



Escenario virtual para la recolección, análisis y diseño de propuestas pedagógicas, tecnológicas e institucionales, para mejorar los procesos en educación a distancia. (Propuesta de mejoramiento institucional)

Virtual scene for the compilation, analysis and design of pedagogic, technological and institutional offers, to improve the processes in distance education. (Proposal of institutional improvement)

Autor:
José Guillermo Cogollo Rincón
jose.cogollo@unimilitar.edu.co

Fecha de presentación: Marzo de 2010
Fecha de aceptación: Abril de 2010

RESUMEN

Esta propuesta se realiza con el fin de apoyar y mejorar los procesos que relacionan las dimensiones pedagógica, tecnológica e institucional del modelo planteado en el Instituto de Educación Superior a Distancia de la Universidad Militar Nueva Granada, haciendo participe a toda la comunidad universitaria. Se propone diseñar un espacio virtual apoyado de una base de datos especializada que brinde las posibilidades de interacción conjunta y simultánea entre miembros de la comunidad académica a diferentes niveles organizacionales, incluyendo los entes de control de la Universidad Militar Nueva Granada. Esta herramienta permitirá no solo exponer ideas, sino facilitar el trabajo colaborativo para desarrollar proyectos y planes de mejoras pedagógicas, tecnológicas e institucionales dentro del campus; permitirá compartir experiencias entre docentes, estudiantes y entidades externas y permitirá, entre otras actividades más, manejar una base de datos competente para el almacenamiento de información básica y especializada del Instituto, con miras a facilitar la gestión administrativa y académica.

Palabras Clave: Dimensión pedagógica, espacio virtual, herramientas tecnológicas, niveles organizacionales.



ABSTRACT

This proposal is made to support and to improve the processes that relate the pedagogic, technological and institutional dimensions of the model built in the Institute of Distance Learning at Universidad Militar Nueva Granada. Proposes to design a virtual space supported of a specializing base of information that offers the possibilities of joint and simultaneous interaction between members of the academic community to differently organized levels, including the entities of control of the Universidad Militar Nueva Granada. This tool will allow to expose not only ideas, but to facilitate the collaborative work to develop projects and plans of pedagogic, technological and institutional improvements inside the campus. This will also allow to share experiences between teachers, students and external entities and to handle a competent base of information for the storage of basic and specializing information of the Institute to facilitate the administrative and academic management.

Key Words: *Pedagogic dimension, virtual space, Technological tools, Organizational levels.*

INTRODUCCIÓN

La tecnología y sus avances en comunicación han permitido conectarse a mundos desconocidos hace algunos años por el hombre, visitar otros países a través de un sistema satelital conectado a internet o conocer otras culturas por medio del chat, por el que interactuar es más sencillo que escribir cartas y enviarlas por correo tradicional. Se ha mejorado con esto la perspectiva de muchas otras actividades para las cuales era necesario apersonarse. Casos como el de la educación y la enseñanza, también se han vinculado notablemente a este proceso de crecimiento y evolución. La necesidad de recibir clases en aulas físicas, está siendo reemplazada ahora

por escenarios virtuales, creados como apoyo algunas veces de ciertas áreas para universidades, institutos de enseñanza media o colegios, y en muchos otros casos para cursos extensos, o carreras profesionales, en universidades de otros países, para los que era tan difícil acceder a la educación. Se ha creado así una extensa red de oportunidades de superación y de mejoramiento que son accesibles desde su propia casa o desde cualquier lugar en donde tenga acceso a Internet.

Conocer en la Universidad Militar Nueva Granada las características educativas de excelencia de las carreras presenciales a nivel nacional y los cambios tecnológicos anteriormente



citados, hace que el proyecto expuesto a continuación, sea de gran importancia y un complemento de mejora, para el reconocimiento y extensión de las nuevas metas y oportunidades intencionales que pretende alcanzar la institución dentro de su campus virtual. Y que no siendo menos en importancia, también pretende categorizarse por su calidad y estructura para la enseñanza no presencial.

Planteamiento del problema

No es ajeno para la comunidad educativa que la metodología a distancia ha alcanzado niveles de posicionamiento elevados en la educación superior y que las tendencias de crecimiento en oferta y demanda son evidentes. De igual manera, la operatividad y la naturaleza de los procesos en esta metodología hacen complejo el objeto para el cual fueron implementados, no sólo por el cambio paradigmático que deben afrontar los docentes, los estudiantes y los administrativos, frente a los procesos heredados de la enseñanza presencial, sino también por las exposiciones magistrales en aulas físicas, por la administración y la adición de recursos tecnológicos en el manejo de las TIC'S, por la diferencia en la planeación, dirección y control académico, entre otros factores.

Como foco central de la propuesta está el Instituto de Educación Superior a Distancia de la Universidad Militar Nueva Granada, INSEDI, donde por lo

anteriormente expuesto se requieren mejorar los procesos pedagógicos, tecnológicos e institucionales, que vayan en concordancia con los planes del sistema de autoevaluación y acreditación de la Universidad, los lineamientos del CNA y del sistema de gestión de calidad (SGC).

Formulación del problema

¿Qué diseño de ambiente virtual con interfaz a base de datos se ajusta a la estructura organizacional del INSEDI que permita la comunicación, almacenamiento y correlación de información entre la comunidad académica y entes de control para gestionar planes de mejoramiento?

Objetivo General

Diseñar y proponer un espacio virtual con interfaz a base de datos especializada en donde la comunidad académica del Instituto de Educación a Distancia, los entes de auditoría y control interno y externo participen conjuntamente en procesos de mejoramiento pedagógico, tecnológico e institucional del "INSEDI".

Objetivos Específicos

- Diseñar un mapa de procesos con un modelo sistémico organizacional.
- Crear una propuesta resultado de un análisis estructural con matriz de impacto.



-Diagnosticar los procesos administrativos y académicos del INSEDI, teniendo en cuenta la correlación de variables entre el modelo pedagógico, el sistema de autoevaluación y acreditación, los lineamientos propuestos por el CNA y el sistema de gestión de calidad de la Universidad.

- Analizar y estudiar un sistema de comunicación y mesa de discusión virtual.

- Diseñar una plataforma de comunicación académica y bases de datos utilizando herramientas de Software.

- Crear los planes de mejoramiento en cada una de las dimensiones del Instituto teniendo en cuenta los factores de autoevaluación e indicadores del sistema de gestión de calidad.

- Crear los protocolos y manuales técnico y de procedimientos para el mantenimiento del sistema integral del espacio virtual.

Justificación

La educación a distancia de excelente calidad es una de las metas de la Academia y no sería ahora tan fácil acceder a ella si no se crearan este tipo de portales en donde los estudiantes encuentren todas las herramientas para que el auto-aprendizaje no sea traumático y las dudas en muchos temas queden inmersas en interrogantes. La investigación de métodos expuestos por otros autores acerca de estos escenarios virtuales enfocara una visión general y muy puntual de lo que se pretende lograr con el proyecto. Siendo la lectura de artículos avanzados, propuestas de la

misma comunidad académica el arma más precisa para esta investigación. Recopilar las ideas centrales de cada uno de estos artículos y agentes académicos abrirá a nuevas posibilidades, guiado el proyecto a ideas más precisas de mejoramiento de espacios virtuales.

Existen ya evidencias de problemas pedagógicos recolectados por el programa de autoevaluación por medio de sondeos con encuestas aplicadas a la comunidad académica del INSEDI, en donde los agentes participantes (estudiantes, tutores y directores de programa), exponen la falta de pertinencia de la plataforma no solo para seguir de una forma coordinada los procesos académicos; sino la falta de un escenario en donde toda la comunidad educativa participe activamente y colaborativamente en la recuperación de ideas y propuestas de mejora del instituto.

La propuesta nace también por encuestas internas del instituto en donde la participación de los estudiantes y docentes se hace evidente y concurren en problemas comunes que afectan indiscutiblemente el ámbito de auto aprendizaje.

Estado del Arte

Aceptar que la Internet es un mundo de nuevas posibilidades, con miles de vías ya no solo es un paradigma, María Begonia Rodríguez (2008) asegura que la red es un lugar donde no solo circula



los temas de más alto nivel intelectual sino que a la vez se puede encontrar temas de lo más exótico y rebuscado con un límite, el infinito¹. Desde este punto de vista la utilización de la red se abre a nuevas posibilidades y a que sea utilizada como apoyo en otras cuantas actividades de las cuales era necesario estar presente, entre algunas de esas acciones se habla de pagar cuentas, hacer búsquedas comerciales, ver televisión, sintonizar una cadena de radio, entre otras y la no menos importante la educación virtual.

El uso de la tecnología en espacios educativos tomo un rumbo de desarrollo más allá de lo esperado en la búsqueda de una educación eficiente, eficaz y efectiva. Es claro que el uso de las herramientas flotantes en la red no solo alcanza en parte estos estimativos sino que además impacta en otros como son los costos de la educación. Si se proponen estrategias didácticas que refuercen el proceso educativo lo más seguro es que estas estén referidas a el uso de canales informativos de internet en donde nos solo se envíen correos sino en donde el estudiante interactúe con muchas opciones que abran su mente a otras para

¹ RODRÍGUEZ, M.B.; BAZÁN, P.; UNGARO, A. M.; Espacios Virtuales con Valor Educativo. Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas. Universidad Nacional de la Plata. Buenos Aires Argentina. {En línea}. Cuba 2008 {8 de noviembre de 2009} disponible en: http://www.linti.unlp.edu.ar/uploads/d_o_c_s/espacios_virtuales_con_valor_educativo.pdf.

las que antes se accedía con mucha dificultad.

Ahora, si se observa la creación de estos entornos tiene 2 factores de peso similar, y se habla de individualización y comunicación. Es claro que la primera, se refiere a clases personalizadas que generan un mayor costo debido al despliegue logístico que debe implementarse para tal fin. En el caso de la segunda, la comunicación con otros entes dentro del proceso educativo se reduce al mínimo pues interactuar con compañeros y presentar trabajos como exposiciones, foros entre otros, perdería la riqueza que estos actores pueden aportar al proceso². Teniendo en cuenta que el hombre definido por Aristóteles hace más de 2000 años como un Animal social por naturaleza, la apreciación no debería desviarse pues la convivencia de seres humanos inteligentes promueve la evolución de la especie.

Cabe anotar que la idea de espacios virtuales no es abolir con la labor docente sino reforzar la misma apoyada en el uso de la WEB, F.J. García y un grupo de investigadores del departamento de ciencias y educación de la Universidad de Salamanca, exponen factores claves en el cambio de la nueva era tecnológica con relación a las posibilidades de educación avanzada de hace más de 10 años, estos son: el estatus de recurso

² Ibidem.



activo de gran valor que toma la información; el formato digital de la información, así como de usuarios finales de tal información; la mayor necesidad de aprendizaje de los profesionales, que exigen modelos de enseñanza y aprendizaje más flexibles; y el asentamiento de una cultura de globalización, que rompe barreras físicas y temporales³.

Con base en estos factores se puede afirmar que la descentralización de la educación no es una posibilidad descabellada, pues los recursos informáticos a disposición crean la posibilidad de acceso desde cualquier lugar del mundo, no hay excusa para aprender, la disposición y las ansias de conocimiento bastan para tomar la decisión de integrarse en el proceso académico. La comunicación hombre-máquina (estudiante-computador), presenta recursos inmersos en vehículos informativos que buscan explorar las habilidades de auto-aprendizaje de los estudiantes mediante la utilización de software que generen la necesidad de explorar y buscar temas o funciones dentro de la red que refuercen el

³ GARCÍA, F. J.; MORENO, Á. M^a.; GIL, A. B.; LÓPEZ, R.; García, J. Espacios virtuales educativos como complemento a las actividades formativas clásicas en el ámbito de Internet. Departamento de Informática y Automática - Facultad de Ciencias Y Departamento de Teoría e Historia de la Educación - Facultad de Educación. {En línea}. España 2001 {8 de noviembre de 2009} disponible en: <http://gredos.usal.es/getblob?blobid=2648917870374515>.

pensamiento y el saber mediante un mecanismo de individualidad guiada.

Claudia Pesca (2008) introduce un término edificante con respecto a la educación virtual, "...**Arquitectura de las Organizaciones Educativas Inteligentes Prospectivas**", que la define como el proceso de edificación, construcción y de desarrollo sistémico permanente de la Cultura Organizacional, Gerencia del Conocimiento y construcción de Campus Virtual, en su revisión permanente y sistémica de los procesos gerenciales internos y externos de la estructura como lo son la dirección, organización, planificación, comunicación, supervisión, liderazgo, comunicación y tecnología que dinamizan, motorizan y proyectan a la institución y ente organizacional en su dinámica del ser, hacer, convivir y conocer...⁴" al parecer este término encierra las pretensiones más urgentes de las aulas y espacios virtuales de enseñanza a distancia.

Y coloca a disposición otros agentes que no eran tan relevantes dentro el este proceso como es el caso de la supervisión de estos procesos de crecimiento académico. Ciertamente es difícil llegar a identificar fallas en el sistema de auto-enseñanza si no es por métodos evaluativos, pero no se pensaba en una

⁴ PESCA, C.A.; MORENO, L.; Hacia la redimensión de las organizaciones educativas. Una arquitectura organizacional inteligente. Investigación y Postgrado Vol. 23, No. 1 {En línea} Abril, 2008 {8 de noviembre de 2009} disponible en: <http://www.ipb.upel.edu.ve/>



supervisión del proceso, tal vez crear un mecanismo que esté al tanto de los logros y dificultades de los educandos sin utilizar como mecanismo la evaluación no sería de fácil implementación pero si se pueden crear otras estrategias que permitan que estos supuestos sean posibilitados dentro del proceso educativo.

Desde una perspectiva general la Arquitectura de las Organizaciones Educativas Inteligentes Prospectivas de la que habla Pesca (2008) muestra factores que son muy importantes dentro de la implementación de estas aulas de educación virtual y que no deben ser relevantes siendo estos constructores de mejores escenarios de enseñanza a distancia, posibilitando así un grado de excelencia más alto en la educación apoyada en estas herramientas tecnológicas.

El educador tiene que ir abandonando su papel como catedrático por excelencia para asumir un papel más prospectivo, intelectual y de animador cultural aprovechando las ventajas que le ofrece la facilitación asistida por computadores. Teniendo una mentalidad renovadora, innovadora, proactiva, una manera de

asumir su liderazgo como agente de cambio del quehacer educativo, es haciendo uso de las aplicaciones que en educación tienen - y tendrán - las tecnologías de la información y comunicación⁵.

Ahora es claro que el camino es complejo; pero no difícil, la inquietud el hombre por buscar posibilidades que le permitan superar su estado evolutivo apoyados en los alcances tecnológicos debido a la evolución, le permitirán cada vez adentrarse más en el descubrir, inventar, crear, cuestionar experiencias y vivencias. Está en crecimiento y evolución permanente del conocimiento en sí mismo, el cual es el mayor proceso tecnológico desplegado en la historia. Es la parte blanda de la tecnología humana, como lo es su parte dura la acción, el hacer, el ser y el convivir⁶.

Marco teórico

La educación en línea a través de Internet es una forma emergente de proporcionar conocimientos y habilidades a amplios sectores de la población, ella genera cambios en los roles desempeñados por las instituciones educativas, por los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y en

⁵ PAEZ, Haydée y ARREAZA, Evelyn. Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior.: Caso nicenet.org. Paradigma. [En línea]. jun. 2005, vol.26, no.1 [8 de Noviembre 2009], p.201-239. Disponible en:<http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-2251200500100009&lng=es&nrm=iso>. ISSN 1011-2251.

⁶ PESCA, C.A.; MORENO, L.; Hacia la redimensión de las organizaciones educativas. Una arquitectura organizacional inteligente. Investigación y Postgrado Vol. 23, No. 1 [En línea] Abril, 2008 {8 de noviembre de 2009} disponible en: <http://www.ipb.upel.edu.ve/>



la dinámica de creación y diseminación del conocimiento; así mismo crea muchas otras prioridades de los diseños curriculares escolares. Cada día más las TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) van a ser incorporadas a la formación - como contenidos o destrezas a adquirir - a la vez que serán utilizadas como medio de comunicación al servicio de la formación, es decir, como recursos para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad, las redes informáticas eliminan a los participantes en una actividad educativa (estudiantes y docentes) la necesidad de coincidir en el espacio y en el tiempo. La interactividad propiciada por las nuevas tecnologías hacen posible que emisor y receptor permuten sus papeles e intercambien mensajes; la aparición de nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje basados en el aprendizaje cooperativo y colaborativo que surge de la comunicación interactiva intermediada por el computador y medios telemáticos.

Los avances tecnológicos obtenidos y la globalización comunicacional producto de la interconexión mundial a través de medios electrónicos, satelitales, telemáticos, es una realidad que abarca a los diversos países, y hace necesaria a la búsqueda de formas de aplicar dichos avances en los diversos campos del acontecer social, donde es relevante la manera como la tecnología informática ha afectado áreas que son competencia de la Pedagogía y por tanto de la

educación. La tendencia a cambiar los pupitres por introducir la computadora en el aula y si esta tiene acceso a la Internet, permite localizar una inmensa cantidad de información, la cual, seleccionada adecuadamente, constituye un recurso valiosísimo en y para todo proceso formativo.

La Educación Superior no puede sustraerse a esta realidad; las posibilidades de acceder, vía Internet, a información pertinente relativa a la educación en distintos contextos y de discutirla con los compañeros y el facilitador para analizarla y determinar la pertinencia de su aplicación a la realidad nacional; de ampliar la información relevante para las propuestas individuales de investigación; de cumplir con las asignaciones de evaluación establecidas y de comunicarse cuando se requiera, es decir asincrónicamente, incrementan la eficiencia y la eficacia de los esfuerzos personales en la consecución de los objetivos de las asignaturas⁷.

El aprovechamiento de las TIC en educación muchas veces se ve obstaculizado por la aprehensión que

⁷ PAEZ, Haydée y ARREAZA, Evelyn. Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior.: Caso nicenet.org. Paradigma. [En línea]. jun. 2005, vol.26, no.1 [8 de Noviembre 2009], p.201-239. Disponible en:<http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512005000100009&lng=es&nrm=iso>. ISSN 1011-2251.



ellas despiertan en el docente, quien las percibe como una amenaza dado el hecho posible o real de que muchos de sus alumnos le superen en conocimientos informáticos, por lo que siente temor a ser desplazado. Otro aspecto que amerita una redefinición es la concepción acerca del papel del docente, ya que éste deja de ser el poseedor de toda la información y de todas las respuestas para convertirse en un orientador o facilitador de la búsqueda de la información, utilizando las TIC; por lo tanto, es necesario actualizar a los docentes para que hagan un buen uso de las mismas en el salón de clase; ello requiere programas de desarrollo profesional que garanticen continuidad y seguimiento al apoyo que se les brinda para que aprendan no sólo a usar la computadora, sino muy especialmente, a cómo enseñar utilizándola.

Como se observa, con las TIC, el maestro irá dejando de ser exclusivamente un catedrático e irá asumiendo un papel más técnico, utilizando la computadora como un recurso para introducir cambios en la educación y en su relación con los estudiantes. Indudablemente, las TIC están revolucionando el mundo de las comunicaciones, ahora ya no es el emisor quien controla la recepción y tipo de

mensaje a distribuir. La situación ha cambiado y es el receptor quien decide qué, cuánta y cuál información va a procesar. Progresivamente, el participante requerirá al profesor, facilitador-mediador, como experto, como guía y tutor que le orienta en la selección y adquisición de la información y en el uso de los medios para transformarla en conocimiento, como alguien que le ayuda en el desarrollo de hábitos, destrezas y valores propios de la Era de la Información, de la Sociedad del Conocimiento, y no como alguien que le lleva de la mano para señalarle cuál es la información que necesita para desarrollar su actividad de aprendizaje. Las nuevas tecnologías propician situaciones de aprendizaje activo para el participante; y, en la resolución de problemas, los errores cometidos, las dudas, dificultades y limitaciones son una ocasión propicia para que el profesor, por su condición de experto, despliegue y ponga a prueba su arsenal pedagógico en la orientación individualizada, en la enseñanza. En esta condición, las TIC brindan una mayor oportunidad para que el docente atienda las diferencias individuales y a la vez integre al grupo⁸.

⁸ Ibidem.

⁹ LOPEZ, María Gertrudis. Una comunidad virtual como herramienta de difusión de la Educación a Distancia en una institución de Educación Superior tradicional Venezolana. Rev. Ped. {En línea} sep. 2005, vol.26, no.77 {8 de noviembre de 2009}, p.2-6. Disponible en: <http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922005000300002&lng=es&nrm=iso>. ISSN 0798-9792.



Comunidad Virtual⁹:

Las comunidades virtuales, al igual que las comunidades tradicionales, son entes dinámicos y cambiantes. La dinámica de las comunidades virtuales está orientada de acuerdo al principio de beneficio creciente, tanto para la organización que administra la comunidad, como para sus miembros o usuarios y el beneficio se produce en la forma de un espiral acumulativo creciente. El ciclo de vida para las comunidades virtuales, comenzando por una primera fase de atraer a sus miembros, generándose mucha interacción; luego el tráfico en la comunidad se va concentrando en temas o subtemas específicos y posteriormente, al crearse una base de identidad entre los miembros, el tráfico se estabiliza en temas y subtemas.

Las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) presentan las mismas características que cualquier comunidad virtual pero tienen sus especificadas y responden a ciertas necesidades particulares. La comunidad comienza por crear un sitio Web en el que existirá un reservorio de información en el cual se registrarán los mensajes intercambiados por los alumnos entre sí y con el profesor, los documentos que servirán de base al curso y enlaces con otros sitios web que sean relevantes para el tema de discusión del grupo. De esta manera, el sitio web define el territorio virtual de la futura comunidad estableciendo actividades a realizar y lugares que

visitar. Al mismo tiempo, surge una forma de gobierno al establecerse reglas de participación en el grupo y normas referentes al proceso de aprendizaje.

Servicios de un espacio virtual educativo¹⁰.

En conjunto este tipo de espacios deberá ofrecer algunos servicios funcionales para los participantes del proceso formativo. Entre ellos:

- *Servicios de comunicación:* Facilitador de la comunicación educador-educando, aquí se incluyen herramientas tales como: correos electrónicos, foros, videoconferencias, seminarios virtuales entre otros.

- *Servicios de información:* ofrecen información genérica estructurada y dispuesta de forma eficiente para su uso específico.

- *Grupos de trabajo cooperativo:* Ofrecen la posibilidad de que varias personas trabajen juntas utilizando ordenadores y tecnología informática, facilitando el

¹⁰ GARCÍA, F. J.; MORENO, Á. M^a.; GIL, A. B.; LÓPEZ, R.; García, J. Espacios virtuales educativos como complemento a las actividades formativas clásicas en el ámbito de Internet. Departamento de Informática y Automática - Facultad de Ciencias Y Departamento de Teoría e Historia de la Educación - Facultad de Educación. {En línea}. España 2001 {8 de noviembre de 2009} disponible en: <http://gedos.usal.es/getblob?blobid=2648917870374515>.



trabajo en equipo y un intercambio eficiente de información.

- *Servicios de administración:* Permiten la gestión administrativa de las diversas entidades que conforman el dominio del problema del ámbito educativo, esto es, profesores, alumnos, cursos, informes estadísticos...

- *Servicios de entretenimiento:* Son servicios, educativos o no, diseñados en su mayor medida para el ocio, como juegos en línea o tableros de noticias

- *Servicios y herramientas de autor:* mediante las cuales los formadores pueden producir unidades de actividad que, al tiempo que recuperan los modos escritos de oferta de conocimiento, pueden incorporar el modo oral, el icónico, y el audiovisual, dotados de reticularidad, organización topológicas y navegables en función de los intereses particulares del usuario.

Estos servicios quedan establecidos en el espacio virtual educativo dentro de un conjunto de componentes software de carácter pedagógico, junto a un repositorio de información, donde quedarán almacenados los diferentes activos de información que se intercambian en el proceso educativo. La interacción de los participantes en dicho proceso educativo se hace a través de dichos componentes software, en sus

versiones cliente y servidor, donde normalmente el cliente manejado es un clásico navegador web, que da acceso al resto de los componentes.

El valor educativo de la tecnología¹¹

El uso de la tecnología en ámbitos educativos comenzó a desarrollarse a partir de la preocupación por ver cómo las personas aprenden mejor. Estas investigaciones, sin embargo, estuvieron dirigidas a analizar cómo mejorar el aprendizaje, más que viendo cómo utilizar o incorporar la tecnología de la información a las prácticas educativas. Se podría pensar que la enseñanza centrada en el alumno, de carácter individual y guiada por tutores, tiene ventajas respecto de la enseñanza impartida en un salón de clase. También podríamos pensar que la enseñanza que procura poner en juego la fluida comunicación entre los sujetos que participan permite el confluir de una riqueza de experiencias que en una práctica individualizada muchas veces se pierde.

¹¹ RODRÍGUEZ, M.B.; BAZÁN, P.; UNGARO, A. M.; Espacios Virtuales con Valor Educativo. Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas. Universidad Nacional de la Plata. Buenos Aires Argentina. {En línea}. Cuba 2008 {8 de noviembre de 2009} disponible en: http://www.linti.unlp.edu.ar/uploads/docs/espacios_virtuales_con_valor_educativo.pdf



Reconocer esa complejidad del proceso de enseñanza y aprendizaje permite pensar en que no existe una única manera de promover la formación de los sujetos "alumnos", sino que los docentes, encargados de resolver la enseñanza ponen en articulación esta complejidad y buscan alternativas de acción posibles y viables que permitan el logro del proceso formativo. [10] [11]

En esta línea de análisis, la utilización de las tecnologías en la educación se da antes de que podamos entender cuál es su valor pedagógico en el ámbito de la clase, cuáles son sus problemáticas y cuáles son sus propuestas. La incorporación de las nuevas tecnologías en el marco de las prácticas educativas, promueve el desarrollo de diferentes herramientas y reflexiones a la luz del uso de las mismas.

La pedagogía y la didáctica tecnológicas¹²

Poniendo el foco en la tecnología del conocimiento y su forma de producción, se ve que esto va cambiando y seguramente relacionado con la incorporación y uso de elementos tecnológicos.

La tecnología del conocimiento subyace a diferentes áreas de la vida humana. Desde los aspectos pedagógicos y didácticos se busca articularlos con conocimientos específicos de otros

campos disciplinares en pos de alternativas que permitan mejorar las propuestas de enseñanza en la universidad. La búsqueda de caminos para mejorar las prácticas docentes, implica pensar en la didáctica no en términos de respuestas instrumentales, sino en una búsqueda de proyección. Cuando la didáctica entra en los campos disciplinares adquiere la especialización propia del mismo.

En el marco del desarrollo de las prácticas educativas, el uso de las nuevas tecnologías promueve el desarrollo de diferentes herramientas y reflexiones a la luz del uso de las mismas que hoy podrían plasmarse en la intención de construir una "didáctica tecnológica". Pensar acerca del sentido de la incorporación de la tecnología, su valor, dirección de las demandas que las mismas generan, sus potencialidades y sus posibilidades en el marco del desarrollo de una propuesta de enseñanza, es el inicio de un camino de búsqueda de alternativas y estrategias innovadoras que convergen finalmente en una propuesta metodológica [2] para enseñar mejor a los alumnos.

Marco conceptual

- **Comunidad Académica:** conjunto de personas que conforman una sociedad de carácter público, abierta solamente a quienes tienen en común una actividad productiva con base en el saber, a la cual corresponde una cultura académica.

¹² Ibídem



- **Proceso pedagógico:** El proceso mediante el cual se lleva a cabo la formación educativa en diversos niveles del conocimiento (primaria, secundaria, media vocacional, técnica, tecnológica, universitaria entre otras).

- **Escenario visual:** área de trabajo en donde se exponen temáticas gráficas y simbólicas para que sean reconocidas mediante el sentido de la visión.

- **Propuestas pedagógicas:** Documento que describe el proyecto de investigación científica y tecnológica o de innovación y desarrollo tecnológico que pretenden realizar instituciones, universidades públicas y particulares, centros, laboratorios, que tengan relación con la educación y la pedagogía

- **Educación a distancia:** Proceso de aprendizaje en el que dos o más personas que se encuentran geográficamente alejados, realizan actividades de enseñanza-aprendizaje, apoyadas por una estructura orgánica y estableciendo comunicación a través de medios de telecomunicación.- Modalidad educativa en la que el alumnos tiene acceso remoto a las actividades académicas por medio de tecnología, por ejemplo redes computacionales, internet, videoconferencia etc.

- **Comunidad académica virtual:** comunidad de personas especialistas en diversas áreas con el fin de compartir experiencias y saberes a través de la RED (INTERNET) en formato digital como

apoyo del proceso educativo virtual en aulas o portales virtuales.

- **Mejoramiento pedagógico virtual:** Búsqueda de soluciones y metodologías que aseguren una educación virtual de excelencia de acuerdo a los más altos estándares, comprometidos con el desarrollo innovador de los recursos que a disposición pone la red como apoyo en el proceso académico en los diferencias niveles de educación a distancia.

- **Campus virtual:** Un Campus Virtual es un Campus académico que trasciende los límites físicos del campus universitario tradicional gracias al uso de las nuevas tecnologías en informática y telecomunicaciones. Esto permite tener una mayor cobertura.

Propuesta Metodológica

Esta investigación tiene por un lado un componente tecnológico e informático que esta dado por el diseño al cual se quiere llegar del espacio virtual y de base de datos; y por otro lado es la participación activa de un sistema social que pretende con su aporte lograr el mejor diseño adaptado a las necesidades académicas del instituto.

Lo anterior nos hace definir un enfoque metodológico crítico en donde lo cualitativo de un proceso de enseñanza-aprendizaje predomina, sin que quede atrás un componente cuantitativo que me permite el diseño final del objeto de esta la investigación.



Ahora bien esta propuesta se generó desde un inicio con la participación de un grupo representativo de la comunidad académica del instituto a través de una encuesta inicial y así mismo se sigue desarrollando en conjunto con el método de investigación acción participativa.

CONCLUSIONES

Este proyecto es beneficioso y creará expectativas de grupo, permitirá un espacio en donde todas las partes del proceso educativo interactúen y forme una cadena de apoyo mutuo y mejora continua para conseguir mejores resultados dentro de esta metodología extendiendo los programas de la Universidad a nivel internacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Fernández, A. y Córdova, Doris (2006). Nuevos ambientes de aprendizaje en postgrado: Integrando conocimientos, estrategias y herramientas tecnológicas. Investigación y Postgrado. Vol.21, No.1 8 de noviembre de 2009 p.211-229. Disponible en: / ISSN 1316-0087.

o <http://www.scielo.org.ve>

- García, F. J. Moreno A. y otros (2009) Espacios virtuales educativos como complemento a las actividades formativas clásicas en el ámbito de Internet. Departamento de Informática y Automática - Facultad de Ciencias Y Departamento de Teoría e Historia de la

Educación - Facultad de Educación. disponible en: <http://gredos.usal.es/getblob?blobid=2648917870374515>.

- Opes, M. G. (2009). Una comunidad virtual como herramienta de difusión de la Educación a Distancia en una institución de Educación Superior tradicional Venezolana .Rev. Ped. Vol.26, No.77 ISSN 0798-9792. Disponible en: <http://www.scielo.org.ve/scielo>

- Páez, H. y Arriaza, E. (2005) Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior.: Caso nicenet.org. Paradigma. Vol.26, No.1 p.201-239. ISSN 1011-2251. Disponible <http://www.scielo.org.ve/scielo>

- Pesca, C. A. y Moreno, L.(2008); Hacia la redimensión de las organizaciones educativas. Una arquitectura organizacional inteligente. Investigación y Postgrado Vol. 23, No. 1 Disponible en: <http://www.ipb.upel.edu.ve/>

- Rodríguez, M. B, Bazán, P. y Ungarp, A. M. (2008) Espacios Virtuales con Valor Educativo. Laboratorio de Investigación en Nuevas Tecnologías Informáticas. Universidad Nacional de la Plata. Buenos Aires Argentina. Disponible http://www.linti.unlp.edu.ar/uploads/docs/espacios_virtuales_con_valor_educativo.pdf.

- Monguet, J. Fabregas, M., Delgado, J. (2006). Efecto del blended learning sobre el rendimiento y la motivación de los estudiantes. INCI. Vol.31, No.3 p.190-196.



ISSN 0378-1844. Disponible en: <http://www.scielo.org.ve/scielo>

- Miguel V, López, M. Gertrudis y Montano, N. (2008) Desarrollo de una

ontología para la conceptualización de un ambiente virtual de aprendizaje constructivista. AVFT. Vol.27, No.2 >. ISSN 0798-0264. Disponible: <http://www.scielo.org.ve>

PERFIL DEL AUTOR

JOSÉ GUILLERMO COGOLLO RINCÓN. Docente de Planta del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad Militar “Nueva Granada”, Ingeniero Industrial, Magister en Ciencias Financieras y de Sistemas, Coordinador de procesos en el Sistema de Auto Evaluación y acreditación Institucional, promotor y capacitador de planes de proyectos de mejoramiento de la Universidad Militar Nueva Granada, docente investigador, director y asesor de proyectos de grado y Consultor empresarial en Organización y Métodos y diseño de sistemas de información. Correo electrónico: jose.cogollo@unimilitar.edu.co