

APOYO VIRTUAL AL PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO ACADÉMICO DE LA FACULTAD DE  
PSICOLOGÍA

INVESTIGADOR PRINCIPAL

MARCELA LÓPEZ HERNÁNDEZ

ASISTENTES DE INVESTIGACIÓN

LEIDY ROCÍO CABEZAS

LEIDY YISETH CÁRDENAS

ANA CAROLINA LÓPEZ HUERTAS

EDUARDO MADERO PRIETO

LIZETH YAMILE RÁTIVA

MANUEL EDUARDO SUÁREZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: PSICOLOGÍA EDUCATIVA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

BOGOTÁ, DICIEMBRE DE 2011

## TABLA DE CONTENIDO

Resumen

Introducción

Marco de Referencia Teórico

Marco Metodológico

Tipo de estudio

Método

Participantes

Resultados

Discusión

Referencias

## RESUMEN

Este proyecto se orienta hacia la construcción e implementación de un espacio virtual de acompañamiento para estudiantes universitarios, busca desarrollar y promover las habilidades requeridas para la educación superior. Es un proyecto de desarrollo dirigido a estudiantes de la Corporación Universitaria Iberoamericana, en el cual se diseñarán y presentarán en la plataforma de la universidad diversos Objetos Virtuales de Aprendizaje, de tal manera que los estudiantes tengan acceso a presentaciones, videos, conferencias, foros, chats, entre otros, que le permitan obtener información relacionada con hábitos de estudio, técnicas para mejorar la comprensión lectora, desarrollo de procesos administrativos de la universidad, estrategias de aprendizaje de tal forma que se favorezca su proceso de adaptación y se alcance la excelencia académica.

## INTRODUCCIÓN

Estudios desarrollados en el contexto colombiano indican que los niveles de deserción universitaria alcanzan el 48% (Pineda, 2009; Cede, 2006). Según estos estudios, los factores que con mayor frecuencia se asocian a estos niveles de deserción son los económicos (representados en altos costos de las matrículas y manutención), los vocacionales y aptitudinales (especialmente por problemas de preparación académica en la educación secundaria) y los familiares (conflictos).

Esta problemática tiende a ser más alta en los primeros semestres de la carrera (llegando hasta el 45% en cuarto semestre) y posteriormente empieza a descender. El estudio de Cede (2006) señala que las habilidades en las presentan mayor dificultad los estudiantes de secundaria son las matemáticas, lecto-escritura, argumentación y comprensión. Así mismo los estudiantes con menores puntajes en las pruebas de Estado y menor estrato socioeconómico tienen mayor riesgo de deserción.

En el caso de la Institución Universitaria Iberoamericana, los datos de deserción de estudiantes muestran que los que se retiran sin culminar su carrera lo hacen por razones académicas (particularmente bajo rendimiento académico) o por problemas de tipo económico (no tener los recursos o tener que seguir trabajando para sostenerse), así como lo muestra la tendencia nacional, los primeros semestres son los que presentan un nivel mayor deserción.

La deserción afecta a las instituciones de educación superior por el hecho de que quien deserta, eventualmente bloquea la posibilidad de acceso a otro estudiante con posibilidades de continuidad en su proceso educativo, aspecto que afecta a las instituciones en el plano económico, pues genera inestabilidad. (Min. Educación, 2008).

La facultad de psicología de la Corporación Universitaria Iberoamericana cuenta con el Programa de Acompañamiento Académico, cuyos objetivos se dirigen justamente a atacar los factores mas frecuentes de la deserción; este programa busca desarrollar e implementar estrategias de acompañamiento, seguimiento y apoyo académico a los estudiantes; favorecer y acompañar el proceso de adaptación a la vida universitaria de los estudiantes de primeros semestres, a fin de

promover el desarrollo de la excelencia académica; además promover y promocionar medios y estrategias para el fortalecimiento de las habilidades requeridas para la educación superior, relacionadas con hábitos y técnicas de estudio, comprensión lectora, habilidades de comunicación, entre otras.

No obstante el trabajo que se viene realizando, desde hace ya varios años al interior de la facultad, se encuentran índices de mortalidad y deserción, en sus diferentes manifestaciones, que preocupan. La experiencia del programa ha señalado como uno de sus limitantes los escasos tiempos con que cuentan los estudiantes para asistir a este tipo de apoyo académico; sumado a esto se encuentra que cada vez mas estudiantes tienen acceso a espacios virtuales; de tal forma que un espacio de acompañamiento académico virtual puede llegar a favorecer a un mayor número de estudiantes, no sólo del programa de psicología sino de toda la comunidad universitaria, reduciendo así los índices de deserción y de mortalidad académica.

De esta forma, la pregunta central del proyecto será: ¿cómo los espacios virtuales de aprendizaje pueden apoyar los procesos de acompañamiento académico de la Corporación Universitaria Iberoamericana?; de este problema surgen otros como: ¿qué tipo de objetos virtuales de aprendizaje pueden favorecer los procesos de acompañamiento académico en educación superior?; ¿los espacios virtuales de aprendizaje favorecen el desarrollo de estrategias de aprendizaje de los estudiantes universitarios?

## OBJETIVOS

### GENERAL:

Construir, desarrollar e implementar un espacio virtual de acompañamiento para estudiantes universitarios, con el fin de desarrollar y promover las habilidades requeridas para la educación superior.

### ESPECÍFICOS

Diseñar y construir objetos virtuales de aprendizaje como apoyo académico a estudiantes de la facultad de psicología de la Iberoamericana.

Crear un espacio virtual dentro de la plataforma de la Iberoamericana, de libre acceso para los estudiantes de la facultad de psicología, como apoyo a los procesos de aprendizaje.

Desarrollar en los estudiantes de la facultad de psicología la autonomía en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, como medio para favorecer los hábitos de estudio.

## MARCO METODOLÓGICO

Tipo de estudio: proyecto de desarrollo

Método:

Población: estudiantes universitarios de la facultad de psicología de la Corporación Universitaria Iberoamericana.

Instrumentos: Objetos virtuales de aprendizaje

Procedimiento:

Elaboración del marco teórico

Diseño de modelo

Montaje – prueba piloto

Seguimiento y evaluación del desarrollo del proyecto

Evaluación de resultados e impacto inicial del proyecto.

Cronograma

Duración del proyecto: 2 semestres

Semestre I:

Elaboración del marco teórico

Diseño del modelo

Montaje – prueba piloto

Semestre II

Implementación, seguimiento y evaluación del desarrollo del proyecto

Evaluación de resultados e impacto inicial del proyecto

## MARCO DE REFERENCIA

Los referentes teóricos que acompañan este proyecto se centran en los fundamentos de la educación virtual, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como apoyo a la educación superior y el desarrollo, diseño e implementación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje OVAS.

La educación en línea o educación virtual es un paso evolutivo natural en el desarrollo de la educación a distancia, es una modalidad educativa, una manera de hacer educación. No significa por tanto que sea la única o la mejor alternativa para el desarrollo de procesos educativos. La bondad de la educación virtual no se encuentra en ella misma; depende de una serie de características y condiciones de los sujetos que en ella intervienen. (Urrego, 2004)

Citando este mismo autor hoy por hoy esta modalidad de educación se presenta como una alternativa valiosa para responder y proponer a los retos que fenómenos contemporáneos nos plantean con carácter de urgencia. La posibilidad que este estilo educativo nos brinda para proporcionar el desarrollo humano, científico, económico, es francamente incuestionable siempre y cuando logremos articular tres elementos claves: lo pedagógico, lo comunicativo y lo tecnológico. Lo pedagógico como el horizonte de sentido, lo comunicativo como el ámbito del proceso educativo y lo tecnológico como la herramienta que favorece el entronque de los dos primeros.

El enfoque digital de la EAD (educación a distancia) impone un nuevo concepto en la percepción del proceso educativo en donde el centro del proceso ya no es el docente, si no el alumno gracias a que esta nueva modalidad proporciona una valiosa oportunidad a quienes por diversos motivos (culturales, sociales, económicos) no están en condiciones de asistir a los cursos convencionales que exigen la presencia física del estudiante particularmente a la población adulta. (Laurus, 2008)

En tales circunstancias, la discusión se orienta más hacia la búsqueda de una mayor calidad en los procesos de enseñanza – aprendizaje en donde la educación está llamada a incorporar las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) a los procesos de aprendizaje y así facilitar a los ciudadanos en formación, no solo su conocimiento y uso, sino también la orientación necesaria para aprender con ellos y utilizarlos para la construcción de su propio conocimiento. (Laurus, 2008)

Según “Henao, 2002” Las teorías de aprendizaje y entornos virtuales de las nuevas TIC (tecnologías de la información y la comunicación) ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza; sin embargo no es la tecnología disponible el factor que debe determinar los modelos, procedimientos, o estrategias didácticas. La creación de ambientes virtuales de aprendizaje debe inspirarse en las mejores teorías de la psicología educativa y de la pedagogía, ya que el simple acceso a buenos recursos no exime al docente de un conocimiento riguroso de las condiciones que rodean el aprendizaje, o de una planeación didáctica cuidadosa.

Para “Henao, 2002.” se debe plantear el uso de tres teorías de aprendizaje para orientar el diseño de materiales y actividades de enseñanza en un entorno virtual: la Gestalt, la Cognitiva, y el Constructivismo. Donde la teoría de la Gestalt se interesa por estudiar la percepción y su influencia en el aprendizaje. El diseño visual de materiales de instrucción para utilizar en la red debe basarse en principios o leyes de la percepción como el contraste figura-fondo, la sencillez, la proximidad, la similitud, la simetría, y el cierre. El contraste figura-fondo es un principio básico según el cual un primer plano de un estímulo visual tiene que ser distinto al fondo. Esta norma se viola frecuentemente en el diseño de muchas páginas que aparecen en la red debido que los fondos suelen incluir formas o colores que desvanecen u opacan el texto, dificultando su lectura.

El principio de la sencillez sugiere que un buen arreglo visual debe evitar la inclusión de elementos distractores o que generen ambigüedad en su interpretación. Según la ley de proximidad es más fácil entender que varios elementos textuales o gráficos están relacionados si aparecen cercanos; así un texto que se utilice para explicar un gráfico o rotular una de sus partes debe estar cerca del gráfico o formar parte del mismo. (Henao, 2002)

En este orden de ideas el principio de similaridad establece que las personas tienden a agrupar las cosas cuando tienen una apariencia semejante. Si los elementos de un gráfico tienen el mismo estilo, puede verse más fácilmente como un todo para llamar la atención sobre algunos elementos de un texto o gráfico se emplean recursos como resaltados, subrayados, animaciones, contrastes de colores, intermitencias, etc. (Henao, 2002)

El principio de similaridad establece que las personas tienden a agrupar las cosas cuando tienen una apariencia semejante. Si los elementos de un gráfico tienen el mismo estilo, puede verse más fácilmente como un todo para llamar la atención sobre algunos elementos de un texto o gráfico se emplean recursos como resaltados, subrayados, animaciones, contrastes de colores, intermitencias, etc. El exceso de detalles diferenciadores o contrastes en una pantalla puede hacer difícil que los lectores se concentren en la información deseada (Henao, 2002)

Según Henao, 2002. El exceso de detalles diferenciadores o contrastes en una pantalla puede hacer difícil que los lectores se concentren en la información deseada. La ley de cierre indica que las personas tratan de interpretar un gráfico o texto incompleto basados en su conocimiento previo. Los elementos incompletos deben evitarse pues los usuarios invierten demasiado tiempo tratando de entenderlos. Las personas captan directamente el sentido de la información o se apoyan en ciertos esquemas para otorgarle algún significado.

En la teoría cognitiva los mapas conceptuales, las actividades de desarrollo conceptual, el uso de medios para la motivación, y la activación de esquemas previos, pueden orientar y apoyar de manera significativa el diseño de materiales de instrucción en la red. Los mapas, los esbozos, y los organizadores gráficos son medios para representar la actividad cognitiva. (Henao, 2002)

La teoría del constructivismo en el diseño de actividades de enseñanza en la red puede orientarse a la luz de varios principios de esta corriente tales como: el papel activo del alumno en la

construcción de significado, la importancia de la interacción social en el aprendizaje, la solución de problemas en contextos auténticos o reales.

Cada individuo posee una estructura mental única a partir de la cual construye significados interactuando con la realidad. Una clase virtual puede incluir actividades que exijan a los alumnos crear sus propios esquemas, mapas, redes u otros organizadores gráficos. Así asumen con libertad y responsabilidad la tarea de comprender un tópico, y generan un modelo o estructura externa que refleja sus conceptualizaciones internas de un tema. (Hena, 2002)

Para Hena, 2002. La interacción social proporciona interpretaciones mediadas de la experiencia ya que gran parte de lo que aprendemos sobre el mundo depende de la comunicación con otras personas y en la educación virtual se puede evidenciar a través de chats, correo electrónico, foros de discusión, videoconferencias, etc. Los alumnos contestan preguntas, resuelven problemas, y realizan actividades en forma grupal.

La red es un entorno en el cual el trabajo en grupo puede alcanzar mayor relevancia. De cierta manera lo que cada estudiante hace es publicado y el profesor puede determinar quién participa realmente en un proyecto. En la clase regular es común que algún alumno contribuya poco o nada al trabajo de un grupo sin que el profesor se entere teniendo en cuenta que en la red la participación de todos es más visible. (Hena, 2002)

Las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) a nivel de educación, abren un amplísimo abanico de oportunidades por la rapidez con la cual se dan los procesos de transmisión y recepción de la información globalizada. (Hena, 2002)

Es por esto que la educación a distancia (EAD) puede ser una ventana abierta a las demandas de la nueva sociedad del siglo XXI ya que en ese contexto, las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) constituye uno de los medios más eficaces que puede viabilizar el cumplimiento de los objetivos planteados en los diseños instruccionales de la EAD (Educación a distancia) y en los fines que cumple el proceso educativo, permitiendo a los estudiantes acceder responsablemente, en libertad, de manera autónoma y en interacción constante a la información y generar a su vez un proceso de creación y transmisión de nuevos conocimientos. (Laurus, 2008)

Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones posibilitan la creación de un nuevo espacio social-virtual para las interrelaciones humanas, este nuevo entorno, se está desarrollando en el área de la educación, porque posibilita nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de las redes modernas de comunicaciones. Este entorno cada día adquiere más importancia, porque para ser activo en el nuevo espacio social se requieren nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos. Además adaptar la escuela, la universidad y la formación al nuevo espacio social requiere crear un nuevo sistema de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos para los procesos formativos (Bello, 2008).

Por muchas razones básicas, hay que replantearse profundamente la organización de las actividades educativas, mediante un nuevo sistema educativo en el entorno virtual. El nuevo espacio social tiene una estructura propia, a la que es preciso adaptarse. El espacio virtual, cuyo mejor exponente actual es la red Internet, no es presencial, sino representacional, no es proximal, sino distal, no es sincrónico, sino multicrónico, y no se basa en recintos espaciales con interior, frontera y exterior, sino que depende de redes electrónicas cuyos nodos de interacción pueden estar diseminados por diversos países. Este entorno de multimedias no sólo es un nuevo medio de información y comunicación, sino también un espacio para la interacción, la memorización y el entretenimiento. Precisamente por ello es un nuevo espacio social, y no simplemente un medio de información o comunicación, es por esta razón que cada vez es preciso diseñar nuevos escenarios y acciones educativas, es decir, proponer una política educativa específica para el entorno cibernético. Aunque el derecho a la educación universal sólo se ha logrado plenamente en algunos países, es un motivo por el cual hay que seguir desarrollando acciones de alfabetización y educación en el entorno real. Este exige diseñar nuevas acciones educativas, para lo cual es necesario proponer capacitación a las personas para que puedan actuar competentemente en los diversos escenarios de este entorno. Así mismo, además de aplicar las nuevas tecnologías a la educación, hay que diseñar ante todo nuevos escenarios educativos donde los estudiantes puedan aprender a moverse e intervenir en el nuevo espacio telemático. El acceso universal a esos escenarios y la capacitación para utilizar competentemente las nuevas tecnologías se convierten en dos nuevas exigencias emanadas del derecho a que cualquier ser humano reciba una educación adecuada al mundo en el que vive (Bello, 2008).

Es por lo anterior que la educación virtual, surge como una necesidad de los tiempos modernos, donde el estudiante debe capacitarse en forma permanente, para lo cual requiere aprender a regular su propio ritmo de aprendizaje conciliando su tiempo de trabajo, de estudio, de socialización, de diversión y recreación, así como seleccionando por sí mismo las temáticas e información de su interés, de acuerdo con su propia necesidad, utilizando los diferentes medios de autoinstrucción y comunicación que ofrece el mundo moderno.

Este tipo de formación requiere, sin embargo, de un conjunto de condiciones para su correcto funcionamiento, las cuales están altamente relacionadas con la tradición cultural de la sociedad, así como con el comportamiento y actitud de las instituciones educativas, profesores, tutores, estudiantes y demás condiciones académicas e institucionales que intervienen en un proceso educativo virtual. El rol del docente cambiará significativamente, desarrollando funciones de liderazgo al proponer ideas, teorías y métodos colaborativos virtuales para incursionar en la sociedad del conocimiento. Ellos se transformarán en guías del aprendizaje, tutores y promotores de debates virtuales, consejeros, impulsores de las redes, en los cuales ellos también aprenden durante la interacción con todos los miembros del grupo virtual, al tiempo que sintetizarán, articularán, evaluarán y publicarán resultados de la actividad académica e investigativa, los cuales deben estar estrechamente ligada al aprendizaje, enriqueciendo permanente el debate, generando y poniendo a disposición materiales para consulta y estudio, a través de las redes. La validación social del modelo de educación virtual, depende de la calidad del proceso de enseñanza

aprendizaje, el cual se refleja en la incorporación de nuevos modelos pedagógicos de conducir el aula de clase que se convertirá en un campo abierto al conocimiento sin fronteras. (Asmar, 2002)

Una reflexión importante con relación a los fundamentos pedagógicos en entornos virtuales de aprendizaje, es la que hace Quiñones (2006), la cual se presenta a continuación:

“La inserción de estas nuevas tecnologías al ámbito escolar, ya sea por su presencia física o por el dominio que de ellas tengan los educandos que llegan a la institución educativa, obliga de hecho a repensar los procesos de construcción del conocimiento, desarrollo de la inteligencia y el modelo educativo, que para el caso Colombiano, fue creado bajo los paradigmas y necesidades de masificación y anonimato de la antigua sociedad industrial.

La nueva estructura digital, ha transformado los términos de creación e intercambios simbólicos, los procesos de enseñanza aprendizaje, las condiciones ambientales en las cuales los seres humanos desarrollan sus sistemas cerebrales y cognitivos, así como el desarrollo de las organizaciones sociales y culturales. Desde esta perspectiva Zambrano citado por Quiñones (2006), sostiene que “pensar la plataforma no significa pensar exclusivamente problemas tecnológicos, cuando se piensa la plataforma se están pensando otras formas de cultura, de interacción social, de desarrollo económico y de expresión y tramitación de intereses políticos”

1. La nueva plataforma pone en juego dos elementos esenciales para el análisis de los procesos de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales: la comunicación y el conocimiento, en este nuevo escenario el núcleo central en el cual se construye conocimiento no es tanto de cantidad como de relación, pero la plataforma global por sí misma no garantiza la apropiación del conocimiento que por ella circula, para ello se requieren procesos intensos de apropiación social y cultural que lleven a la generación de aprendizaje significativo, de allí surge la necesidad de pensar en un nuevo escenario educativo en donde la tecnología potencie los procesos de formación necesarios para dar respuesta a todo aquello que ha carecido de respuestas. ... 4 El modelamiento, la tutoría, el aprendizaje guiado se convierten en estrategias de apoyo cognitivo, de allí que la meta del aprendizaje sea la adquisición y construcción de conocimientos significativos, para ello la red es vista como un medio eficaz por medio de la cual los estudiantes construyen sus propias representaciones del conocimiento y no como una estructura para modelar representaciones conceptuales de expertos. La estructuración del contenido desde la teoría constructivista se presenta a partir de estudios de caso o problemas del mundo real, a partir de ello los estudiantes construyen estructuras conceptuales a su propio ritmo, de allí que la ubicación, frecuencia y consistencia de los hiperenlaces sea un aspecto determinante en la experiencia de aprendizaje significativo, en la medida permiten la integración asociativa de los contenidos en la red. A lo anterior se suma las características cognitivas, motivación, conocimientos y contexto social del estudiante, las cuales deben ser tenidas en cuenta como parte del entorno de aprendizaje, así como la organización de la información que se despliega en la red, la cual debe ser atractiva, y practica”.

Ahora bien cuando se revisan las condiciones para el desarrollo de la educación virtual en el país, se puede decir que hasta el presente, la educación virtual en general y la educación superior a

distancia/virtual en particular, se encuentran en Colombia en sus primeras etapas y niveles de desarrollo. Apenas comienzan a vislumbrarse algunas características que hacen presagiar el paso a niveles superiores. Si bien Colombia es uno de los países con mayor tradición en educación a distancia, el ingreso a la virtualidad no ha sido fácil, debido a las condiciones, generales y específicas, a partir de las cuales ésta se inicia y evoluciona.

De una parte, debe tenerse presente que las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación – NTICs surgen en el mundo entero como respuesta a las demandas planteadas por los crecientes procesos de ampliación de la producción, de los mercados y de las relaciones internacionales. Han sido, a su vez, uno de los vehículos más poderosos y característicos del proceso de globalización. Dentro de este contexto, la educación adquiere, de otra parte, una doble dimensión: se convierte quizás en el más importante factor de crecimiento económico, puesto que al estar éste ligado a la utilización y mayor desarrollo de las tecnologías, que no son otra cosa que aplicaciones del conocimiento, se hace necesario que cada vez un mayor número de personas accedan a la educación como forma de conocer y dominar la tecnología. Y, se convierte igualmente en un importante sector de inversiones y negocios. Esas son características básicas de la educación, y particularmente de la educación superior, en la actual era del conocimiento.

Por razones de génesis, las tecnologías –afirmaba Máximo Halty- son como las células, llevan implícitas las características de la sociedad que las engendra. Así las cosas, es comprensible que por las razones implícitas antes mencionadas y por razones prácticas como el resarcir los altos costos de invertir en tecnología, los programas de educación virtual hayan tenido, en buena medida, al menos en sus inicios, un marcado carácter comercial, aunque bajo formulaciones educativas: alcanzar nuevos mercados potenciales de estudiantes, que se presenta como un importante mecanismo de expansión de la cobertura educativa. Esta situación se ha presentado inicialmente con mucha fuerza en el caso colombiano. Así, era apenas natural que, desde las perspectivas anteriores, las primeras experiencias que se dieron en el área educativa ocurrieran en aquellas funciones y metodologías que podrían ofrecer las mayores facilidades de aplicación inmediata y de rentabilidad, tanto económica como social.

Tal fue el caso de la docencia y, dentro de ella, de los “convenios educativo-comerciales” con instituciones extranjeras, y más reciente como desarrollos nacionales dentro de la modalidad de educación superior a distancia. Así las cosas, es entonces comprensible que, la primera y la más extendida estrategia de desarrollo virtual entre las instituciones de educación superior haya sido la utilización de las nuevas tecnologías digitales como un nuevo medio de “entrega” de contenidos a distancia. Además de estos condicionamientos generales, el desarrollo de la educación virtual implica una serie de requerimientos específicos: la disposición de una infraestructura tecnológica (equipos, software y redes de comunicación) y de recursos humanos que conozcan, dominen y puedan aplicar dichas tecnologías al campo educativo. Por consiguiente, requiere dominar no sólo algunos principios tecnológicos y educativos, sino una suficiente experiencia y experticia que permita conocer en profundidad cómo actúa el cerebro humano; cómo se realiza el proceso de apropiación e interiorización de los contenidos sociales que es, en esencia, la educación; cómo se realizan los 7 aprendizajes; cómo se producen nuevos conocimientos; cómo se administrar el

conocimiento y enseñar en la época actual; cómo adquirir o desarrollar una adecuada infraestructura en materia de tecnologías informáticas y de comunicación. El sistema educativo colombiano presenta al respecto algunas particularidades, sesgos, asimetrías, limitaciones e insuficiencias, que no pueden soslayarse (Facundo, 2002).

Es deseable lograr una alta calidad en la educación virtual y a distancia, y su mejoramiento permanente, pero más aún es hacerlo procurando que esa educación alcance la mayor equidad y pertinencia social.

Con relación a la calidad Silvio (2006) afirma que es la conformación de las características de un objeto, material o inmaterial, con una norma, criterio o patrón. El término objeto se utiliza aquí de manera muy amplia e incluye los objetos materiales propiamente dichos, los servicios, las ideas, la información y toda producción humana cuya calidad pueda ser susceptible de evaluación. La educación virtual y a distancia es un objeto inmaterial o intangible, cuyo producto son conocimientos adquiridos por personas en ambientes formales o informales y con diverso grado de estructuración. La educación puede tener algunos componentes materiales y tangibles, como libros y materiales educativos en soportes audiovisuales y locales, y edificaciones donde se lleva a cabo la enseñanza y el aprendizaje. Pero, cuando se evalúan estos materiales pedagógicos y estas edificaciones, lo que interesa es su valor para transmitir conocimientos y facilitar su adquisición por parte de los seres humanos. En síntesis, cuando se evalúa un sistema educativo, la medida última de su calidad es el aprendizaje logrado por quienes utilizan sus recursos; la evaluación del sistema como tal y de su infraestructura y recursos se realiza con el fin de inferir la capacidad del sistema para producir aprendizaje significativo con el objetivo de la mejora de la calidad de la vida de quienes aprenden. En esta dirección pueden evaluarse los programas, proyectos y actividades de educación a distancia con diversos criterios que contienen indicadores acerca del grado en el que el programa se ajusta a las normas de calidad en varios aspectos significativos para su desempeño como programa. Existen diversos tipos de calidad según los criterios considerados o los componentes esenciales de un sistema de enseñanza y aprendizaje virtual y a distancia, y según el nivel de gestión considerado: programa, proyecto o actividad específica.

Los estudiosos de la calidad de la educación virtual a distancia (EVAD) coinciden en que ésta posee una especificidad propia y su evaluación no puede reducirse a los mismos criterios que la educación no virtual presencial. Es posible que existan criterios aplicables por igual a ambas modalidades educativas pero, en un análisis profundo, se encuentran especificidades de la educación virtual a distancia que requieren de criterios y metodologías particulares para evaluar su calidad. El interés por la EVAD ha ido acompañado de una proliferación de concepciones sobre la evaluación y la gestión de su calidad. En muchos países en desarrollo la preocupación por la calidad ha conducido al desarrollo de sistemas nacionales de evaluación y acreditación de la educación superior, que existían ya en países desarrollados desde hace un cierto tiempo, pero que en esas naciones son una novedad. El objetivo es el desarrollo de mecanismos de evaluación y control de la calidad de la educación superior y la supervisión permanente del desempeño de las instituciones de educación superior (Silvio, 2006).

Muchos de los estudiantes en las diferentes aulas de clase, hacen parte de una generación que no imaginaría su mundo sin un teléfono celular; un computador de escritorio o portátil, un mp4 o cualquiera de las creaciones tecnológicas que cambian día a día conforme dispone la competencia del mercado.

Estos estudiantes son los mismos que al estar inmersos en una sociedad de la tecnología, ya no les es suficiente una clase magistral que parece estar desligada del mundo en el que viven. Un mundo lleno de estímulos que luchan por la atención de los miembros de la familia de hoy. Lo que ellos necesitan entonces, es algo que ha impactado a la comunidad entera, las Tecnologías de la Innovación y la Comunicación, que como bien podría rezar una cuña o aviso publicitario: ¡llegaron para quedarse!

Pero, ¿en qué consisten estas tecnologías y ¿cómo pueden integrarse a la educación? Para resolver estas inquietudes, primero hay que definir como se define tecnología en el mundo actual.

Como lo exponen Fernández, Sanz y García (p.3, 2009):

El término tecnología se emplea actualmente en situaciones diversas y por ello requiere una adecuada conceptualización. En primer lugar, cabe referirla a las tecnologías de la información y de la comunicación en tanto integran el vínculo entre ciencias de la naturaleza y técnica. Designa también el análisis de los procedimientos tecnológicos aproximándose con ello a su interpretación de reflexión sobre la técnica y en tercer lugar es concebida también como el conjunto de técnicas y/o procedimientos dirigidos a un objetivo sea la producción de objetos o la generación de conductas.

Las TICS podemos decir que son tecnologías de la Información y Comunicación, es decir, son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Son un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos digitalizados. Para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC's son medios y no fines. Por lo tanto, son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

Las TIC's se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional y por las Tecnologías de la Información (TI), caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces).

Las TIC's pueden ser tanto tradicionales (radio, televisión, medios impresos) como nuevas (conjunto de medios y herramientas tales como satélites, computadoras, internet, correo electrónico, celulares, robots). Optimizan el manejo de la información y el desarrollo de la comunicación. Permiten actuar sobre la información y generar mayor conocimiento e inteligencia.

Abarcan todos los ámbitos de la experiencia humana. Están en todas partes y modifican los ámbitos de las actividades cotidianas: el trabajo, las formas de estudiar, las modalidades para comprar y vender, los trámites, el aprendizaje y el acceso a la salud.

Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo de la tecnología no es sólo la producción de objetos, sino también la generación de conductas. Las conductas que ha generado este tipo de tecnología pueden ser variadas y dependen de quien las use. Por ejemplo, pueden variar al ser usadas por el periodismo, la educación, el arte, la publicidad, etc. Si estas son usadas por la publicidad, la conducta que se espera que se de es la conducta de información y/o de compra.

En cambio si son usadas por la educación, las conductas esperadas van a ser todas aquellas que tengan que ver con los procesos de enseñanza y/o aprendizaje, como lo puede ser el desarrollar una habilidad de comprensión lectora.

Si bien, para desarrollar las habilidades de comprensión lectora no es necesario el uso de las TICS, es claro que un estudiante de esta era de la comunicación, estaría más interesado si un taller en clase se le presenta apoyándose en ellas y aún más si el es quién construye el aprendizaje y no se queda como un simple receptor de este.

Escontrela y Stojanovic (p. 1, 2004) lo presentan de la siguiente forma:

La concepción de aprendizaje y, en consecuencia, las estrategias de enseñanza dirigidas a promoverlo, también han experimentado cambios sustanciales. Mientras el papel de la enseñanza tradicional era proporcionar información, la función del alumno se restringía a asimilarla mediante la práctica y la repetición, fuera de su contexto real de utilización. Hoy, por el contrario, se considera que el aprendizaje no puede ser transmitido sino que debe ser construido por el propio individuo (constructivismo). Por ello, los sistemas innovadores de enseñanza enfatizan el aprendizaje basado en la actividad significativa, entre estos sistemas se encuentran: la enseñanza basada en el aprendizaje de oficios (Collins et al.,1989); el aprendizaje basado en problemas (Bridges, 1997); escenarios dirigidos a un objetivo (Shank, 1992); estructura anclada (Cognition & Technology Group at Vanderbilt, 1990) (citados por Vizcarro y León, 1998).

Queda claro entonces el uso de las TICS como herramienta de progreso para todas las áreas y como están ayudando a que el aprendizaje sea mayor y más eficaz. Una muestra de esto la presenta Fernández et al (p.5, 2009): En el escenario europeo se observa recientemente el auge de la expresión sociedad del conocimiento entendida como aquella que se refiere a la importancia de las TICs y a su empleo en los procesos de proyección económica. Esta expresión designa también las nuevas formas de generar conocimiento en una sociedad en la que éste es junto al trabajo y al capital factor de crecimiento. En ella, sobresale asimismo la relevancia de la educación y formación a lo largo de la vida y además la complejidad de los servicios intensivos en conocimiento y comunicación. En estas descripciones surge el vínculo que suele hacerse entre las TICs, la educación y la sociedad del conocimiento. Las TIC crean conocimiento y simultáneamente riqueza económica y por ello su expansión originará una sociedad del mismo que debe fomentarse desde la educación infantil hasta la formación permanente a lo largo de toda la vida de las

personas. Según esta perspectiva, el potencial competitivo de la sociedad del conocimiento radica en esta promoción educativa integrada con la tecnológica.

Según los autores, el potencial competitivo se encuentra en la integración de las TICs al mundo académico; pero aunque ya se viene hablando de esto hace cierto tiempo, aún siguen existiendo colegios que no hacen uso de esta herramienta. Collins (p. 47, 1998 en Escontrela y Stojanovic p. 1, 2004) habla sobre el tema expresando que: "Cualquier reforma educativa sólo puede producirse como resultado de un largo proceso. Los efectos de la imprenta se sienten todavía cientos de años después de su invención en la educación pública."

Con respecto a lo dicho por el autor, sabemos que es cierto pero que también depende de nosotros y de las necesidades que creamos son primeras en el momento. Es por eso que muchos mandatarios relegan el tema de la educación, la investigación y la tecnología a segundo y hasta tercer término, sin comprender el daño que le hace al colectivo que regentan. La solución para la integración de las TICs depende de cómo nosotros mismo promocionemos el uso de estas y otras herramientas de tanto valor y demostremos que si se puede construir desde las aulas hacia afuera y no únicamente desde la administración.

Igualmente existe un consenso que la educación concebida como fuente del desarrollo debe ser distinta de aquella que nuestros países imaginaron durante gran parte del siglo XX. Este consenso, orientado por la necesidad de mejorar la calidad y equidad de la educación, "es amplio y nutre muchas de las reformas a los sistemas educacionales que casi todos los gobiernos emprenden hace más de una década. Si bien los contenidos y orientaciones de aquellas no son homogéneos entre los países, hay algo de coincidencia. Esta coincidencia incluye, replantearse el rol del Estado en la provisión de educación y conocimiento, desarrollar mecanismos de monitoreo y evaluación periódica de logros en el aprendizaje, reformular los mecanismos de financiamiento del sistema educacional, reformar los contenidos y prácticas pedagógicas en función de los nuevos soportes del conocimiento y los cambios en el mundo del trabajo, repensar el papel y la formación de los docentes, e introducir en las escuelas las nuevas tecnologías de información y conocimiento" (Hopenhayn; 2003, p.8).

En el ámbito educativo las TICs tienen ventajas y desventajas que apoyan la tarea a realizar, en ventajas podemos ver que, existe un aprendizaje cooperativo, los instrumentos que proporcionan las TICs facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales ya que propician el intercambio de ideas y la cooperación. Las tareas educativas realizadas con computadoras permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el computador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar diversos tipos de tratamiento de una información muy amplia y variada. Hoy día aún conseguimos en nuestras comunidades educativas algún grupo de estudiantes y profesores que se quedan rezagados ante el avance de las tecnologías, sobretodo la referente al uso del computador. Por suerte cada vez es menor ese grupo y tienden a desaparecer.

Dada las necesidades de nuestro mundo moderno, hasta para pagar los servicios públicos, se emplea el computador, de manera que la actividad académica no es la excepción. Profesor y

estudiante sienten la necesidad de actualizar sus conocimientos y muy particularmente en lo referente a la tecnología digital, formatos de audio y video, edición y montaje, etc.

Algunas de sus desventajas en general podemos encontrar que teniendo en cuenta que el aprendizaje cooperativo está sustentado en las actitudes sociales, una sociedad perezosa puede influir en el aprendizaje efectivo. Dado el acelerado avance de las tecnologías, éstas tienden a quedarse descontinuadas muy pronto, lo que obliga a actualizar frecuentemente el equipo y adquirir y aprender nuevos software. El costo de la tecnología no es nada económico por lo que hay que disponer de un presupuesto generoso y frecuente que permita actualizar los equipos periódicamente. Además hay que disponer de lugares seguros para su almacenaje para prevenir el robo de los equipos.

Por esto se debe ir implementando de manera pausada pero continua todas aquellas herramientas que nos lleven a este cambio pero que de otra manera sea visto de forma eficaz.

## RESULTADOS

De acuerdo con las fases propuestas para el presente proyecto, durante éste primer semestre corresponde:

Elaboración del marco teórico

Diseño del modelo

Montaje – prueba piloto

De acuerdo con lo anterior, la primera fase del proyecto fue la elaboración del marco teórico. El grupo de trabajo se reunió para plantearse los principales temas sobre los cuales debía centrarse la discusión e indagación para entender lo que implica la creación de un espacio virtual de aprendizaje, y sobre este tipo de estrategias en el marco de un programa de acompañamiento académico para estudiantes universitarios.

Se realizaron varias reuniones en las que se abordaron los temas relacionados con la educación virtual, las experiencias propias sobre este tipo de aprendizaje, se revisaron un sinnúmero de documentos relacionados con el tema.

A continuación se abordó el tema de las tecnologías de la información y la comunicación. Seguidamente surgió el interrogante de cómo se desarrolla un objeto virtual de aprendizaje.

La siguiente fase corresponde al diseño del modelo: una vez abarcadas las temáticas centrales del marco teórico, la discusión se centró en cuáles eran las necesidades de los estudiantes de la facultad de psicología, qué temáticas serían las fundamentales para ubicar en un espacio virtual de aprendizaje. Se llegó a la conclusión de que se debían abordar temas relacionados con:

- Uso de normas APA

- Reglamento estudiantil
- Diccionario técnico de inglés
- Cómo realizar exposiciones
- Cómo realizar reseñas críticas
- Cómo realizar ensayos
- Presentación del Programa de Acompañamiento Académico
- Manejo de la ansiedad frente a las exposiciones
- Manejo de la ansiedad frente a la presentación de exámenes
- Consejos para el estudiante que inicia su formación en psicología
- Cómo elaborar mapas mentales
- Cómo elaborar mapas conceptuales
- Estrategias de preparación para exámenes
- Tips para realizar una lectura comprensiva

A partir de la selección de las temáticas sobre las cuales habrían de versar los objetos virtuales se inició el diseño de éstos. Se llegó a la elaboración de ocho objetos virtuales.

Una vez construido el material se procedió a la siguiente fase, el montaje: para esta fase se solicitó ayuda y asesoramiento de la dirección de educación virtual de la Iberoamericana. Allí se logró que se abriera el curso virtual. Este curso virtual se denominó: PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO ACADÉMICO.

Se contó además con la asesoría de una diseñadora industrial quien participó en la adecuación del material a las exigencias de la plataforma, en cuanto al uso de software compatible, tamaño del material y estética del mismo. Además se diseñó un logo para que acompañara todo el material virtual elaborado por el equipo de trabajo. Se dio inicio al montaje en la plataforma, se ha logrado hasta la fecha la ubicación de seis de los objetos virtuales elaborados.

## DISCUSIÓN

Una vez finalizada esta primera etapa del proyecto se corrobora gran parte de lo planteado en el marco teórico, pues resulta evidente que la incorporación de espacios virtuales de aprendizaje abre posibilidades a los estudiantes y permite, al contrario de lo que se pensaba, una mayor aproximación y acompañamiento a los estudiantes de este mundo global.

Las OVAS pueden utilizarse para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje siempre y cuando se soporten en un diseño instruccional claro y detallado, y se analicen las competencias que se desean formar en los estudiantes para generar estrategias adecuadas.

La realización de este proyecto y la exploración de las posibilidades de la web, han permitido observar un nuevo panorama para la adecuación de nuevas oportunidades de apoyo y acompañamiento a estudiantes. Uno de los valores que se observan en este tipo de espacios es que, si se genera la cultura del uso de la herramienta, se va a alcanzar uno de los objetivos primordiales del programa de acompañamiento, que es la prevención de la mortalidad académica y la deserción; lo anterior en la medida de que el estudiante va a reflexionar y a desarrollar estrategias que le permitan un mejor desempeño en todas sus asignaturas.

Las TIC son posibilidades que actualmente están en nuestra realidad y que seguramente se seguirán extendiendo a un ritmo acelerado, pues la sociedad actual parece caracterizarse por el rápido desarrollo de los conocimientos y el progreso de los medios tecnológicos, en consecuencia, se requieren estrategias de enseñanza flexibles que permitan dar respuesta al aumento de la demanda educativa.

Aunque no fue posible evaluar el uso del curso por parte de los estudiantes, al realizar el ejercicio al interior del grupo de trabajo, se reflexionó sobre la relación entre las TIC y la mejora de las prácticas educativas; las TIC abren, sin duda, por sus propias características, nuevas posibilidades de innovación y mejora de los procesos formales de enseñanza aprendizaje, aunque la mera incorporación de herramientas tecnológicas a las prácticas educativas no garantiza que esa mejora se produzca realmente; no obstante, generar este tipo de espacios, necesariamente va creando la cultura del aprendizaje autodirigido, va generando en el estudiante inquietudes y posibilidades de optimización de sus propios recursos. En últimas, hacia donde deben apuntar estos espacios es a crear una estrategia que combine de manera sistemática innovación docente, investigación educativa y evaluación de los efectos de la innovación.

## REFERENCIAS

Asmar, M. P. (2002). La enseñanza virtual en la educación superior. Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior. 1ª Edición. Colombia: Secretaría general- Procesos editoriales.

Bello, R. (2008). Artículo: Educación virtual: Aulas sin paredes. Recuperado en Septiembre 16 de 2011. Disponible en: <http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>

Escontrela y Stojanovic (2004). La integración del tic en la educación: apuntes para un modelo pedagógico pertinente. Rev. Ped, set. 2004, vol.25, no.74, p.481-502. . Disponible en <http://www.scielo.org.ve/scielo.ph>. Recuperado el 29 de Septiembre de 2011.

Fernández, Sanz y García (2009). Modelo de habilidades de las Tics y nuevo perfil profesional de los consejeros en orientación en algunos países Europeos. Orientación y sociedad. Vol 9. Disponible en: <http://www.scielo.org.ar/pdf/orisoc>. Recuperado el 29 de septiembre 2011.

Facundo, A. (2002). Artículo: La educación superior a distancia/virtual en Colombia. Recuperado en Septiembre 16 de 2011. Disponible en: <http://portales.puj.edu.co/didactica/PDF/Tecnologia/EducacionvirtualenColombia.pdf>

Henaó, O. (2002). La Enseñanza Virtual en la Educación Superior. ICFES. Disponible en: [www.pucmm.edu.do/RSTA/Academico/eves.pdf](http://www.pucmm.edu.do/RSTA/Academico/eves.pdf). Recuperado el 2 de marzo de 2011.

Hopenhayn, Martin (2003) "Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana". Serie Informes y Estudios Especiales, Nº 12, CEPAL. ISBN: 92-1-322130-4. Disponible en: <http://www.eclac.cl/publicaciones/xml/8/11678/lcl1844e.pdf>, DIS. Recuperado el 25 de Septiembre de 2011.

Laurus, (2008). Las tic en los procesos de enseñanza – aprendizaje en la educación a distancia. Revista de educación, Vol. 14 Núm. 28, 2008, pp. 295-314. Recuperado el 7 de abril de 2011 de <http://www.banrepultural.org>

Quiñones, J. (2006). Entornos virtuales en la educación superior. Consejo nacional de acreditación. Colombia: CORCAS EDITORES LTDA.

Silvio, J. (2006). Hacia una educación virtual de calidad, pero con equidad y pertinencia. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento. Vol. 3. No. 1. España.

Urrego, M. (2004). Educación virtual encuentro formativo en el ciberespacio. 2ª edición. Colombia. Editorial UNAB. Recuperado el 20 de septiembre de 2011 de <http://www.google.com.co>