

PROYECTO

**IMPLEMENTACION DE UN CENTRO DE OBJETOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE EN LA FACULTAD DE PSICOLOGIA**

INVESTIGADOR PRINCIPAL

ANA MARIA AVILA MATAMOROS

ASISTENTES DE INVESTIGACION:

LEIDY CABEZAS

LAURA GARAVITO

JEIMY ALEJANDRA GARAY

EDUARDO MADERO

LAURA MARJORIE PADILLA

CLAUDIA MARCELA QUINTERO

LINEA DE INVESTIGACION: PSICOLOGIA EDUCATIVA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

BOGOTA, MAYO 2011

TABLA DE CONTENIDO

Resumen

Introducción

Marco de Referencia Teórica

Marco Metodológico

 Tipo de estudio

 Método

 Participantes

Resultados

Discusión

Referencias

Anexos

RESUMEN

El proyecto se orienta hacia el diseño e implementación de un espacio virtual de actualización permanente de docentes universitarios que favorezca la cualificación de los procesos educativos de formación de profesionales en psicología.

En este espacio los docentes podrán encontrar y compartir materiales (documentos, presentaciones, videos) de apoyo a la docencia, así como información referida a modelos pedagógicos y estrategias didácticas pertinentes al ejercicio de la docencia.

Así mismo, el colectivo docente podrá participar en chats, foros y videoconferencias que favorezcan la socialización de experiencias y la reflexión en torno a los procesos, recursos, contenidos y sujetos del acto educativo.

INTRODUCCION

La docencia es uno de los roles ocupacionales de los profesionales en nuestro país y por supuesto, psicología no es la excepción. Los docentes universitarios de las facultades de psicología, comúnmente profesionales en la disciplina, no siempre cuentan con formación o estudios especializados en pedagogía y didáctica; sin embargo, en muchos casos, se ejerce la docencia y se asume el compromiso por la formación de profesionales competentes con la preparación general que ofrece el pregrado y en contados casos, con la constancia de realización de cursos de capacitación en docencia o pedagogía universitaria que constituyen requisitos de contratación en la educación superior.

Es durante el ejercicio de la docencia como se adquieren herramientas para “trasmitir” conocimientos de manera eficiente, sin embargo, temas relevantes a la formación de profesionales, como pedagogía, didácticas, currículo; rara vez son tema de reflexión o discusión en las facultades de psicología, por cuanto generalmente, los espacios académicos de la vida universitaria, por la dinámica misma de las facultades y los sistemas de contratación de docentes; dificultan la socialización de experiencias y materiales de apoyo a la docencia, lo que en ocasiones redundaría en desiguales oportunidades de acceso a la información, repetición de contenidos y planes de estudio desarticulados, a pesar de los esfuerzos de la administración curricular.

Adicional a lo anterior, los cambios supraestructurales en la sociedad, introducen transformaciones en el sistema educativo que deben ser asimiladas por todos los participantes; por lo que el análisis de las transformaciones educativas y las características de los sujetos (educadores y educandos), constituye otro aspecto fundamental en esta disertación. Los estudiantes “nativos digitales”, los docentes “emigrantes digitales”, comportan nuevas formas de procesar la información e implican nuevas estrategias de enseñanza.

En el panorama anterior, la existencia de un espacio académico virtual para la reflexión pedagógica y didáctica en la educación superior y la socialización de experiencias, recursos y materiales de apoyo a la docencia contribuirá en la labor docente de los profesores universitarios, en este caso particular, de la facultad de psicología.

Así, la pregunta central del proyecto será: ¿Puede el uso de herramientas virtuales contribuir en la formación permanente de los docentes de la facultad de Psicología de la Iberoamericana?; de la cual se derivan otras como: ¿Qué tipo de objetos virtuales pueden ser diseñados y socializados en el espacio virtual de apoyo a la docencia en la facultad de psicología de la Iberoamericana?; ¿Quiénes podrán acceder a éste espacio

virtual de apoyo a la docencia?, ¿qué transformaciones requiere la enseñanza en el contexto de la educación superior en sociedad actual?

En este orden de ideas, la creación de un espacio académico virtual para la socialización de experiencias, recursos y materiales de apoyo a la docencia (objetos virtuales de aprendizaje OVA's), pretende contribuir en la labor docente de los profesores de la facultad de psicología y constituir a la vez un recurso para la divulgación de aportes desde su experticia, al conocimiento disciplinar y profesional, en la construcción de una verdadera comunidad académica.

La propuesta en realidad, no constituye una innovación, pues en todos los niveles educativos, se ha empezado a implementar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación TICs con resultados bastante interesantes. Un ejemplo lo constituye la Universidad de Antioquia que desarrolla un programa de integración de tecnologías a la docencia que han denominado "Banco de Objetos Virtuales de Aprendizaje de la Universidad de Antioquia", el cual constituye un entorno virtual que apoya a profesores, estudiantes, grupos de investigación y en general, cualquier persona o institución, interesados en la selección y utilización de objetos de aprendizaje para elaborar o reestructurar materiales educativos, dirigidos a procesos de formación y actividades de autoestudio.

A nivel nacional, existe ya la Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada, RENATA, que conecta, comunica y propicia la colaboración entre la comunidad académica y científica de Colombia con la comunidad académica internacional y los centros de investigación más desarrollados del mundo.

Así, el ejercicio investigativo propuesto constituye un acercamiento a la temática desde la facultad de psicología de la Iberoamericana, con el ánimo de fortalecer la cultura

académica en la introducción y fortalecimiento del uso de tecnologías de la información y la comunicación como apoyo a la docencia.

OBJETIVOS

GENERAL:

Diseñar e implementar un espacio virtual de actualización permanente de docentes universitarios que favorezca la cualificación de los procesos educativos de formación de profesionales en psicología.

ESPECIFICOS

Compilar materiales (documentos, presentaciones, videos) de apoyo a la docencia, así como información referida a modelos pedagógicos y estrategias didácticas pertinentes al ejercicio de la docencia.

Socializar experiencias y reflexiones en torno a los procesos, sujetos y recursos del acto educativo.

MARCO METODOLOGICO

Tipo de Estudio: proyecto de desarrollo

Método

Población: docentes universitarios de la facultad de Psicología de la Corporación Universitaria Iberoamericana.

Instrumentos: Objetos virtuales de aprendizaje

Procedimiento:

Elaboración del marco teórico

Diseño del 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

I Semestre:

Elaboración del marco teórico

Diseño del modelo

Montaje – prueba piloto

II Semestre:

Implementación, seguimiento y evaluación del desarrollo del proyecto

Evaluación de resultados e impacto inicial del proyecto

MARCO DE REFERENCIA

Los referentes centrales del proyecto se estructuran en dos grandes secciones, por un lado, los referentes de contexto en los programas de formación de profesionales en Colombia, son estos: los fines de la educación superior, los procesos de acreditación de programas, la formación de profesionales competentes, las demandas de la autoevaluación y perfeccionamiento permanente de la docencia ; el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación superior como una característica y demanda cultural actual y como apoyo a la docencia en la educación superior; los Objetos Virtuales de Aprendizaje, existencia de experiencias exitosas en el uso de las TICs en educación en general y en educación superior en particular.

Por otro lado, se analizarán algunos referentes del contexto profesional: psicología educativa, con elementos como la relación educación – comunicación, modelos en la construcción de conocimiento, teorías del procesamiento de la información, sujetos y espacios de la educación, los destiempos en la educación y, el concepto de nativos e inmigrantes digitales.

Para empezar, resulta pertinente retomar algunas reflexiones de contexto que introducen al tema y llevan a comprender la necesidad de emprender acciones que acerquen las intencionalidades de la educación con la realidad de los sujetos, todos ellos formando parte del ejercicio de la formación.

Gabriel García Márquez (1996), en la llamada “misión de los sabios”, describe magistralmente el contexto colombiano y propone al sistema educativo, en su proclama “Por un país al alcance de los niños”, empezar a reconocer de una vez, que las

circunstancias culturales cambian, la sociedad ha cambiado y por ello, la educación debe cambiar.

“...nuestra educación conformista y represiva parece concebida para que los niños se adapten por la fuerza a un país que no fue pensado para ellos ... Semejante despropósito restringe la creatividad y la intuición congénitas, y contraría la imaginación... hasta que los niños olviden lo que sin duda saben de nacimiento: que la realidad no termina donde dicen los textos, que su concepción del mundo es más acorde con la naturaleza que la de los adultos, y que la vida sería más larga y feliz si cada quien pudiera trabajar en lo que le gusta, y sólo en eso... las condiciones están dadas como nunca para el cambio social, y la educación será su órgano maestro. Una educación, desde la cuna hasta la tumba, inconforme y reflexiva... Que aprovecha al máximo nuestra creatividad y conciba una ética -y tal vez una estética- para nuestro afán de superación personal. Que integre las ciencias y las artes... una educación para un país al alcance de los niños”.

Con respecto a los cambios sociales y las demandas respectivas al sistema educativo, Rosario, J. (2005), refiere varias revoluciones evidentes en la educación mundial; la primera de ellas, fue la adopción de la palabra escrita por medio de la alfabetización que impuso el lápiz y el papel como instrumentos principales de comunicación del conocimiento, como soporte principal de la información y como medio de enseñanza. La segunda, fue la aparición de las escuelas, donde aparece la figura del maestro; la tercera, se debe a la invención de la imprenta, a partir de entonces se utilizó el papel como soporte de la información; se cambiaron entonces una serie de patrones culturales, en la forma de trabajar, en la forma de leer, de vivir y de comunicar. Y la cuarta, se presenta con la participación de las nuevas tecnologías, las actuales manifiestan aceleradamente cambios al aparecer nuevos soportes, el soporte magnético y

el soporte óptico de la información. La información ahora es digitalizada. Se pasa entonces del lápiz y el papel al teclado y la pantalla; lo que implica nuevas formas de relación visual, motriz y hasta emocional con los textos, por lo que implica también, desarrollo de nuevas habilidades académicas.

Otro interesante escritor nacido en España pero con nacionalidad colombiana, Jesús Martín- Barbero (1997), contribuye a la reflexión cuando en su artículo "Heredando el Futuro", devela una realidad que aún no ha sido suficientemente dimensionada y que constituye uno de los principales retos educativos: los desfases o destiempos de la educación:

"Dos destiempos desgarran el mundo de la educación en América Latina. Uno es de las deudas del pasado, los objetivos no cumplidos de universalización de la escolaridad básica, el deterioro en la calidad de la enseñanza. El otro, los modelos de comunicación que subyacen a la educación... el "rendimiento escolar" se mide por edades y paquetes de información aprendidos y es a ese modelo mecánico y unidireccional al que responde la lectura pasiva que la escuela fomenta... desfasándose aceleradamente de los procesos de comunicación que hoy dinamizan la sociedad". (p.46)

Este autor propone al sistema educativo preguntas interesantes como: ¿qué significa saber y aprender en el tiempo de la economía informacional y desde las redes que se insertan instantáneamente en lo local en lo global?, ¿qué desplazamientos epistemológicos e institucionales están exigiendo los nuevos dispositivos de producción y apropiación cognitiva a partir del interfaz que enlaza las pantallas hogareñas de televisión con las laborales del computador y las lúdicas de los videojuegos?, ¿qué saben nuestras escuelas, e incluso nuestras facultades, sobre las modificaciones en la percepción del espacio y el tiempo que viven los adolescentes? ¿Está la educación haciéndose cargo de

esos interrogantes? y si no lo está haciendo, ¿cómo puede pretender ser hoy un verdadero espacio social y cultural de apropiación de conocimientos?

Es extensa y profunda la reflexión; igualmente interesante resulta el aporte de Marc Prensky (2009) al problema que se está analizando, quien en su artículo “Nativos e Inmigrantes digitales” refiere como los estudiantes universitarios de hoy han vivido inmersos en la tecnología, rodeados por computadoras, juegos de video, música digital, videos, teléfonos celulares entre otros. Los graduandos universitarios de hoy han pasado menos de 5.000 horas de su vida leyendo, cerca de 10.000 horas en videojuegos (sin contar las 20.000 horas que ven TV). Como resultado de este ambiente interactivo con la tecnología, los estudiantes de hoy piensan y procesan la información de forma diferente a sus profesores. Estos *Nativos Digitales*, desde su nacimiento se relacionan con entornos digitales, mientras los adultos de tres décadas o más, son *Inmigrantes Digitales* que requieren de aprendizaje para la adaptación a este nuevo ambiente y conservan siempre una cierta conexión con el pasado.

Así, el problema educativo identificado por Prensky (2009) es la relación entre los profesores “inmigrantes digitales” y los estudiantes “nativos digitales, al respecto explica: “Los nativos digitales reciben información realmente rápida, les gustan los procesos y multitareas paralelos, prefieren gráficos antes que el texto, defienden los accesos al azar (desde hipertextos), funcionan mejor cuando trabajan en red, prosperan con satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes, eligen jugar en “serio” más que trabajar. Y típicamente los inmigrantes digitales tienen poco aprecio por estas nuevas habilidades que los nativos han adquirido y perfeccionado con años de interacción y práctica”.

Ahora bien, más allá de la relación profesor- estudiante mediada por la tecnología y los sistemas de procesamiento derivados de este ambiente tecnológico, el contexto se complejiza cuando el paradigma de acceso al conocimiento cambia y con él, las

metodologías de enseñanza son ordenadas por ley, sin la preparación de los actores para esta nueva forma de concebir el acto educativo.

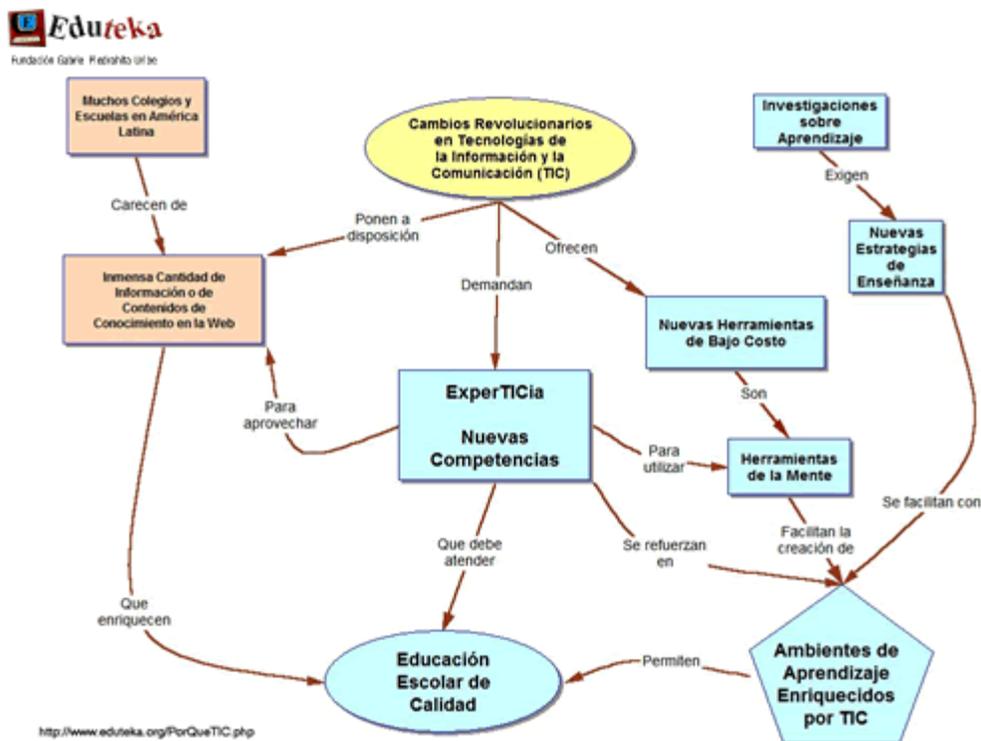
Propone la Constitución Nacional Colombiana (1991) como fin de la educación, la formación integral, transformar al sujeto receptor de información en un aprendiz activo, constructor de conocimientos, cambiar la comodidad de la repetición de paquetes de información cuantificada, como indicador del aprendizaje y la movilidad en el sistema educativo, por indicadores de logro en procesos de construcción de conocimientos valorados cualitativamente y más recientemente, pretendiendo la generación de sujetos “competentes” académica, social y laboralmente.

Estas transformaciones en la educación, ya se ha dicho, obedecen entre otras razones, a los cambios en la llamada “sociedad del conocimiento”, la acelerada transformación en la socialización de la información planetaria, prácticamente obliga a los habitantes del planeta a introducir en sus prácticas diarias, los mecanismos de acceso y difusión de la información y crea la necesidad de desarrollar nuevas habilidades de procesamiento y comunicación de la información; no es suficiente con acceder a la información, es preciso seleccionarla entre miles de posibilidades, ello implica la realización de lecturas cada vez más rápidas y la discriminación entre la información requerida y la suministrada por la red.

El impacto de las TIC en la educación, en todos sus niveles, se ha convertido en los últimos años, en un gran movimiento que está transformando la educación en muchos lugares del mundo desarrollado. Es importante destacar el aporte en la reducción en los costos y en los tiempos de manejo, compilación y transmisión de información.

Los cambios que producen en la sociedad las TIC, a la vez que implican retos, permiten transformar la educación, actualizarla y crear *Ambientes de Aprendizaje*

enriquecidos (AAE), lo que redundará en mejoras en la calidad. Sin embargo, esta oportunidad, requiere a los actores del proceso educativo, aprender a interactuar con las TIC y a los educadores capacitarse en el diseño, implementación y evaluación de experiencias de aprendizaje enriquecidas con TIC. La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe, institución sin ánimo de lucro, con sede en Cali, Colombia, dedicada a mejorar la calidad de la Educación Básica y Media en Colombia y en los países de habla hispana, mediante la utilización efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos, implementó un modelo de integración de las TIC al currículo escolar, que ejemplifica su valor y aporte en el desarrollo educativo. (Eduteka, 2007)

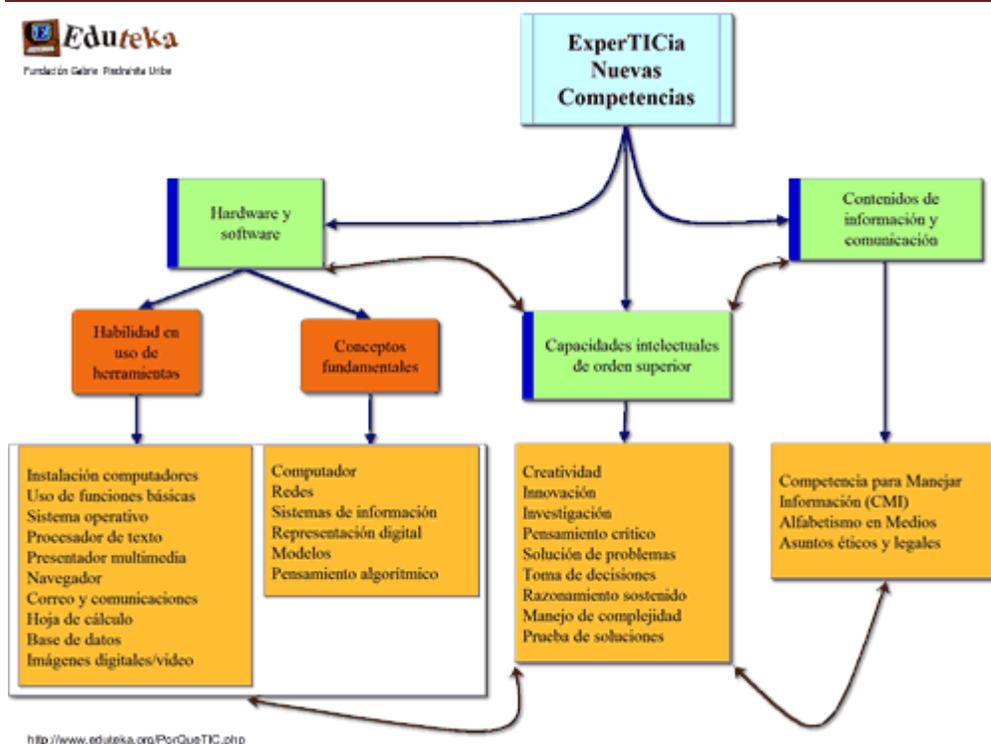


Al respecto también, ya entidades como la UNESCO establecen competencias en TIC que deben demostrar los docentes y los estándares que en estas deben alcanzar los estudiantes en el transcurso de la educación Básica y Media. Entre las ventajas del uso

de TIC se destacan las siguientes: facilitan el aprendizaje y la creatividad, promueven la responsabilidad, el crecimiento personal y el liderazgo.

Las limitaciones de recursos educativos (libros, enciclopedias, revistas, periódicos, mapas, láminas) para la formación de niños y jóvenes de muchas escuelas latinoamericanas, podrían aliviarse con una dotación mínima de computadores con acceso a Internet en las bibliotecas escolares; podrían crearse AEE con visitas a museos de arte y de ciencias, acceso a laboratorios virtuales, viajes virtuales a ciudades o regiones remotas, utilización de software educativo interactivo, etc. Que redunden en mayor calidad en la educación. (Eduteka, 2007).

Empieza a posicionarse en el contexto educativo el término **experTICia** que define la condición de una persona competente en las nuevas demandas de formación originadas en la revolución de las TIC, demandas que, como ya se dijo, deben ser atendidas por cualquier sistema escolar de calidad contemporáneo. (Eduteka, 2007).



La expertICia incluye unas competencias relacionadas con el hardware y el software; otras relacionadas con los contenidos de la información y las comunicaciones; y un tercer tipo que enlaza las dos anteriores con capacidades intelectuales de orden superior.

Como se dijo antes, la mayoría de los latinoamericanos, y especialmente las personas de más de treinta años hoy, se ha educado sin el acceso a las TIC existentes en la actualidad. La disponibilidad de la internet con su inmensa cantidad de recursos valiosos y, al mismo tiempo, de material inútil, exige el desarrollo de una primera competencia nueva: la de manejo de información (CMI); que capacite a las personas para definir el problema de información que enfrente, escoger, ejecutar y refinar su estrategia de búsqueda, juzgar la validez de las fuentes de la información obtenida y procesar esa información. (Eduteka, 2007).

Además, se requiere el desarrollo de otra competencia nueva: el Alfabetismo en Medios; se trata de la comprensión de cómo se construyen los mensajes, qué contienen, para qué propósitos, usando cuáles herramientas; se trata de aprender a examinar cómo diferentes individuos interpretan los mensajes de manera diferente, se trata no solo de aprender a recibir los mensajes críticamente, sino de aprender a producirlos y a emitirlos.

Tanto la CMI como el alfabetismo en medios demandan una lectura y una escritura diferentes a las tradicionales: son multimediales (con sonido e imagen), son hipertextuales (con enlaces que permiten navegar entre varios textos), son interactivas, contienen íconos e información gráfica; implican, un nuevo alfabetismo. Estas nuevas competencias exigen a la vez, una comprensión de los asuntos éticos y legales implicados en el acceso a la información y en su utilización, como el plagio y los derechos de autor. (Eduteka, 2007).

La experTICia incluye un tercer tipo de competencias que ligan las TIC y las competencias mencionadas con las capacidades intelectuales de orden superior, incluyen competencias de creatividad, innovación, investigación, pensamiento crítico, solución de problemas, toma de decisiones, entre otras; por supuesto, el desarrollo de todas estas competencias que hacen parte de la experTICia, es ahora una función crítica de cualquier sistema educativo de calidad. (Eduteka, 2007).

Afortunadamente, en la actualidad se dispone de computadores potentes y muy económicos, lo que en el mediano plazo permitirá que cada estudiante disponga de un computador personal para acompañar su proceso de aprendizaje; coincidiendo con el reconocimiento del potencial de la pedagogía constructivista, basada en estrategias de aprendizaje activo, como la mayor potenciadora del aprendizaje de los estudiantes.

En las últimas décadas, se empieza a evidenciar el consenso creciente sobre las teorías relacionadas con el aprendizaje humano empleando las TIC como herramientas

de la mente, la necesidad y posibilidad de crear ambientes enriquecidos, donde los estudiantes pueden construir su propio conocimiento más rápida y más sólidamente.

El desarrollo de nuevas competencias en los estudiantes, invita a la transformación del sistema de enseñanza mediada por las TIC; así, los profesores también adquieren una función diferente, pues son ellos quienes se encargan de la creación e implementación de AEE, lo cual requiere del diseño, implementación y evaluación de experiencias de aprendizaje que comprometan a los estudiantes y mejoren su educación al atender los estilos de aprendizaje, promover diferentes estrategias de trabajo y desarrollar habilidades en el uso de herramientas y recursos digitales.

Para utilizar efectivamente las TIC en los procesos de aprendizaje, además de los cambios en estudiantes y docentes, se requiere de un cambio cultural que parta de una visión compartida sobre la educación con TIC entre todos los estamentos de la comunidad educativa, incluyendo directivos escolares, formadores de docentes, padres de familia y comunidad; pues, la incorporación de TIC renueva la estructura curricular de las instituciones y el sistema de evaluación de aprendizajes.

La International Society for Technology in Education ISTE (2008), propone estándares de evaluación para profesores y estudiantes en la educación con TIC; sugiere cuatro niveles para la evaluación de los docentes, según los niveles de apropiación de la tecnología en educación.

El Nivel Principiante, describe desempeños esperados en estudiantes que cursan programas de formación de docentes, o en maestros en práctica que se inician en el uso de las TIC para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

El Nivel Medio (en desarrollo) describe comportamientos esperados de docentes que están adquiriendo más experticia y flexibilidad en su utilización de las TIC en un ambiente educativo.

El Nivel Experto describe comportamientos que demuestran que los docentes están usando las TIC eficiente y efectivamente para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

El Nivel Transformador describe comportamientos que conllevan explorar, adaptar y aplicar las TIC de maneras que cambian fundamentalmente la enseñanza y el aprendizaje y que atienden las necesidades de una sociedad crecientemente global y digital.

Las matrices de valoración (rubrics) se basan en criterios (o descriptores) de desempeño en los niveles reseñados y constituyen modelos que pueden modificarse o expandirse para cumplir con exigencias del ISTE. Un ejemplo de esta matriz, se muestra en el anexo 1.

En Colombia, se han puesto a disposición de la educación superior, tres plataformas de infraestructura tecnológica: el Portal Colombia Aprende, los Centros Comunitarios de Educación Superior y la Red Académica Nacional de Alta Velocidad. (Universia 2010).

Colombia Aprende es la plataforma que permite la fluidez de contenidos; es el principal punto de acceso y encuentro virtual de la comunidad educativa. Alberga y comparte herramientas, recursos, servicios y experiencias significativas que apoyan el mejoramiento de la calidad; propicia la creación de redes y comunidades académicas virtuales; proporciona el acceso al conocimiento desde múltiples perspectivas; sirve de ambiente para la investigación, el análisis, la colaboración y la innovación; ofrece enlaces

con otros sitios de interés compartido, como el Portal Universia, que reúne información de interés para una gran red de universidades en todo el mundo.

Los Centros Comunitarios de Educación Superior (CCES) constituyen una forma de educación para que jóvenes que tradicionalmente no han tenido acceso a una educación superior con calidad, lo tengan con el apoyo de las Tecnologías de Información y Comunicación. Los CCES son un espacio físico que facilita a sus alumnos el acceso y la utilización del espacio virtual y la oferta por parte de las universidades, en donde convergen los contenidos.

Asimismo, desde 2005 entra en funcionamiento en Colombia la Red Académica de Alta Velocidad que facilita a las instituciones de educación superior y a los centros de investigación del país formar parte de comunidades académicas del mundo, a través del acceso al Consorcio Latinoamericano de Redes Avanzadas, CLARA, que integra, a su vez, redes de la región latinoamericana. (Universia)

La política que ha perfilado el Ministerio de Educación Nacional busca garantizar esta infraestructura de calidad en Tecnologías de Información y Comunicación para que fluyan los contenidos y recursos digitales para toda la comunidad educativa. La creación de objetos de aprendizaje, la conformación de proyectos colaborativos y la identificación, seguimiento, socialización y divulgación de experiencias significativas son otras de las estrategias puestas en marcha, cuyos resultados empiezan a ser visibles.

De hecho, esta política sólo puede ser posible si los contenidos se apoyan en procesos y metodologías que garanticen el buen uso de las TICs en los distintos ambientes de aprendizaje. Por lo tanto, el Viceministerio de Educación Superior trabaja en la sensibilización de directivas y la formación de docentes universitarios con el propósito

común de articular a los Planes Educativos Institucionales el uso de las TICs, de manera que se logre mejorar la calidad y pertinencia de la educación.

La política de inclusión de las Nuevas Tecnologías en Educación está permitiendo a la educación superior colombiana iniciar la modernización de los procesos de desarrollo académico, la flexibilidad de la oferta educativa, la reducción de la presencialidad y la interacción de los alumnos y los programas académicos, en la medida que posibilita nuevas relaciones, nuevos lenguajes y nuevos usos de la información y de las comunicaciones.

Todos los argumentos anteriores constituyen el preámbulo al interés que inspira el presente proyecto. El reto está planteado y es momento de emprender un curso de acciones hacia la materialización de acciones que permitan la implementación de las TIC en las aulas de psicología de la Iberoamericana.

El marco general de las TIC es el de la educación virtual, que nace como una oportunidad de aprendizaje que se ajusta a las necesidades y a los tiempos de los estudiantes, facilitando el manejo de la información y de los contenidos del tema que se quiere tratar, y se basa en el uso y apropiación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como herramientas de aprendizaje. Utiliza principalmente las redes telemáticas como la Internet, para que los estudiantes se comuniquen con sus docentes, compañeros y accedan a los materiales de estudio, sin necesidad del encuentro presencial, generando así una oportunidad para enseñar y libertad para aprender, sin importar cuándo y dónde se realice. El objetivo del Ministerio de Educación es fortalecer la incorporación y uso de las TIC en las instituciones de educación superior y en los programas académicos que ellas ofrecen, mediante el incremento de la oferta de programas en educación superior virtual, principalmente técnicos profesionales y tecnológicos que a partir de la vinculación del sector productivo,

con esto el MEN pretende orientar la educación hacia el mercado laboral, incentivando así la productividad y la competitividad de las empresas.

Esta modalidad de estudio se inició en Colombia en el 2003 luego de evidenciar la necesidad de llegar a aquellas regiones apartadas del país que, por sus condiciones geográficas, hacían difícil el acceso a programas presenciales de educación superior.

Sin embargo, años después, se han empezado a evidenciar las dificultades propias de la implementación de una estrategia sin la debida preparación de los involucrados, esto es: docentes y estudiantes.

Así lo evidencian Aguado y Larraz (2005) a través de un cuidadoso análisis de esta situación. Ciertamente la propuesta de la educación virtual fue bien recibida y en pocos años se ha logrado una avalancha de herramientas de formación informatizadas, sin embargo, parece observarse que las estrategias pedagógicas implementadas en dichos programas no han evolucionado al mismo ritmo que las plataformas informáticas desarrolladas al efecto, por lo que, en muchas ocasiones, las herramientas han consistido en una mera informatización de libros, clases magistrales, debates, y sucesiones de textos que se alejan mucho del aprendizaje activo y constructivo, al transgredir las principales premisas para el aprendizaje como son la interacción personal, la reflexión, la práctica, etc. Esta situación frecuentemente se traduce en insatisfacción de los alumnos, manifiesta en las altas tasas de abandono de los programas on-line.

Si se considera lo propuesto como ideal de la educación actual, el desarrollo de competencias, los autores reconocen que únicamente con herramientas e-learning será muy complicado cumplir este propósito. Es decir, pocas personas serán capaces de aprender a resolver problemas del entorno frente a una pantalla. Por este motivo, los profesionales de la formación tratan, cada vez más, de transitar desde los modelos e-

learning puros hasta modelos mixtos de aprendizaje que combinen los métodos online con los presenciales. Es lo que se denomina el blended learning (Blended learning).

La persona se mueve en un entorno social y por ello ha de ser capaz de articular sus comportamientos en función de las características de su medio. Esto quiere decir que el desarrollo de personas dista mucho del simple aprendizaje de patrones fijos de comportamientos. Cuando se manejan habilidades personales, a pesar de que el objeto de desarrollo es la mejora integral de la persona, el proceso por el cual se produce dicho desarrollo ha de basarse en unidades de comportamiento moleculares y claramente observables que faciliten la adquisición, el anclaje, y la posterior recuperación y utilización del conocimiento. Por tanto, desde los anteriores presupuestos, el desarrollo de competencias debe ser entendido como un proceso en el que: a) se van adquiriendo determinados comportamientos cuya integración da lugar al desarrollo de la competencia, y b) se integran distintos tipos de conocimiento y se orientan a que la persona pueda utilizarlos en contextos relevantes para ella misma. (Aguado, 2005).

Afirman estos autores que con la revolución tecnológica ha cambiado el medio para el aprendizaje pero no las estrategias que siguen siendo, en gran parte, las propias del aprendizaje pasivo (la sucesión de textos y páginas de información), los esfuerzos se han centrado en plasmar en la pantalla los contenidos que antes estaban en los libros o en las aulas. Si bien es cierto que los foros de discusión ofrecen al alumno la oportunidad de intercambiar información con una red de personas amplia y diversa, prevalece la barrera insalvable de la falta de contacto directo.

De lo anterior se deduce claramente que desarrollar competencias mediante e-learning es una tarea bastante compleja y, por tanto, parece razonable el diseño de modelos que combinen el aprendizaje electrónico con el presencial. Así, la propuesta de Aguado y col. (2005) es el diseño de una estrategia metodológica bajo el paradigma blended learning para el desarrollo de competencias. En este sentido, se describe el

diseño instructivo que parece más idóneo para alcanzar la capacitación real del alumno y además, se exponen tanto las características de un sistema e-learning como los requerimientos de la actividad presencial complementaria. La propuesta contempla tres elementos fundamentales: un modelo instructivo para el desarrollo de competencias genéricas, una herramienta e-learning cuyo diseño sea capaz de soportar el modelo instructivo anterior y un grupo de profesionales de apoyo (tutores) para complementar y optimizar el modelo de aprendizaje anterior.

El diseño instruccional refiere la forma en que se combina lo presencial con lo informatizado para un aprendizaje eficaz, en otras palabras, la clave para enseñar radica en saber cómo aprenden las personas, lo que implica una individualización del proceso de capacitación, la inclusión de practica guiada para la transferencia del conocimiento declarativo y procedimental. En este sentido, la herramienta de e-learning debe contemplar un conjunto de elementos que permitan llevar a cabo el complejo proceso de aprendizaje que consiste en la adquisición de conocimientos, necesarios para el desarrollo de comportamientos competentes y la posterior ejecución.

La estrategia B learning propuesta por Arranz (2004), citada por Aguado (2005) desarrolla los siguientes pasos: 1. Motivación y compromiso del alumno, 2. Adquisición de conocimientos y estrategias para el desarrollo de comportamientos competentes, y 3. Entrenamiento de comportamientos competentes para lograr la pericia. Todos ellos mediados por la tutoría virtual y presencial.

En el contexto puntual de la facultad de Psicología de Universidad Iberoamericana, dada la condición de *inmigrantes digitales* de muchos de los docentes, la Implementación de un centro de objetos virtuales de aprendizaje como apoyo a la docencia, inicia con la conceptualización de las principales TIC que serán diseñadas, es decir, los objetos virtuales de aprendizaje, desde lo definido por el Ministerio de Educación Nacional.

Un objeto virtual es un mediador pedagógico que ha sido diseñado intencionalmente para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas. En tal sentido, dicho objeto debe diseñarse a partir de criterios como: atemporalidad, didáctica, usabilidad, interacción y accesibilidad.

Los objetos virtuales apoyan las estrategias pedagógicas y didácticas diseñadas por el docente, bien en cursos presenciales, bien en cursos virtuales con estudiantes en diversos contextos y puntos geográficos, en todo caso requiere de disciplina y autocontrol, pues se sustenta en la expectativa del aprendizaje autónomo, colaborativo, cooperativo y significativo del estudiante.

Ya son muchas si no todas las instituciones de educación superior, entre ellas la Iberoamericana, que implementan Objetos Virtuales de Aprendizaje como clips de audio y video, mapas, herramientas esquemáticas de aprendizaje (mapas conceptuales, mentefactos, redes semánticas, redes mentales, entre otras); así mismo, cuentan con la biblioteca virtual, y un portal con plataforma de acceso a aula virtual.

Los docentes en este contexto tendrán que fortalecer sus competencias tecnológicas y actualizadas en su saber específico, capacitarse en docencia virtual (pedagogía y didácticas específicas para la enseñanza mediante las nuevas tecnologías) y demostrar habilidades de comunicación e interacción, por cuanto de alguna manera, el Objeto Virtual se comporta como una extensión del docente, del conocimiento y de los aprendizajes que el estudiante debe adquirir. Los objetos virtuales pueden ser de dos tipos: de aprendizaje o de información.

"Un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes

internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización". MEN (2006).

De forma similar, un Objeto de Información está conformado por contenidos digitales como documentos, imágenes, fotografías, videos, etc., catalogados de acuerdo a un sistema de metadatos estándar, pero a diferencia de un Objeto de Aprendizaje, un Objeto de Información no contiene actividades de aprendizaje.

Un Objeto de Aprendizaje puede ser más útil para el aprendizaje autónomo que un Objeto Informativo, dado que el proceso de aprendizaje es generalmente más eficiente cuando está focalizado y dirigido. A pesar de que algunos estudiantes puedan aprender por sus propios medios, no se puede esperar que todos los estudiantes logren intuir las posibilidades de aprendizaje cuando acceden a cualquier componente informativo, carente de actividades de aprendizaje.

Un Objeto de Aprendizaje sirve como apoyo al proceso educativo, para desarrollar competencias en los estudiantes en alguno de los tres tipos de saberes (dominio conceptual, dominio de procedimientos y desarrollo de actitudes y valores) y como vía para afianzar el aprendizaje, dado que dicho Objeto plantea actividades que invitan a participar activamente en el proceso de formación. (Colombia Aprende. MEN)

Por su parte, un Banco de Objetos de Aprendizaje es un sistema que permite la colección de un conjunto de recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje y que permite el acceso a estos recursos a través de Internet, además, permite que los recursos sean clasificados bajo unos estándares (metadatos) que a su vez permiten establecer el campo de acción del Objeto y facilitan su búsqueda, selección y recuperación. Un banco de Objetos ofrece herramientas tecnológicas para la catalogación de nuevos Objetos, su mantenimiento, actualización y acceso.

Normalmente, la educación virtual requiere del manejo óptimo de una plataforma (LMS) y de otros recursos en línea como los blog, grupos de interés, entre otros que utilizados convenientemente sirven también como aulas virtuales de aprendizaje.

Con respecto al diseño de OVA, es pertinente hacer hincapié en la forma en la que se presenta la información y en el modo en el que se demanda la interacción con el alumno. Resulta adecuado en este momento recordar a Collins (1997) acerca de las cuatro preguntas básicas que debe hacerse el formador a la hora de diseñar un entorno de desarrollo basado en ordenador:

Los contenidos: ¿Qué tipos de conocimiento son necesarios para alcanzar la pericia? (conceptos, procedimientos, heurísticos, etc.).

El método: ¿Qué métodos de enseñanza son los más adecuados para fomentar y facilitar la instauración de comportamientos competentes? (entrenamiento, reflexión, articulación, etc.).

La secuencia: ¿Cómo presentar la información, cómo ordenar y clasificar los contenidos, actividades, prácticas y situaciones para facilitar la asimilación de contenidos? (complejidad creciente, global-concreto...). y

La sociología: ¿Qué características sociales y motivacionales ha de reunir el entorno de aprendizaje? (aprendizaje situado, metas personales, etc.).

A este respecto pueden considerarse especialmente los siguientes aspectos metodológicos:

Diseño atractivo: animaciones, ilustraciones, etc. incluido en el programa para apoyar el aprendizaje de conceptos o estrategias de actuación.

Calidad de los contenidos, nivel de profundidad de los temas, claridad y sencillez en la exposición de los conceptos, etc., para facilitar la comprensión de la información y en consecuencia la motivación del alumno.

Diseño de actividades, bajo las premisas de variedad y complejidad creciente, que persiguen diferentes objetivos de aprendizaje como son: síntesis de conceptos, interpretación de la información, asociación de elementos, modelado, etc.

Interactividad con el programa para facilitar la atención y retención de la información. Lo que se persigue es, no sólo establecer un vínculo de estímulo-respuesta entre la pantalla y el alumno, sino además, potenciar el aprendizaje por descubrimiento.

Retroalimentación inmediata ante las respuestas del alumno que refuercen su aprendizaje y que le permitan valorar su progreso.

Ejercicios que permitan aplicar los conceptos aprendidos y que por tanto faciliten la comprensión por parte del alumno y que sirvan para generalizar lo aprendido a otras situaciones.

Sencillez en el uso de la herramienta que facilite el aprovechamiento de los recursos (instrucciones claras, tamaño de la letra, disposición de los elementos en pantalla, facilidad para acceder a los diferentes elementos y apartados, rutas de navegación, etc.).

El desarrollo de un ambiente educativo en línea posee algunas particularidades que lo diferencian de un sistema educativo basado en computador tradicional y en otros medios que permiten distanciar el espacio y tiempo para aprender. Este trabajo implica aplicar los principios del aprendizaje en los adultos a programas de entrenamiento e instrucción que puedan ser distribuidos a través de la web, para ello es necesario crear una metodología que guíe la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje.

Mendoza y Galvis (1999) proponen cinco pasos para la construcción de ambientes virtuales de aprendizaje: Análisis, Diseño, Desarrollo, Evaluación y Administración; estos componentes serán gestionados por un equipo de trabajo, pues hay una serie de roles definidos para que el propósito se cumpla: el director, el diseñador de la instrucción

(análisis pedagógico), administrador(es) del sistema, administrador(es) del proceso de aprendizaje, el tutor o consejero, el editor(es), el programador, el diseñador gráfico, el web master y el instructor.

Antes de diseñar y por consiguiente desarrollar un sistema de aprendizaje en línea, es indispensable llevar a cabo un análisis extensivo de las diferentes necesidades educativas por las cuales se crea el escenario virtual, a partir de allí, se realiza el análisis de los objetivos: aquello que podrá hacer el aprendiz al final de su participación en la unidad de aprendizaje. Seguido del análisis de contenidos y medios para obtenerlo, el análisis de los aprendices e instructores y el ambiente de trabajo/estudio, como de la infraestructura tecnológica.

Al final del análisis se obtendrá un documento con los requerimientos del sistema claramente establecidos teniendo en cuenta los objetivos pedagógicos, qué contenidos serán empleados y los medios que apoyarían dichos contenidos, las necesidades de los aprendices y de los instructores y cuáles son las condiciones actuales de la infraestructura tecnológica y de su ambiente laboral o de estudio. ((Mendoza y Galvis, 1999)

El diseño del ambiente virtual de aprendizaje debe incluir los elementos de instrucción que permitan motivar al aprendiz, especificar qué se aprenderá, recordar y aplicar el conocimiento adquirido, proveer guía y retroalimentación durante el proceso de aprendizaje, evaluar la comprensión de los aprendices, y enriquecer o corregir a los aprendices en las áreas que el instructor considere. De acuerdo con los requerimientos pedagógicos se pueden diseñar actividades que ayuden a lograr los objetivos antes trazados. Estas actividades son aplicables a la educación basada en tecnologías de web y apoyan al pensamiento creativo, crítico y al aprendizaje cooperativo.

De acuerdo con el diseño que se ha realizado y observando los lineamientos planteados en la fase de análisis, se continua con la fase de desarrollo en el cual se lleva

a cabo la elaboración del producto final. El desarrollo de los materiales para estos ambientes requiere de tiempo y esfuerzo de parte de todos los miembros del equipo de trabajo.

Con la evaluación se quiere determinar cuáles son las fallas a nivel de análisis, diseño y desarrollo. Además de evaluar a los aprendices, es importante evaluar el sistema como tal, observando su impacto en los destinatarios y sobre las organizaciones a los que sirven. A partir de estas conclusiones, se regresarán a las fases pertinentes para seguir nuevamente con el proceso. Cuando los miembros del equipo lo consideren apropiado, se puede continuar con la siguiente fase: administración.

La administración de una clase en línea incluye todo aquello que debe estar en su lugar para asegurar un funcionamiento correcto del sistema con el mínimo de problemas y un máximo de satisfacción de los participantes. Estas tareas se deben llevar a cabo en otros ambientes tradicionales de aprendizaje, pero aprovechando las tecnologías de información y de comunicaciones, se hacen más eficientes y fáciles de ejecutar. A medida que transcurre el proceso debe presentarse un incremento en la cultura informática en cuanto al uso de tecnologías de web para sus labores tanto del proceso de aprendizaje como del trabajo.

En conclusión, los sistemas virtuales de aprendizaje brindan la oportunidad a cualquier persona, independientemente del rol social que desempeñe, de capacitarse a la medida de sus necesidades. Cada día las personas dependen más de las TIC para participar en espacios interactivos educativos o sociales y si los aprendices no se sienten a gusto con su ambiente, su actitud será negativa y de poca cooperación, convirtiéndose la experiencia en una situación frustrante donde eventualmente dejarán de participar. En todo el proceso de creación del sistema virtual de aprendizaje, es indispensable observar los factores claves de éxito.

Desarrollar un ambiente educativo basado en web es un objetivo beneficioso, pero para que el sistema sea exitoso es importante planearlo cuidadosamente y el reto de este desarrollo es mantener enfrente el objetivo educativo. Todas las personas pueden acceder a la información que necesitan y la Internet es una forma de lograrlo, pero es una herramienta y solo eso, el uso de las TIC en educación son una realidad.

El tema es en la actualidad extenso, los recursos disponibles en línea van desde simples definiciones hasta artículos y libros completos, todos en línea; amplísimas redes de información, bibliotecas virtuales y bases de datos que desbordan la capacidad de búsqueda de docentes y estudiantes; la competencia más importante entonces es la selección de información, la adecuación del texto a la realidad y a sus necesidades particulares. La información está al alcance de un clic; por tanto, el objeto de este estudio se orienta más que a la información, a la reflexión en torno al quehacer docente, a las transformaciones en los roles de la enseñanza y el aprendizaje, al cambio cultural y transgeneracional que implica el uso de las tecnologías de la información en la educación superior, en este caso específico en la formación de profesionales competentes en Psicología.

RESULTADOS

En el marco del modelo institucional de la Iberoamericana propuesto por la unidad de nuevas tecnologías, se propone el modelo por fases para la creación del Aula Virtual de Apoyo a la docencia en la facultad de Psicología.

Fase 1. Planeación

Fase 2. Consolidación de Recursos

Fase 3. Montaje en plataforma

Fase 4. Evaluación y criterios de factibilidad

Fase 5. Implementación y evaluación del Aula

La planeación del Aula virtual de apoyo a la docencia representa el procedimiento por el cual se espera el cumplimiento de los objetivos propuestos. Son éstos:

El Diseño e implementación de un espacio virtual de actualización permanente de docentes universitarios que favorezca la cualificación de los procesos educativos de formación de profesionales en psicología.

La compilación de materiales (documentos, presentaciones, videos) de apoyo a la docencia, así como información referida a modelos pedagógicos y estrategias didácticas pertinentes al ejercicio de la docencia. Y,

La socialización de experiencias y reflexiones en torno a los procesos, sujetos y recursos del acto educativo.

Así, los resultados serán presentados en ese orden: la primera fase es la Planeación, la segunda, la compilación de materiales y recursos para la creación o diseño de Objetos virtuales de información y aprendizaje (OVAS) y finalmente, el posicionamiento de la herramienta y el desarrollo de competencias para lograr la participación activa en el aula y posteriormente el interés y la pericia en el diseño de OVA's.

FASE 1: PLANEACION

El equipo de trabajo, empezó por la indagación y lectura de referencia para el abordaje de la temática (formulación de un marco de referencia teórica y metodológica), que se materializó en la solicitud de creación de un aula virtual en la plataforma de la Universidad y una vez creado el espacio, con el nombre "Centro de Objetos Virtuales" se dio inicio a una capacitación en los conceptos y procesos básicos relacionados con los ambientes virtuales de aprendizaje; así el plan de trabajo propuesto se organizó de la siguiente manera:

ACTIVIDAD	TEMAS	ESTRATEGIA
Inducción	Competencias comunicativas digitales Pedagogía virtual Ambientes virtuales de aprendizaje Evaluación del aprendizaje en ambientes virtuales	Taller
Capacitación	Plataforma Moodle Recursos y Actividades en ambientes virtuales Elementos estructurales del diseño de objetos virtuales de aprendizaje Herramientas virtuales para la construcción de objetos virtuales de aprendizaje Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje Evaluación de objetos virtuales de aprendizaje.	Taller
Seguimiento	Acompañamiento individual a los participantes	Virtual y presencial

FASE 2. COMPILACION DE MATERIALES Y RECURSOS

A partir de las lecturas y los ejercicios realizados en el campus virtual de la universidad, se empezó a reunir y diseñar material de diversa índole: documentos, videos, presentaciones referidos al tema: docencia universitaria mediada por las TICs. orientados especialmente a la docencia en Psicología. Para ello, resultó de gran utilidad, el material divulgado por Alejandro Franco (2010) en el portal Web Enseñanza de la Psicología del Observatorio laboral de la Asociación Colombiana de Facultades de Psicología ASCOFAPSI, cuyos artículos fueron de alto interés para los fines temáticos del estudio.

Una vez revisado el material y las estrategias disponibles en el mercado on line , se utilizaron programas (software) de libre descarga en versión de prueba durante treinta días, como movie maker, articulate engage, articulate presenter , cmap tools y quiz maker, para el diseño de objetos virtuales de información y aprendizaje.

FASE TRES: MONTAJE EN PLATAFORMA

Una vez diseñados los materiales, se procedió al montaje de objetos virtuales OVA's al aula virtual "Centro de Objetos Virtuales". Se subieron a la plataforma recursos como: presentaciones en power point, enlaces a sitios web de interés, enlace a dos blogs creados sobre el tema, presentaciones interactivas, videos y audios; y actividades como: foros, tareas y tutoriales.

FASE 3. EVALUACIÓN DE FACTIBILIDAD

Con el fin de verificar la utilidad de los recursos en el aula y la capacidad de generar interacción con los docentes, se propuso realizar una prueba piloto; sin embargo, las condiciones relacionadas con recursos institucionales, específicamente la inestabilidad en el acceso a internet y a equipos y programas de software requeridos, dificultó la viabilidad del ejercicio. No fue posible la conexión en los salones de la institución, para presentar el aula virtual a los docentes.

En este orden de ideas, se propuso implementar un ejercicio de motivación frente al uso del espacio virtual, mediante el diseño de una publicación (revista digital) que al ser enviada vía correo electrónico, permitiera divulgar y generar la expectativa del uso del aula virtual a partir del segundo semestre de 2011. Quedando pendiente la implementación y evaluación del Aula Virtual por los docentes (fase cinco). Sin embargo,

resulta pertinente señalar que por tratarse de un proyecto de desarrollo, su ejecución no se detiene en la realidad de la experiencia docente.

A continuación se anexan los pantallazos del aula, de los objetos de aprendizaje y de la publicación, diseñados como apoyo a la docencia en la facultad de Psicología de la Iberoamericana. Las temáticas de los OVAS y su referente bibliográfico son:

OVA 1: El uso de objetos virtuales en la enseñanza y aprendizaje de la psicología (Brink, 2001), (Chenk, 2010)

OVA 2: Internet y enseñanza: la educación virtual (Rubio, 2003)

OVA 3: Importancia de la educación virtual (Brink, 2001)

OVA 4: Enseñando Psicología a través de películas y videos (Green, 2009)

OVA 5: Cómo crear videos en Movie Maker. Tutorial.

OVA 6. En búsqueda de la clase magistral perfecta (Nevid, 2006)

OVA 7: Construyendo Rapport (Buskist, 2001)

OVA 8: Enseñando a estudiantes no tradicionales. (Allen, 2000)

OVA 9: El calificador: lo que usted califica y por qué. (Burke, 2006)

OVA 10: Motivando a los estudiantes con humor. (Powers, 2005)

OVA 11. Ideas erróneas de los estudiantes sobre el aprendizaje independiente. (Saigal, 2010)

Aula virtual: Centro de Objetos Virtuales

The screenshot shows the Iberoamericana Virtual Campus interface. At the top, the logo of Iberoamericana Institución Universitaria is visible, along with the name of the user, ANA MARIA AVILA MATAMOROS. The interface includes a navigation menu with options like 'La Ibero', 'Biblioteca', and 'Ayuda Virtual'. The main content area displays a course titled 'EL USO DE OBJETOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA PSICOLOGIA'. Below the title, there is a section for 'INTERNET Y ENSEÑANZA: LA EDUCACIÓN VIRTUAL' with a list of resources including 'INTERNET Y ENSEÑANZA: LA EDUCACIÓN VIRTUAL', 'IMPORTANCIA DE LA EDUCACION VIRTUAL', and 'OVA: INTERNET Y ENSEÑANZA'. The interface also features sidebars for 'Actividades', 'Personas', and 'Administración', and a right sidebar for 'Eventos próximos' and 'Actividad reciente'.

The screenshot shows the Iberoamericana Virtual Campus interface for a course titled 'COMO CREAR VIDEOS EN MOVIE MAKER'. The main content area displays a section for 'EN BÚSQUEDA DE LA CLASE MAGISTRAL PERFECTA' with a list of resources including 'En búsqueda de la clase magistral perfecta', '¿Qué opinión tiene usted sobre las clases magistrales?', and 'En búsqueda de la clase magistral perfecta'. Below this, there is a section for 'CONSTRUYENDO RAPPORT: Creando contextos emocionales positivos para promover la enseñanza y el aprendizaje' with a list of resources including 'El rapport en las aulas de clase', 'Construyendo Rapport', and 'Construyendo Rapport'. The interface also features a top navigation bar and a bottom status bar indicating 'Internet | Modo protegido: activado'.

El rapport en las aulas de clase
 Construyendo Rapport
 Construyendo Rapport
 Construyendo Rapport
 ¿Cómo construye usted rapport con sus estudiantes?

8 **ENSEÑANDO A ESTUDIANTES NO TRADICIONALES**

ENSEÑANDO A ESTUDIANTES NO TRADICIONALES

9 **EL CALIFICADOR: LO QUE USTED CALIFICA Y EL POR QUÉ**

Por el bien del "Calificador": Considerando lo que usted califica y el por qué
 Por el bien del "Calificador": Considerando lo que usted califica y el por qué
 TICS

10 **MOTIVANDO A LOS ESTUDIANTES CON HUMOR**

Motivando A Los Estudiantes Con Humor

11 **IDEAS ERRONEAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL APRENDIZAJE INDEPENDIENTE**

LA MENTORIA EN EL ESTUDIO INDEPENDIENTE DIRIGIDO IDEAS ERRONEAS DE LOS ESTUDIANTES SOBRE EL APRENDIZAJE

Contiene comandos para trabajar con los elementos seleccionados. 100%

OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (OVAs)

Cómo utilizar este espacio

Introduction

El uso de herramientas virtuales como apoyo a la docencia, constituye hoy una oportunidad para convertir el proceso de enseñanza - aprendizaje en una experiencia enriquecida que le permitirá a estudiantes y docentes establecer un nuevo canal comunicativo, con el fin de hacer mas cercano y productivo el proceso de transmisión, adquisición y comprensión de la información. Los invitamos a recorrer paso a paso estas experiencia.



1 2 3

Listo Internet | Modo protegido: activado 100%

internet_y_ensenanza (00:02 / 02:55) ATTACHMENTS

articulāte®

Outline Thumbnails Notes Search

- 1. Slide 1
- 2. Slide 2
- 3. Slide 3
- 4. Slide 4
- 5. Slide 5
- 6. Slide 6
- 7. Slide 7
- 8. Slide 8

INTERNET Y ENSEÑANZA:
LA EDUCACION VIRTUAL



articulāte® POWERED PRESENTATION

SLIDE 1 OF 8 PLAYING 00:02 / 00:04

Internet | Modo protegido: activado 100%

Listo

internet_y_ensenanza (00:06 / 02:55) ATTACHMENTS

articulāte®

Outline Thumbnails Notes Search

- 1. Slide 1
- 2. Slide 2
- 3. Slide 3
- 4. Slide 4
- 5. Slide 5
- 6. Slide 6
- 7. Slide 7
- 8. Slide 8



Internet es un medio de comunicación que permite el acceso a la educación, información y entretenimiento con unas posibilidades sin precedentes, es por esto que el mundo de la enseñanza ha demostrado desde un principio cierto interés y curiosidad sobre dicho medio.

articulāte® POWERED PRESENTATION

SLIDE 2 OF 8 PLAYING 00:02 / 00:19

Internet | Modo protegido: activado 100%

Listo

TICS

TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION



Vivimos en tiempos en que se presta una atención extraordinaria a una serie de dispositivos que ayudan al intercambio de información y la comunicación entre las personas. Cada día más habitantes del planeta parecieran necesitar de estos aparatos. Casi en todo orden de cosas el acceso a estos dispositivos parece esencial, ya no sólo para permitir la interacción a distancia entre individuos, sino que también para facilitar el comercio, la ciencia, el entretenimiento, la educación, y un sinnúmero de actividades relacionadas con la vida moderna del siglo XXI.

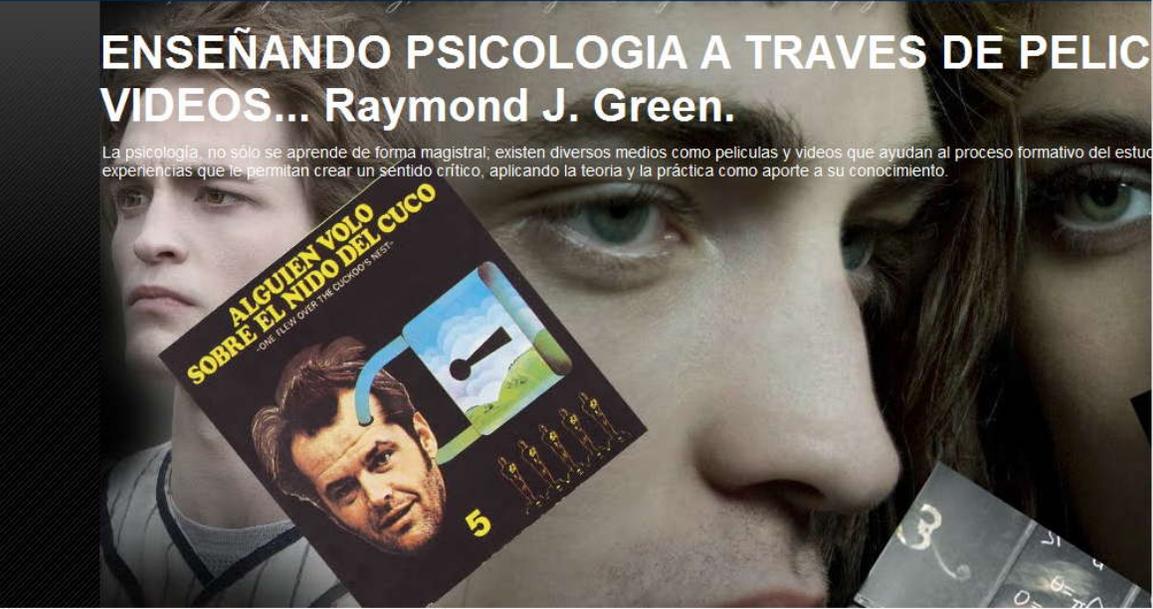
1 2 3 4 5 6 7

Internet | Modo protegido: activado

Compartir Informar sobre mal uso Siguiente blog» Crear un blog Acceder

ENSEÑANDO PSICOLOGIA A TRAVES DE PELICULAS Y VIDEOS... Raymond J. Green.

La psicología, no sólo se aprende de forma magistral; existen diversos medios como películas y videos que ayudan al proceso formativo del estudiante. Las experiencias que le permitan crear un sentido crítico, aplicando la teoría y la práctica como aporte a su conocimiento.



Esperando a <http://r1rk9np7bpcfoeek10khkd2juj27q3o->

Internet | Modo protegido: activado

Ensenando_a_estudiantes_dificiles (00:03 / 06:54) ATTACHMENTS

articulāte®

Outline Thumbnails Notes Search

1. ENSEÑANDO A ESTUDIANTES NO TRADICIONALES
2. ¿CÓMO PUEDEN LOS PROFESORES ATENDER A ESTOS ESTUDIANTES?
3. Planeando el curso
4. Enseñando en el curso
5. COMUNICÁNDOSE CON LOS ESTUDIANTES
6. SOCIALIZANDO CON LOS ESTUDIANTES
7. CONCLUSIONES
8. REFERENCIAS

ENSEÑANDO A ESTUDIANTES NO TRADICIONALES

JEIMY ALEJANDRA GARAY



articulāte POWERED PRESENTATION

SLIDE 1 OF 8 PLAYING 00:03 / 00:12

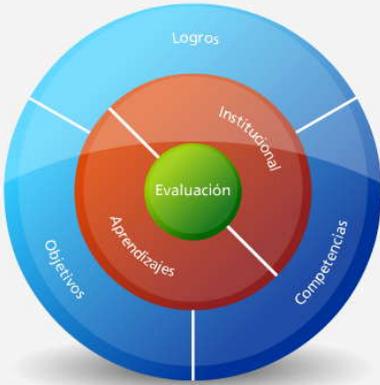
Internet | Modo protegido: activado 100%

Evaluación Educativa

Evaluación

La Evaluación educativa surge de la necesidad de alcanzar determinadas cuotas de calidad, de aprovechar adecuadamente los recursos, el tiempo y los esfuerzos.

El Contexto: el nivel de competencia entre los individuos y las instituciones es cada vez mayor.



Internet | Modo protegido: activado 100%

Enseñando con humor 3 / 4

MOTIVACION Y HUMOR

TEMA : El sentido común y la consideración de lo que los estudiantes pueden haber experimentado pueden ayudar a decidir que tema de la materia se presta para un humor pertinente.

TONO: No existe una receta simple para el uso correcto del humor. Los profesores deben manejar el nivel de sarcasmo que puedan manejar frente a sus alumnos, ya que manejarlo en una alta proporción, puede desmotivar a los alumnos, creyendo que el profesor es negativo.

La **INTENCION** de añadir humor es facilitar el aprendizaje en los estudiantes. Antes de utilizar el humor es necesario preguntarse ¿este uso de humor alienara o hará sentir mal a cualquiera de mis estudiantes? Cuando la respuesta es afirmativa intente una estrategia



Internet | Modo protegido: activado 100%

Construyendo Rapport: Creando contextos emocionales positivos para promover la enseñanza y el aprendizaje

**WILLIAM BUSKIST
BRYAN SAVILLE
Universidad de Auburn**



The image shows a screenshot of an Articulate presentation player. The title bar at the top reads "LA MENTORIA EN EL ESTUDIO INDEPENDIENTE DIRIGIDO. IDEAS (00:04 / 03:55)". The Articulate logo is in the top left. On the left side, there is an "Outline" panel with a list of 10 items: 1. EL ESTUDIO INDEPENDIENTE DIRIGIDO, 2. Slide 2, 3. Slide 3, 4. Slide 4, 5. Compromiso para participar, 6. Armonía en la interacción, 7. Práctica ética, 8. Problemas de desempeño, 9. Problemas interpersonales, and 10. Eficacia en la adquisición de habilidades. The main area displays a slide with a grey background and a green border containing the text "EL ESTUDIO INDEPENDIENTE DIRIGIDO: TUTORIA" in red. Below this, a smaller box contains the name "Laura Judith Garavito Aldana" and "Corporación Universitaria Iberoamericana". The bottom of the player shows "articulate POWERED PRESENTATION", a progress bar at "SLIDE 1 OF 10", "PLAYING", and a timer at "00:04 / 00:07". The system tray at the bottom indicates "Internet | Modo protegido: activado" and a zoom level of "100%".

DISCUSION

Una vez concluida la primera fase de este proyecto, es posible identificar, tal y como lo expresa la literatura consultada, que el proceso de transformación pedagógica y didáctica que requiere la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación (TICs) a los procesos de enseñanza y aprendizaje, involucran un sistema de elementos: personas, recursos, contenidos, procesos y mecanismos de evaluación, que invitan a una reflexión general relacionada con adecuaciones curriculares e institucionales .

Las personas en sus diferentes roles (docentes y estudiantes) han empezado a implementar (cada quien atendiendo a sus necesidades y posibilidades), los recursos que ofrecen las TICs a sus actividades académicas; sin embargo, aún falta un largo camino en términos de infraestructura, capacitación, recursos y acceso a la información desde las aulas, para que en realidad pueda hablarse de modalidades educativas e -learning o mejor aún, b-learnig. No obstante, lo más importante en nuestro caso es que la facultad, ya empezó el recorrido.

El ejercicio permitió un acercamiento al universo de posibilidades que ofrece la red, y permitió también identificar las potencialidades y las limitaciones que se enfrentan en el desarrollo de competencias asociadas al uso de las TICs como apoyo a la docencia, para el diseño de OVA's y el montaje de información al aula virtual se requiere práctica, recursos, trabajo colaborativo, tiempo y sobretodo actitud.

Es posible y necesario desarrollar espacios de reflexión en torno al proceso educativo en la educación superior, es pertinente generar nuevas formas de transmitir, construir y socializar el conocimiento; se dio un primer paso, básico pero importante en el desarrollo de un proyecto que como se ha dicho, constituye el primer paso de un largo

camino que es preciso recorrer y que solo es posible mediante la construcción de comunidad académica.

Con las transformaciones que empieza a evidenciar la educación superior y las tendencias y retos en términos de globalización (internacionalización), competitividad, cobertura, flexibilidad, autonomía, integralidad y competitividad; ninguna institución de formación de profesionales, puede desconocer ni relegarse al cambio que implica la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación.

REFERENCIAS

AGUADO, D. y ARRANZ, V. (2005). Desarrollo de competencias mediante Blended learning: un análisis descriptivo. En: Revista de Medios y Educación, n.º 26, Julio 2005, pp. 79-88.

ALLEN, M. (2000). Enseñando a estudiantes no tradicionales. Universidad Estatal de California – Bakersfield. Original disponible en: http://www.psychologicalscience.org/teaching/tips/tips_0900.cfm. Originalmente publicado en: APS Observer, Vol. 13 No. 7 Septiembre de 2000. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, Miembro APA División 2). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com

BARBERO, Jesús Martín (1997). Heredando el futuro. En Rev. Nómadas N° 5, Santafé de Bogotá (Colombia), Universidad Central.

BENSLEY, A. (2010). Guía breve para la enseñanza y la evaluación del pensamiento crítico en psicología. Universidad Estatal de Frostburg. Original disponible en: <http://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2010/december-10/a-brief-guide-for-teaching-and-assessing-critical-thinking-in-psychology.html>.

Originalmente publicado en: Observer Vol.23, No.10 Diciembre, 2010. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, APA División 2, SIP). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com

BRINK, T. (2001). Enseñanza en línea: Problemas y soluciones. Universidad Crafton Hills. Original disponible en: http://www.psychologicalscience.org/teaching/tips/tips_0901.cfm Publicado en: Observer, Vol. 14, No. 7, Sep. 2001. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, Miembro APA División 2). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com

BUSKIST, W. & SAVILLE, B. (2001). Construyendo rapport: Creando contextos emocionales positivos para promover la enseñanza y el aprendizaje. Universidad de

Auburn. Original disponible en: http://www.psychologicalscience.org/teaching/tips/tips_0301.cfm. Originalmente publicado en: APS Observer, Vol. 14 No. 3 Marzo de 2001. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, Miembro APA División 2). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com.

CHEW, S. (2010). Mejorando el desempeño en clase desafiando los supuestos de los estudiantes sobre el aprendizaje. Universidad Samford. Original disponible en: <http://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2010/april-10/improving-classroom-performance-by-challenging-student-misconceptions-about-learning.html>. Originalmente publicado en: Observer Vol.23, No.4 Abril, 2010. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, APA División 2, SIP). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com

COLLINS, A. (1997): "El potencial de las tecnologías de la información para la educación", en Nuevas tecnologías para el aprendizaje, VIZCARRO, C., y LEÓN, J. A. (coords.), Madrid, Pirámide.

COLOMBIA APRENDE. La Red del Conocimiento. MEN. Recursos Educativos para Directivos y docentes. Disponible en: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-88892.html>

EDUTEKA (2008). Un modelo para integrar las TIC al currículo escolar. (En: <http://www.eduteka.org/modulos/8>). *Publicación de este documento en EDUTEKA: Enero 25 de 2003. Última modificación de este documento: Diciembre 01 de 2008.*

EBY, A. (2010). El aprendizaje a distancia a la antigua: Llevando la clase fuera del aula. Universidad Bridgewater. Original disponible en: <http://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2010/march-10/distance-learning-the-old-fashioned-way.html>. Originalmente publicado en: Observer Vol.23, No.3 Marzo, 2010. Traducción de:

Alejandro Franco (Miembro APS, APA División 2, SIP). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com.

GARCIA MARQUEZ, Gabriel (1996). Por un país al alcance de los niños. En Misión Ciencia; Educación y Desarrollo. Informe Conjunto.

GREEN, R. (2009). Enseñando psicología a través de películas y videos. Universidad de Texas A&M – Commerce. Original disponible en:

http://www.psychologicalscience.org/teaching/tips/tips_0703.cfm. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, Miembro APA División 2). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com

ISTE (2008), International Society for Technology in Education, National Educational Technology Standards for Teachers, Second Edition, <http://www.iste.org>

ONRUBIA, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad de Barcelona. javier.onrubia@ub.edu. Original disponible en: http://www.um.es/ead/red/M2/conferencia_onrubia.pdf.

POWERS, T. (2005). Motivando a los estudiantes con humor. Universidad Parkland. Original disponible en: <http://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2005/december-05/engaging-students-with-humor.html>. Originalmente publicado en: APS Observer, Vol.18 No.12 de Diciembre de 2005. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, APA División 2, SIP). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com

PRENSKY, Marc. (2009). “Nativos e Inmigrantes digitales” (en: <http://www.nobosti.com/>).

MENDOZA, P. Y GALVIS, A. (1999). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: una Metodología para su Creación. Informática Educativa Vol 12, No, 2. UNIANDES - LIDIE pp.295-317

Ministerio de Educación Nacional Colombiano MEN (2006). Objetos Virtuales de Aprendizaje e Informativos. Consultado junio 6 de 2009, en Portal Colombia Aprende <http://www.colombiaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172369.html>.

NEVID, J. (2006). En búsqueda de la clase magistral perfecta. Universidad St. John. Original disponible en: <http://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2006/february-06/in-pursuitof-the-perfect-lecture.html>. Originalmente publicado en: APS Observer, Vol.19 No.2 de Febrero de 2006. Traducción de: Alejandro Franco (Miembro APS, APA División 2, SIP). Correo: alejandro.franco.j@gmail.com

ROSARIO, J. (2005). La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>

RUBIO, A.(2003). Internet y Enseñanza: La educación virtual. Dpto. Historia de la Comunicación Social / Fac. CC. de la Información / Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/hcs/angel/articulos/internetyensenanza.pdf>

SAIGAL, E. (2010). La mentoría en el estudio independiente dirigido: Ideas erróneas de los estudiantes sobre el aprendizaje. Original disponible en: <http://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2010/may-june-10/mentoring-in-directed-independent-study-student-misconceptions-about-learning.html>. Originalmente publicado en: Observer Vol.23, No.5 Mayo/Junio, 2010. Traducción de:

Alejandro Franco (Miembro APS, APA División 2, SIP). Correo:

alejandro.franco.j@gmail.com

UNIVERSIA (2010). El portal de las universidades.

ANEXO 1.

MATRIZ DE EVALUACION DEL USO DE LAS TIC EN EDUCACION

Indicador de desempeño	Principiante	Medio	Experto	Transformador
Promueven, apoyan y modelan el pensamiento creativo e innovador y la inventiva	investigan y discuten formas en que los estudiantes pueden usar herramientas y recursos digitales para incrementar su pensamiento creativo e innovador y para desarrollar y comunicar su comprensión de conocimientos y conceptos	fomentan el pensamiento creativo y la inventiva ejemplificando procesos de pensamiento y creando representaciones visuales del desarrollo de conceptos y solución de problemas	habilitan a los estudiantes para que demuestren pensamiento creativo, construyan conocimiento y desarrollen productos y procesos innovadores, promoviendo y apoyando estas actividades, y demostrando conocimiento, habilidades y actitudes relacionados con ellas	regularmente se comprometen, como aprendices líderes, con los estudiantes en actividades de pensamiento creativo y los animan a explorar asuntos complejos, generar nuevas ideas, crear y criticar trabajos originales y desarrollar y evaluar nuevos productos y procesos
Comprometen a los estudiantes en la exploración de temas de la vida real y en la solución de	Desarrollan actividades de aprendizaje basadas en las TIC, para comprometer a los	involucran a los estudiantes en la investigación de problemas y situaciones	promueven actividades que comprometen a los estudiantes en la planeación y manejo de proyectos de investigación	regularmente, involucran a los estudiantes en experiencias de aprendizaje que requieren identificar y definir preguntas y problemas auténticos, planear y

problemas auténticos, usando herramientas y recursos digitales	estudiantes en el pensamiento crítico, la creatividad y la solución auténtica de problemas basados en hechos de la vida real	de la vida real, y en la evaluación de diversas soluciones usando herramientas y recursos digitales	enfocados en eventos de la vida real, en la aplicación del pensamiento crítico para resolver problemas auténticos y en la selección de las herramientas y los recursos digitales apropiados para realizar el proceso y mejorarlo	administrar sus investigaciones, y usar múltiples procesos y perspectivas para descubrir, proponer y evaluar diversas soluciones
Promueven la reflexión de los estudiantes usando herramientas colaborativas para descubrir y aclarar la comprensión de conceptos y los procesos de pensamiento, planeación y creación de los estudiantes	demuestran el uso de herramientas colaborativas para promover la reflexión, la planeación y el pensamiento creativo de los estudiantes	promueven y apoyan el uso de herramientas colaborativas por parte de los estudiantes, para que reflexionen y ganen claridad sobre sus propios pensamientos, su planeación y su creatividad	comprometen a los estudiantes en la reflexión y el esclarecimiento de sus propios procesos de pensamiento, planeación y creación, en la corrección de conceptos errados y en el uso de estrategias de pensamiento metacognitivo, utilizando herramientas y ambientes colaborativos	involucran a los estudiantes en el examen y evaluación continua de sus propios pensamientos, de su planeación y de su creatividad. Los estimulan para enunciar y compartir con otros sus pensamientos, mediante trabajo en equipo enriquecido por las TIC
Modelan la construcción de	investigan e identifican estrategias que	Facilitan la construcción de conocimiento, de	modelan la construcción de conocimiento y el	ejemplifican la construcción de conocimiento y el pensamiento

conocimiento colaborativo, comprometiéndose en el aprendizaje con estudiantes, colegas y otros, tanto en ambientes presenciales como virtuales	faciliten la construcción de conocimiento y de pensamiento creativo, tanto en ambientes presenciales como virtuales	la interacción colaborativa, comprometiéndose en el aprendizaje con estudiantes, colegas y otros, tanto en ambientes presenciales como virtuales	pensamiento creativo, mediante el trabajo colaborativo con individuos y grupos, contribuyendo al aprendizaje, tanto en forma presencial como virtual	creativo en diversos ambientes y situaciones de aprendizaje presenciales y virtuales, involucrándose en la solución de problemas reales con estudiantes, colegas y expertos
--	---	--	--	---