MAPAS NAVEGACIONALES

TIEMPO DE IMPLEMENTACIÓN DE CADA CURSO DEL MODULO

Después de la revisión de los puntos anteriores se decidió llevar a cabo las siguientes tareas.

- Corregir tabla 6. Presupuestos de requerimientos tecnológico. En el marco técnico.
- Anexar RAES de Martha
- Anexar en el marco técnico, la información del Moodle.
- Tener en cuenta: Adobe creative: 10.000.000 de pesos
- Corregir Tabulado en el marco teórico
- Corregir en el mapa instruccional el nombre del capítulo. Contenido 1... 2...
- Y en el cuadro 4 corregir el siguiente nombre: Construcción de un curso en una plataforma virtual de aprendizaje OJO esta mal escrito en el marco teórico

Siendo las 6:00 PM se da por terminada la sección.

ASISTENTES GRUPO NOUS

**MARTHA GALENAO
KARINA GIRALDO
MARTIN HERNÁN GRANADA
ROBERTO FERRO
DIANA FERNANDA JARAMILLO
LUIS GERARDO PALTA
HENRY PAREDES**