



Modelo pedagógico multimedial interactivo en Educación a Distancia

Multimedial interactive pedagogic model in Distance Education

Autora:

Adelaida Salcedo Escarria

adelaida.salcedo@umng.edu.co

Fecha de presentación: Octubre de 2007

Fecha de aceptación: Diciembre de 2007

RESUMEN

Uno de los principales agentes de transformación de los procesos de formación en el siglo XXI es la tecnología de la información y la comunicación, al posibilitar nuevas formas de interacción, organización y cooperación. A través de las redes interactivas se difunden conocimientos, se dialoga entre pares académicos y se constituyen redes humanas donde las inteligencias trabajan de manera colectiva. Aprovechando estas nuevas posibilidades de interacción y comunicación, la Universidad Militar Nueva Granada implementó un programa de Educación a Distancia Multimedial Interactiva para desarrollar programas de pregrado, postgrado y educación continuada. El Instituto de Educación a Distancia, INSEDI, diseñó un modelo pedagógico para implementar la educación multimedial interactiva, porque cuenta con los recursos humanos tecnológicos y financieros. El modelo obedece a la consolidación de las experiencias nacionales e internacionales sobre educación multimedial - interactiva y a una permanente reflexión conceptual de quiénes han tenido la responsabilidad de ir desarrollando e implementando las estrategias pedagógicas de las experiencias educativas.

Palabras Claves: Tecnología, Ciencias de la información, Estructura del modelo, Teorías, Aprendizaje, Multimedia Interactiva, Medios y Mediaciones, Evaluación.



ABSTRACT

*One of the main transformation agents of the training processes in the XXI is the technology of the information and the communication, when making easier the new ways of interaction, organization and cooperation. Through out the interactive networks, knowledge is diffused, there is a dialogue between the academic mates and human networks are constituted in which intelligences work in a collective way. Taking advantage of these new possibilities of interaction and communication, the Nueva Granada military university implemented a program of multi-medial interactive education to distance for developing undergraduation programs and of continuous education. The "Instituto de Educación a Distancia **INSEDI**", designed a pedagogic model program to complement the interactive multimedial education and because it account with the human, technological and financial resources. The model obeys to the consolidation of the nacional and internacional experiences on multimedial-interactive education and to a permanent conceptual thought of those who have had the responsibility to develop and implement the pedagogic strategies of the educative experiences.*

Keywords: Education, Sciences Technology, Model-structure, theories, learning, platform, mass media, medicines, dimensions, software, components, design, evaluation, tutorship, autonomy and self-learning.

INTRODUCCIÓN

Características de la educación a distancia del INSEDI

La experiencia educativa y la continua reflexión acerca del papel de la Educación a Distancia dentro del contexto educativo de la Universidad Militar Nueva Granada, permite conceptualizar la Educación a Distancia como un sistema educativo abierto que propende por la formación integral de las personas con énfasis en la autogestión del aprendizaje, a través de diversos medios electrónicos, mediaciones y acciones pedagógicas. Este sistema logra articular la experiencia vital del estudiante,

sus necesidades, las potencialidades de los entornos socioculturales y el saber académico para contribuir a la transformación individual y colectiva de la sociedad.

La modalidad a distancia crea condiciones de apertura respecto a los espacios, tiempo, ingreso, edad, raza, papel de los actores y los medios y los contextos. A nivel del estudiante le permite planificar, organizar y responsabilizarse de sus espacios, tiempos y secuencias, generar sus propias relaciones e interacciones con los medios de aprendizaje, la relación con otros estudiantes, tutores, trabajo y con su



comunidad. Este tipo de interrelación facilita la articulación entre la teoría y la práctica, la educación, el trabajo, el pensamiento y la acción.

Con el apoyo pedagógico de los medios y mediadores, se favorece y orienta el ejercicio del aprendizaje, y con la responsabilidad del sujeto, se transforman los distintos ambientes en situaciones de aprendizaje.

La autogestión del aprendizaje en la educación a distancia se manifiesta como un sistema académico - pedagógico que tienen en cuenta la interrelación dinámica de procesos como el diseño curricular de los programas académicos, los medios y mediaciones electrónicas y las actividades socializadoras.

La relación con los estudiantes como gestores de su propia formación, la investigación disciplinar y pedagógica como fuente posibilitadora para el desarrollo individual y comunitario; la tutoría como un espacio propicio para el intercambio y construcción en la comunidad académica de nuevos significados de aprendizaje y finalmente, la evaluación como una estrategia de autoformación, acreditación del aprendizaje y autorregulación del sistema.

Los principios que sustentan la práctica académica - pedagógica del Instituto de Educación a Distancia son:

➤ **Autonomía:** Entendida como la actitud y la capacidad de la persona para asumir su propio proyecto de vida y el

de formación de una manera consistente y responsable.

- **Apertura:** Para contribuir a la Profesionalización de la Fuerza Pública, sus familias y la sociedad civil colombiana en general.
- **Flexibilidad:** Posibilidad que tiene el estudiante para planear y poner en marcha su proceso formativo, de acuerdo con sus estilos de aprendizaje.
- **Pertinencia:** Espacio para la articulación del currículo con el entorno, supone la intencionalidad de poner la ciencia y la tecnología al servicio del desarrollo regional y comunitario.

1. Dimensión Pedagógica del Modelo Educativo del Instituto de Educación a Distancia INSEDI

1.1 Concepto de Modelo

En Educación un modelo puede ser considerado como la presentación de un procedimiento para mostrar la forma como se desarrollan las estrategias cognoscitivas en un sujeto, que le permiten apropiarse del conocimiento, en un contexto de uso (Slater y Graves, Matilde Frías Navarro, Bogotá 2000).

En la metodología de educación a distancia un modelo se refiere a las concepciones, estrategias, acciones y medios electrónicos que se utilizan para el logro del objetivo: formar profesionales integrales con calidad y talento humano, capaces de aportar al



desarrollo de su región y del país, para comprender y asumir la problemática económica, política, regional, nacional e internacional. En este sentido, el modelo es un organizador de los roles, del estudiante, profesores, directivos, técnicos, tecnólogos y asesores entre otros, acciones y procesos (aprendizaje cognitivo, desarrollo de habilidades y competencias estrategias pedagógicas) que permiten tanto a la Institución como al estudiante, la planeación de los procesos requeridos en la autogestión de los aprendizajes.

2. Desarrollo del Modelo

2.1 Bases Teóricas

Desde el año 1996 la Facultad de Educación a Distancia (hoy **INSEDI**), implementó una estrategia metodológica para desarrollar programas académicos a través de la NTIC, utilizando la tecnología multimedial interactiva para lo cual adquirió los equipos y recursos humanos necesarios para poner en marcha programas de pregrado, tales como: Administración de Empresas, Contaduría Pública, Relaciones Internacionales y Estudios Políticos, Ingeniería Civil e Ingeniería Industrial, de postgrado y extensión. Dentro de este propósito el **INSEDI** ha venido planteando la construcción del modelo pedagógico, mediante la elaboración de materiales, capacitando al personal de tutores y técnicos especializados, siguiendo planteamientos pedagógicos y tecnológicos capaces de potenciar el aprendizaje de los estudiantes. La característica fundamental

del modelo es su **innovación educativa, por ser a distancia**, apoyado en las TIC (tecnología, redes de telecomunicaciones, videoconferencias, TV digital, materiales multimedia integrados al CD ROM), que combina distintos elementos pedagógicos: la instrucción directa clásica (presencial o de auto estudio), las prácticas, los contactos en tiempo real (presenciales, videoconferencia o Chat) y los contactos diferidos (tutores, foros de debate, aula virtual, correo electrónico).

El estudiante de acuerdo con su propio ritmo de aprendizaje y a factores inherentes para el desarrollo del mismo, como son, los conocimientos previos, la inteligencia, el estilo cognitivo y los aspectos motivacionales como el interés, las actitudes, expectativas y el auto concepto, le permiten lograr en forma autónoma y auto dirigida, sin la presencia física de cara a cara al profesor, **hacer la comprensión y aprehensión del aprendizaje**.

El modelo parte de las acciones comunicativas, de la autoformación motivada por el sujeto y de la interacción hombre - máquina. Los dos primeros, son los estadios fundamentales de la Educación a Distancia, teniendo además en cuenta tres parámetros básicos como son: **el cognitivo, el afectivo, la experiencia y los conocimientos previos**.

2.2 Estructura del modelo

El modelo permite identificar diferentes niveles de discurso en relación con la formación a través de medios informáticos.



Este modelo incluye ocho dimensiones. (Badrul H, 1997; Khan, 2001).

Estas dimensiones son:



La Figura No. 1 muestra las dimensiones que se han tenido en cuenta en la implementación de la estrategia educativa.

- Pedagógica:

Hace referencia a aspectos que tienen que ver con enseñar o aprender mediante educación virtual. Se refiere a los objetivos de la formación, contenidos, organización, metodología y estrategias didácticas. Son los componentes fundamentales en toda acción de formación y que en la educación virtual deben ser tenidos en cuenta de manera particular y diferenciada respecto de la formación presencial.

- Tecnológica:

Se refiere a la plataforma del software educativo utilizada para presentar todos los contenidos de forma multimedia, así como el Hardware que son necesarios para su seguimiento y conexiones a la Web.

- Diseño de la Interfaz:

Se refiere a la interacción entre el estudiante y la acción de formación. Se analizan los componentes de diseño de “usabilidad” e instalación, navegación y estructuración de los contenidos de las páginas que los estudiantes deben leer, como son: el guión multimedia, el currículo, los materiales, la acción tutorial, la gestión y la evaluación misma.

- Evaluación:

Es un espacio necesario en toda acción de formación, relacionado con la evaluación del aprendizaje de los estudiantes. Con la evaluación se obtiene información acerca de los logros alcanzados por los estudiantes, el desarrollo del curso, así como de la implementación y puesta en marcha.

- Gestión:

Se relaciona con el mantenimiento de la plataforma tecnológica (presupuesto, sistemas de seguridad, actualización de contenidos, derechos de autor, claves de acceso para los alumnos, seguimiento de los estudiantes y otros), con la distribución de la información (materiales on-line,



programas del curso, anuncios, exámenes de los alumnos, comunicaciones con los estudiantes, guías, tutorías).

- **Apoyos y asesoramiento:**

Son las acciones para apoyar a los alumnos en el transcurso de su formación como son las tutorías y la información para resolver problemas que ellos van encontrando posteriormente y que están relacionados con los contenidos por aprender.

- **Éticos:**

Dado que la formación virtual pretende ser accesible a cualquier persona en cualquier parte, debe ser sensible a la diversidad social, cultural, de género, del alumnado, geográfica y de acceso a la información. Estos aspectos incluyen también los temas relacionados con la privacidad de las comunicaciones entre los alumnos, la prevención de plagios o la divulgación de los trabajos de los alumnos.

- **Institucional:**

El compromiso de la Universidad Militar Nueva Granada y del Instituto de Educación a Distancia en particular ofrece una educación de calidad a los estudiantes para lo cual tiene una infraestructura física, académica, tecnológica y financiera que responde a las necesidades y expectativas de los alumnos de aprendizaje virtual.

2.3 Teorías del aprendizaje

La selección de los medios y recursos interactivos y su incorporación en un diseño

global de un modelo multimedial - virtual, no garantiza por sí mismos la efectividad del aprendizaje. Tales decisiones deben estar soportadas sobre la base de una teoría del aprendizaje que las justifique y las delimite, la tecnología ofrece múltiples posibilidades pero no deja de ser un medio para instrumentalizar las acciones formativas.

Para construir un adecuado ambiente de aprendizaje el modelo pedagógico tiene en cuenta, algunas teorías que respondan a la pregunta ¿cómo aprendemos? En este sentido las teorías que intentan explicar cómo se produce el aprendizaje son múltiples, el modelo considera básicamente las teorías en relación con la elaboración de productos multimediales, de modo que el diseño de un entorno educativo virtual, se fundamente en una serie de soportes que optimicen los aprendizajes de los estudiantes.

Lo que aparece a continuación no es una síntesis exhaustiva, sino, una selección de aquellas propuestas teóricas que se han tenido en cuenta para el diseño del ambiente virtual y que tienen aplicación en el aprendizaje a distancia del adulto y a través del uso de estructuras hipertextuales en cada una de las teorías que a continuación se exponen.

2.3.1 Teorías Constructivistas

¿Cómo se integran los nuevos conocimientos que adquirimos con los que ya poseíamos?, ¿Somos un vaso que vamos llenando con nuevos conocimientos? Las teorías constructivistas ponen su énfasis en considerar que aprender no es una acción pasiva, sino que aprendemos



haciendo e incorporando, lo nuevo que conocemos dentro de los esquemas que ya teníamos. En tal sentido podemos referirnos a dos premisas básicas de esta teoría, así:

El aprendizaje es significativo, cuando el estudiante logra conectar las ideas y esquemas de conocimiento que ya posee con los nuevos contenidos que se le presentan.

El docente tiene un papel crítico en lograr (“andamiar”- Bruner) la comprensión de los nuevos contenidos, que se presentan, detectando a través del diálogo sus lagunas y presentando la información en un formato adecuado a su nivel actual de conocimientos.

Esta teoría se orienta, a la forma de presentar y organizar aquellos contenidos de aprendizaje que se prestan a una instrucción más directa o guiada, y enfatiza en la necesidad de proporcionar un marco de ideas para incorporar los contenidos que se requieren aprender. La estructuración de los contenidos íntimamente interrelacionados y organizados con complejidad creciente, puede facilitar su aprendizaje significativo. Otra estrategia consiste en acompañar la presentación de los contenidos con ayudas visuales: tales como mapas conceptuales, mapas de competencias, diagramas, esquemas, ejercicios, entre otras. (Leflore, 2000).

En el campo de la investigación sobre la hipermedia se ha puesto de manifiesto la relevancia de este tipo de estrategias en la

presentación de la información en estructuras hipertextuales para presentar los contenidos con niveles crecientes de profundidad (organización espiral en lugar de lineal.) además, el uso de mapas conceptuales facilita la navegación, ayuda a integrar los conocimientos previos con los nuevos y ofrece una síntesis visual, de los contenidos de aprendizaje próxima a la estructura de conocimiento del experto.

La teoría del aprendizaje constructivista propone que durante la formación se resuelvan problemas reales y hable un lenguaje práctico. Destaca que el conocimiento no puede adquirirse al margen del contexto en que se produce y este debería ser lo más parecido posible al contexto en el que se aplicará lo aprendido (Marx et al., 1998).

Internet y más específicamente la hipermedia de la Web, son un vehículo apropiado para la creación de entornos Constructivistas. Desde el enfoque sociocultural se ofrecen orientaciones para utilizar las múltiples herramientas de comunicación que proporciona la red, las principales son:

- Ø Ofrecer posibilidades en la aplicación del conocimiento en contextos auténticos, proponiendo actividades para la solución de problemas como parte de la presentación de los contenidos.
- Ø Proporcionar un amplio número de recursos para facilitar el análisis de los problemas desde diversas



perspectivas como: fuentes de información diversas, formas diferentes de representación de los contenidos, a través de documentos, gráficos, videos, animaciones, entre otros).

Ø Estimular las interacciones entre el tutor y el alumno y entre el alumno-alumno, como un instrumento para la comprensión y la puesta en práctica de las destrezas que sean del caso. Los estudiantes dentro de esta concepción, son en sí mismos recursos para el aprendizaje.

Ø Realizar la evaluación del aprendizaje, integrada a las mismas áreas y actividades.

Las siguientes son algunas pautas derivadas del constructivismo para enseñar a través de la red:

1. La organización de actividades que le exijan al estudiante lograr aprendizajes significativos a partir de la información que recibe. Se le pide que construya organizadores gráficos, mapas, o esquemas.
2. Propuesta de actividades o ejercicios que permitan a los estudiantes comunicarse con otros.
3. La orientación y control de las discusiones e interacciones para que tengan un nivel apropiado.

4. Lograr que los estudiantes se involucren en la solución de problemas a través de simulaciones o situaciones reales.

2.3.2 Flexibilidad Cognitiva:

¿De cuántas maneras podemos ver una misma realidad? Seguramente depende de, a cuantas personas se lo preguntemos. Muchas veces, las personas tienen diferentes puntos de vista y esto nos enriquece, porque nos ayuda a ver las cosas desde una perspectiva distinta.

Este elemento, es el que destaca la teoría de la **flexibilidad cognitiva**, porque se relaciona con la necesidad de formar personas para que pueda dar respuesta a situaciones que habitualmente tienen más de un camino para la solución.

Esta flexibilidad tiene implicaciones importantes para la organización de los contenidos y las tareas de aprendizaje en cuanto a dominios complejos y poco estructurados.

Para que sea posible transferir el conocimiento y las destrezas a situaciones reales distintas de la situación del aprendizaje, es necesario que la información se presente desde perspectivas múltiples, y que se ofrezcan varios casos de estudio que ilustren el contenido en cuestión. Estos casos deben ser auténticos y reflejar la complejidad y la falta de definición de las situaciones cotidianas de



manera que requieran poner en marcha el mismo pensamiento que seguramente se necesita ante los contextos de la vida real. (Jonassen, D, 1997).

La teoría cognitiva es útil cuando se van a diseñar ambientes de aprendizaje en los que, partiendo de las posibilidades del hipertexto, se ofrece a los usuarios la oportunidad de optar en función de sus propios intereses y necesidades formativas.

A continuación aparecen algunas implicaciones importantes para la educación virtual:

- Ø Los contenidos deben presentarse desde múltiples perspectivas, evitando la simplificación y fomentando el uso de diversas fuentes de información disponible por ejemplo, vínculos con la Web y las relacionadas en Internet.
- Ø La instrucción debe basarse en el uso de casos prácticos que proporcionen experiencias de aprendizaje ricas, diversas y contextualizadas.

Algunas pautas para el diseño de la instrucción en la red derivadas de las teorías cognitivas se pueden observar a continuación:

- Ayudar a los alumnos a estructurar y organizar la información que deben estudiar mediante listas de objetivos, mapas

conceptuales, esquemas u otros organizadores gráficos.

- Realizar actividades para el desarrollo conceptual conformando pequeños grupos de estudiantes proporcionándoles listas de ejemplos y contraejemplos de conceptos. Las discusiones pueden darse en forma sincrónica o asincrónica.
- Activar el conocimiento previo mediante listas de preguntas que respondan los estudiantes, colocando una pregunta en una lista de correo, o mediante organizadores previos.
- Utilizar en forma discreta recursos motivacionales como gráficos, sonidos, o animaciones. No es necesario que aparezcan en cada página, unidad o lección.

2.3.1 El Cognoscitivismo y la Psicología de la Gestalt

Esta teoría estudia la percepción y su influencia en el aprendizaje. Una premisa básica del Cognoscitivismo es que los sujetos actúan sobre la base de creencias, actitudes y el deseo de alcanzar metas. Esa fuerza interior o motivación interna que anima a los sentimientos, a las percepciones son las responsables de las modificaciones que ocurren en las estructuras cognoscitivas de los estudiantes.



Las siguientes son algunas orientaciones para el diseño de la instrucción en la red de acuerdo con la teoría de la Gestalt. (Gagné, Robert, 1970).

- Ø Asegurar que el fondo no interfiera con la nitidez de la información presentada en el primer plano.
- Ø Utilizar gráficos sencillos al presentar información.
- Ø Agrupar la información que tenga relación entre sí, de tal manera que el usuario pueda captar fácilmente su unidad o conexión.
- Ø Utilizar discretamente el color, la animación, los destellos intermitentes, u otros efectos para llamar la atención hacia ciertas frases del texto o áreas gráficas.
- Ø No utilizar información textual o gráfica incompleta.
- Ø Al introducir un tema nuevo se debe emplear vocabulario sencillo.

2.3.2 Conductismo

Su fundamento teórico está basado en que a un estímulo le sigue una respuesta, siendo ésta el resultado de la interacción entre el organismo que recibe el estímulo y el medio ambiente. De acuerdo con este planteamiento la actividad humana se reduce a la conducta y en que toda conducta se explica en función de la relación entre estímulos y respuestas (E - R) que coinciden en interpretar el aprendizaje como resultado de una serie de conexiones o asociaciones entre esas dos variables. (Skinner, B.F, 1970).

Señalamos a continuación algunas implicaciones importantes que se derivan para el aprendizaje.

- Ø La posibilidad de repetición de una acción, refuerza las actividades del estudiante e incrementa su interés por aprender aplicando el principio de estímulo respuesta.
- Ø Un individuo aprende o modifica su conocimiento, observando las consecuencias de sus actos, a través de retroalimentaciones (refuerzos) en evaluaciones penalizadas.
- Ø El aprendizaje programado puede reducir las equivocaciones de los estudiantes en la medida en que el material haya sido probado y ajustado.

3. Principios de diseño de una aplicación multimedia

El modelo educativo multimedial se basó en los principios fundamentales que orientan la pedagogía interactiva multimedial (Bouzá, Guillem, 1997) y que permitieron elaborar el diseño de la plataforma del software para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Estos principios son:

Múltiple entrada:

Implica un diseño abierto para ser utilizado por cualquier usuario; esto nos permite ofrecer un modelo gráfico, sólido y abierto para que los estudiantes alrededor de todo el país puedan utilizar la plataforma de una manera rápida y



eficiente, sin mayor esfuerzo en su aprendizaje de manejo. La misma estructura proporciona el acceso a diversos canales de comunicación traducidos en contenidos temáticos ricos en texto, audios, animaciones, videos e imágenes.

Interactividad:

Es un recurso propio de los sistemas informáticos que permite acceder a cualquier tipo de información rompiendo radicalmente con la linealidad o secuencialidad con el único objetivo de reforzar el mensaje que se quiere transmitir. Se puede ofrecer básicamente dos niveles de interacción; **A.** Inmerso en toda la plataforma gráfica en sí, **B.** Que el autor define en los propios contenidos temáticos. Los estudiantes encuentran contenidos ricos en interactividad que están a disposición de quien utiliza la información. La interacción no debe limitarse al esquema usuario-máquina sino concebirlo de una forma más amplia, posibilitando el análisis de ciertos comportamientos del usuario y es así como en una sesión de estudio, la plataforma va registrando los sitios visitados por él en el CD, y de acuerdo con ello activará o no, cierto tipo de opciones en la misma interfaz, por ejemplo el software analiza si es factible activar una auto evaluación o no, dependiendo de las pantallas visitadas.

Libertad:

Ofrece una serie de herramientas de consulta y navegación a través de todos

los contenidos insertados en cada asignatura, tales como mapas de navegación interactivos que informan al estudiante, cual es la pantalla en la que se encuentra actualmente, cuales pantallas ha visitado y cuáles le hace falta por visitar. De allí él podrá seleccionar la ruta que desee. Además, podría utilizar para las herramientas de búsqueda de contenidos temáticos. Se ha convertido la pantalla del computador y en especial a nuestra plataforma educativa, en un ambiente de aprendizaje que posibilita al estudiante desarrollar y asimilar todo conocimiento, partiendo de su interés y motivación.

La Auto evaluación:

Es parte del proceso de aprendizaje y hace un aporte fundamental al alumno ya que lo retroalimenta en cada una de las preguntas y en caso de que este no pueda acertar la respuesta lo envía a la pantalla temática respectiva, para aclarar sus dudas.

Vitalidad:

Todos los elementos gráficos y botones ofrecen respuestas inmediatas proporcionan contenidos eficientes. El poder seleccionar cierto tipo de música, modificar los niveles de volumen son entre otras cosas lo que podría hacer un usuario.

Necesidad:

Día a día se ha comprobado que con la utilización de contenidos valiéndose de diversos canales de comunicación



(multimedia), permite transmitir una serie de conocimientos de manera más efectiva y más económica.

BIBLIOGRAFIA

ACESAD-ICFES-UNAD. Construcción de nuevos escenarios de la Gestión Universitaria. Bogotá, 1998.

Ausubel, D.P. Novak, J y Hanesian, H. 1978 Sicología de la educación. A cognitive view. New York: Holt, Rinehart and Winston. Trillas, 1983.

Badrul, H. Khan. New Jersey, 1997-2001.

Bouzá, Guillem. El guión Multimedia, Anaya Multimedia, Madrid, 1997.

Frías, Navarro Matilde. Proceso creativos para la construcción de texto. Editorial Magisterio. Bogotá 2000.

Gagné,. Robert. Las condiciones del aprendizaje, Aguilar, Madrid, 1970.

Jonassen, D. y otros. Constructivism and Computer-Mediated Communication in Distance Education. American Journal of Distance Education. Nueva Jersey, 1995.

LEFLORE, D. "Theory supporting design guidelines for web-based instruction". En: Beverly Abbey (Ed) Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education. Hershey, 2000

Salcedo Escarria Adelaida, Módulo introductorio para estudiantes de Educación a Distancia Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá, 2001.

Salcedo Escarria Adelaida, Manual del Autor. Universidad Militar Nueva Granada. Bogotá, 2002.

PERFIL ACADÉMICO DE LA AUTORA:

Adelaida Salcedo Escarria. Asesora Pedagógica del Instituto de Educación a Distancia INSEDI. Doctorado en Educación UNED. Salamanca 1995. Magíster en Tecnología Educativas. OEI Salamanca 1985. Magíster en Currículo Educativo. Universidad Santa María. Brasil 1970. Experta de la UNESCO 1975. Subdirectora de Planeación Educativa del Sena, 1987. Asesora Pedagógica de la Universidad Militar Nueva Granada, 1998-2005. Proceso de Tras-culturización en Educación en el Nuevo Reino de Granada, (1995). Modelo Pedagógico en Educación a Distancia, (2004). Módulo Introductorio - Guía de aprendizaje bajo la modalidad a distancia, (2002). Manual del Autor, para materiales de formación en educación a distancia, (2000).