

Universidad de Buenos Aires  
Facultad de Ciencias Económicas  
Escuela de Estudios de Posgrado

---

**CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

---

**TRABAJO FINAL DE ESPECIALIZACIÓN**

---

**“INNOVACIÓN EN EL DISEÑO DE LAS CLASES “**

---

**AUTOR: YAMILA LANGONI (DNI 28.305.050)**

**TUTOR: DIANA SCHULMAN**

**FECHA DE ENTREGA: 28/07/2017**

---

## RESUMEN:

El tema que desarrollaré en este trabajo es la “**Innovación en el diseño de las clases**”, considerando las consecuencias positivas y negativas que implica las herramientas que se han adoptado a fin de innovar en la práctica educativa. En la actualidad, el **Campus Virtual** es utilizado en las universidades a fin de lograr mayor eficiencia en los sistemas de enseñanza.

El problema es la escasa capacitación sobre el uso del sitio virtual; como consecuencias trae demoras y no permite lograr una comunicación fluida entre el docente y el alumno. Por otro lado, los docentes tienen temor de implementar una nueva herramienta que modifique la planificación del sistema tradicional.

El objetivo es analizar los resultados positivos y negativos que genera el uso del Campus Virtual, como herramienta de aprendizaje, en la planificación de los temas que conforman el programa de la materia y la distribución del tiempo de aprendizaje que requiere la implementación, para luego efectuar una propuesta a fin de alcanzar excelencia en el proceso de enseñanza, en particular en materias que requieren de explicación teórica y práctica.

Para relevar información sobre los resultados del uso de nuevas herramientas en el diseño de las clases, realizaré encuestas a docentes y alumnos a fin de obtener diferentes opiniones y extraer los beneficios e inconvenientes que produce la innovación en la práctica educativa.

Para realizar este análisis tomaré a modo de caso de estudio, la asignatura “Cálculo Financiero” de la carrera de Contador Público y Licenciatura en Administración, en la UBA, que implementa en la cursada regular el uso del Campus Virtual. Mediante las encuestas se podrán observar algunas experiencias que surgen de la aplicación de herramientas tecnológicas en la educación.

A través del buen uso del Campus mediante una capacitación adecuada, se espera aportar, desde la experiencia docente, mejoras en la dinámica de trabajo. La comunicación será en principio más eficiente y el alumno dispondrá del material de estudio pudiendo realizar consultas en forma inmediata.

Mediante la investigación realizada se puede observar que la aplicación del avance tecnológico en la educación produce beneficios al facilitar la comunicación, el intercambio de opiniones y la disposición de material educativo. En otros casos genera

resultados negativos, como ser demoras en el proceso, ocasionados por la falta de capacitación de los usuarios.

Hay diferentes posturas, la mayoría de los docentes manifiestan que el avance tecnológico se debe adaptar al proceso de enseñanza y como oposición aquellos que aplican una metodología tradicional consideran que una innovación en el sistema educativo genera dificultades en el uso ya que no todos tienen los medios para acceder.

Como conclusión de las encuestas realizadas, muchos docentes prefieren conservar el enfoque clásico para la planificación de la clase. Por otro lado, los alumnos están incentivados con esta nueva herramienta que permite mayor investigación.

La propuesta es adoptar la herramienta del Campus para motivar la participación y la investigación en los alumnos. Para ello el docente debe tener la capacitación adecuada sobre la utilidad, conociendo las posibles alternativas de aplicación para lograr una mejor comunicación con el alumno y un óptimo medio que facilite el proceso de aprendizaje.

Se pretende actualizar las metodologías clásicas de enseñanza con la finalidad de incentivar al alumno y así obtener mejores resultados en las evaluaciones académicas. También se busca aplicar la teoría a casos reales y fomentar la participación a fin de que el alumno reflexione e investigue; con el objetivo que al finalizar la carrera y ejercer su profesión pueda desenvolverse sin temores.

**PALABRAS CLAVE:** Innovación en el diseño de las clases, metodologías de enseñanza, didáctica universitaria, comunicación en la educación.

## INDICE

Resumen .....	2
Introducción .....	5
<b>Marco teórico:</b> Innovación en el diseño de las clases .....	9
Los componentes del ambiente virtual .....	12
Comunicación y Educación .....	13
Las problemáticas de los proyectos educativos.....	15
Sistema Educativo .....	16
Utilidad de las plataformas virtuales .....	17
Tipos de Herramientas .....	19
<b>Diagnóstico:</b> Análisis de las encuestas (ventajas) .....	20
Análisis de las encuestas (debilidades).....	21
La importancia de los foros en el proceso de enseñanza .....	23
El Campus Virtual .....	23
Resultado de las encuestas realizadas a docentes y alumnos .....	24
Factores de cambios .....	25
Crisis socio- cultural .....	26
La metodología de la educación a distancia .....	28
<b>Propuesta de intervención:</b> Métodos de evaluación .....	31
La preparación de la clase .....	34
Conclusión .....	38
<b>Bibliografía</b> .....	43

## **INTRODUCCION:**

Al desarrollar el tema de Innovación en el diseño de las clases destaco la importancia de la aplicación del Campus Virtual en la práctica educativa para facilitar la comunicación entre el docente y el alumno; y para alcanzar mayor eficiencia en el proceso de aprendizaje.

Para realizar este análisis hago referencia al marco teórico que identifica los enfoques de la enseñanza considerando las diferentes formas de entender la misma. El docente manifiesta su forma de enseñar en sus prácticas. Según los autores Gary Fenstermacher y Jonas Soltis; hay tres tipos de enfoques de enseñanza: ejecutivo, terapeuta y liberador. Son perspectivas diferentes que los educadores contemporáneos emplearon para concebir sus actividades de enseñanza. Permite al docente reflexionar sobre lo que hace, cómo planifica la clase y lo que se logra con los alumnos. De los enfoques mencionados, el llamado liberador tiende a adaptarse con mayor facilidad a los cambios tecnológicos.

Para abordar el tema de innovación en la enseñanza las fuentes consultadas fueron el texto de Miguel Zabalza y de Elisa Lucarelli quien desarrolla la práctica innovadora en la formación docente.

El presente trabajo pretende analizar el impacto que genera la innovación en la enseñanza mediante la aplicación del Campus en el diseño de las clases.

Mediante un relevamiento de información y de encuestas realizadas a docentes y alumnos que deben adoptar el uso del Campus en el proceso de enseñanza universitaria, se determinará cuáles son los beneficios y los inconvenientes que genera la aplicación de la nueva herramienta.

El propósito central ha sido aplicar esta herramienta para permitir una comunicación eficiente con el alumno y facilitar los medios de aprendizaje. Para superar los obstáculos que generan los cambios, se debe capacitar al docente a fin de lograr el buen uso del Campus y así hacer que transmitan los conocimientos a los alumnos.

Son varios los factores que influyen en el análisis del diseño de la clase y en la implementación del Campus entre ellos se pueden destacar, la mentalidad del profesor, la disponibilidad del tiempo en la planificación de la clase, el grupo de alumnos, las estrategias de formación; y otros.

El objetivo es mejorar la calidad de enseñanza y optimizar la comunicación. En el último tiempo ha ido cambiando la mentalidad sobre el sentido de la formación y el papel de la docencia en el desarrollo personal y profesional de los alumnos. La participación y la reflexión son los dos pilares principales que modifican la teoría del conductivismo que tenía la educación clásica.

La innovación es esencial para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y constituye una base para el diseño y desarrollo curricular. Mejorar las acciones formativas y sentar las bases para la transformación continua requiere del docente una actitud y una práctica generadora de nuevo conocimiento didáctico y profesional.

El desarrollo de la interacción es necesario para que se profundice en la socialización de los seres humanos y se descubra el verdadero horizonte que ha de caracterizar las aulas si se desea que se consoliden como ámbitos de innovación. Esta interacción creativa y colaborativa es un componente pertinente para propiciar el diseño y, especialmente, el desarrollo curricular. El diseño se mejora cuando la programación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula se apoya en la activa comunicación entre el docente y los alumnos que se puede observar mediante la aplicación del Campus.

El aula es entendida como un ámbito socio-cultural que se caracteriza por su cohesión, liderazgo compartido y responsabilidades asumidas en su globalidad, si dicho ámbito se autodefine como innovador y en una actitud de mejora continua, el proceso formativo que se lleve a cabo, se consolidará como indagador y en una línea de transformación y afianzamiento permanente.

El centro de la innovación en el aula radica en la transformación y desarrollo compartido de cada persona en la clase y especialmente del acto formativo, que corresponde en colaboración a docentes, estudiantes, directivos y comunidad educativa, como verdaderos coprotagonistas de la tarea del aula.

Shulman (1986) ha considerado que los pensamientos, acciones y contextos tienen una gran incidencia, en cuanto suceden en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Ante una innovación se pretende mejorar el contexto socio-cultural que atañe el proceso, el pensamiento del docente como planificador de tareas que estimulen el aprendizaje y la comunicación consiguiendo una interacción empática y liberadora entre el docente y los alumnos.

Desde estas características, señalamos que en el aula se innova el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando la comunidad educativa afianza una cultura de

colaboración que atañe a todos los participantes, estimula el liderazgo del docente y se vivencia con auténtica responsabilidad la acción educativa en todo el contexto universitario.

La tarea de innovar consiste en trabajar en un horizonte de mejora continua para cuantos intervienen en el acto formativo y demostrar que los implicados en tal acción logran los objetivos y dominan las competencias básicas que se estiman imprescindibles para el desarrollo del proceso educativo.

Innovar es aportar líneas de reflexión y transformación relevantes que generan cambios en la institución y en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Las prácticas educativas son innovadoras si se logra que todos los agentes las realicen con un auténtico pensamiento renovador, situado en la verdadera transformación y aportando las mejores soluciones a los problemas formativos.

Las ventajas que aporta a la educación el uso del Campus, como plataforma virtual, son la posibilidad de compartir e intercambiar archivos, posibilidad de conexión masiva, una comunicación rápida y eficiente, menor costo y tiempo, el docente puede actualizar los recursos didácticos y crear grupos de consultas. La atención es personalizada, el alumno interactúa a través del correo electrónico, chat, foro directamente con el docente a fin de resolver sus dudas. Principalmente se destacan la inmediatez de la información y la masificación de contenido; es decir se puede educar a un mayor número de alumnos.

Los inconvenientes se generan por la falta de capacitación sobre el uso. La tecnología nos permite obtener mayor información y realizar más cantidad de tareas en menor tiempo.

El docente al optimizar el uso del Campus Virtual podría adecuar la planificación del programa de la materia incluyendo trabajos grupales de investigación que generen incentivo en el alumno y los motive a la reflexión. El enfoque central es lograr un crecimiento socio-cultural.

El objetivo del docente es la “Buena enseñanza”. Es decir, aquella que propone actividades que generan procesos reflexivos y de construcción del conocimiento en el alumno. Se pondrá el acento en los aspectos intelectuales y cognitivos del aula, considerándola como el espacio de reconstrucción socializada del conocimiento (Dra. Liliana Sanjurjo “Nuevas perspectivas didácticas en el aula”).

En la actualidad se busca trabajar sobre la innovación en la enseñanza a fin de motivar el interés del alumno. Atendiendo a las necesidades de la sociedad se implementan herramientas como el Campus virtual, permitiendo construir conocimientos compartidos.

El sociólogo Edgar Morin señala que la finalidad de enseñanza es crear “cabezas bien puestas más que bien llenas”. Se entiende que “cabeza bien puesta” es aquella apta para organizar los conocimientos y reformar los pensamientos. Esto pone en evidencia, que lo más importante es formar individuos críticos, con una gran capacidad de reflexión que les permita solucionar diversos problemas.

Es necesario que la información que reciban los alumnos sea de calidad. Por esta razón, el Campus Virtual es una herramienta que permite facilitar a los alumnos la información adecuada y actualizada a fin de que ellos mismos aprendan a realizar su proceso de aprendizaje, a través de la participación e interacción constante. Los alumnos pueden realizar consultas y compartir inquietudes.

Las estrategias deben entenderse como maneras generales de enfocar la enseñanza, por lo tanto cada una puede expresarse en distintas metodologías, enfoques o tipos de tareas. El Campus Virtual es una herramienta de utilidad para desarrollar los procesos cognitivos implicados en el aprendizaje



## MARCO TEORICO:

Según Lucarelli (2009) categorizar a la innovación como ruptura implica entenderla como interrupción de una determinada forma de comportamiento que se repite en el tiempo y se legitima con la posibilidad de relacionar esa nueva práctica con las ya existentes, a través de mecanismos de oposición, diferenciación o articulación.<sup>1</sup>

Esta nueva práctica puede afectar a cualquiera de los aspectos de la situación didáctica: objetivos, contenidos, estrategias de enseñanza, recursos para el aprendizaje, evaluación, etc.

La integración de tecnologías en la enseñanza, al principio como todo cambio, generará resistencias que se irán superando con el transcurso del tiempo y un mayor aprovechamiento de diversas herramientas de aprendizaje.

Lo más importante de estos cambios es que se modifica sustancialmente el rol de los docentes, de enseñante clásico o tradicional a orientador o tutor a partir del uso de nuevas herramientas, como el Campus Virtual, como andamios para aprender (Davini 2015)<sup>2</sup>

Vigotsky, consideraba al aprendizaje como actividad social de construcción y reconstrucción del conocimiento e impuso el empleo de métodos, técnicas, procedimientos y estrategias que posibilitaran esta interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje.<sup>3</sup>

La educación es fundamental para un mejor desarrollo del país, que se basa a través de un proceso de mediación docente siendo la persona principal que tiene el deber de coordinar y orientar el proceso de enseñanza para un mejor desempeño de la comunidad estudiantil.

La teoría resulta importante ya que se especifica en la cultura el desarrollo cognitivo y la interrelación personal dentro de la sociedad para la comprensión de nuevos conocimientos.

Vigotsky define que el mediador es quien incentiva de manera natural en el estudiante avances que en el no sucederían de forma espontánea y con esto logra un adelanto en su desarrollo. El docente no es formador sino facilitador o mediador, es decir,

---

<sup>1</sup> Lucarelli, E (2009): Teoría y práctica en la universidad. La innovación en las aulas-

<sup>2</sup> Davini, M C (2015) La formación en la práctica docente. Paidós

<sup>3</sup> Yosgelis Castañeda, El aprendizaje según Vigostky

proporciona las herramientas necesarias para que el alumno creara su propio conocimiento y así obtuviera un aprendizaje más significativo a fin de exteriorizar sus ideas.

Es así que “el proceso de formación de las funciones psicológicas superiores se dará, para Vigotsky, a través de la actividad práctica e instrumental, pero no individual, sino en interacción o en cooperación social”.

El **proceso de mediación** se produce en dos ámbitos; el primero de ellos que es externo al individuo está representado por el “otro social”, que en el caso particular de la educación es el profesor y por todos los elementos culturales, a los cuales Vigotsky denomina “herramientas”. El segundo ámbito de mediación denominado “signo”, es de carácter interno, tiene lugar en el plano mental y es a través de ellos que el individuo capta, interioriza, interpreta y relaciona. Vigotsky otorgaba el estatus de “herramientas psicológicas”, a todos los “signos” en especial al lenguaje y al pensamiento que en contraposición con las “herramientas físicas”; las herramientas psicológicas, son los instrumentos de mediación del hombre con la sociedad.

Paulo Freire, cuya pedagogía se basó en la evolución de conceptos como sociedad, educación y diálogo (comunicación) sostenía que la existencia del ser humano sólo se da en el diálogo, en la comunicación. Freire profundiza en las ideas acerca de la comunicación y la extensión planteando que el conocimiento no puede reducirse a simples relaciones de sujetos con un objeto a conocer, sino que debe haber una relación de intersubjetividad a través de la comunicación, ya que todo lo humano está atravesado por los procesos comunicativos.<sup>4</sup>

La comunicación en la educación es fundamental y puede tener diferentes visiones con el transcurso del tiempo.

La educación como transmisión de conocimientos para ser memorizados y "aprendidos" por los educandos, sitúa a estos últimos como objetos de recepción y depositarios de informaciones, siendo el típico modelo escolástico, con el docente al frente y los alumnos escuchando para después ser evaluados por la literalidad con que repiten y reproducen lo escuchado. Este modelo ha sido criticado, pero la realidad nos demuestra que, se sigue siendo utilizado en diferentes actividades educativas.

Paralelamente, en el ámbito de la comunicación, se presenta el modo clásico de entenderla como transmisión unidireccional de mensajes por un emisor a unos receptores.

---

<sup>4</sup> Juan M. Fernández Moreno, Paulo Freire: Una propuesta de comunicación para la educación en América Latina. Disponible en <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n13/freirem13.html>

Desde una perspectiva unidireccional, se tiende casi inconscientemente a no dar valor a la expresión personal de los educandos y a no considerar esas instancias de autoexpresión y de interlocución como componentes del proceso pedagógico.

El otro **modelo educativo** es el proceso de enseñanza-aprendizaje y la participación activa de los educandos; que los considera como sujetos de la educación y ya no como objetos-receptáculos; y plantea el aprendizaje como un proceso activo de construcción y de recreación del conocimiento. Para esta concepción, todo aprendizaje es un producto social; el resultado de un aprender de los otros y con los otros. Educarse es involucrarse en una múltiple red social de interacciones. Presentando una relación con la comunicación, entendida y definida como dialogo e intercambio en un espacio.

Para Paulo Freire, filósofo y psicólogo, la comunicación y la educación son una misma cosa. Es decir, no puede existir una sin la otra, pues para él el proceso docente educativo es un proceso comunicativo donde el profesor y el alumno participan activamente en la solución de las tareas y en la adquisición de nuevos conocimientos. Por tanto, aprenden unos de otros durante el proceso. Esto nos indica que a través de la comunicación se va a producir un encuentro entre los sujetos, encuentro que va a trascender en un nuevo saber, en una acción transformadora.

Fernández González (1995) plantea que la enseñanza y el aprendizaje son dos procesos que se dan en unidad: no existe el enseñar si alguien no está aprendiendo. La enseñanza la lleva a cabo una persona, mientras que el aprendizaje ocurre en otra.<sup>5</sup>

Los estudiantes prefieren los medios y las tecnologías; sin embargo, siguen aprendiendo con el libro y las fotocopias, lo que hace que no perciban el carácter educativo de las tecnologías naturalmente. Esto se debe a que los docentes han sido capacitados por profesionales ligados a la educación clásica, más que con pedagogos especialistas en uso de tecnologías con fines educativos.

Los educadores (para utilizar esa idea de Paulo Freire) que se asumen en la necesidad de hacer un proceso de aprendizaje permanente de la cultura tecnológica con una intencionalidad pedagógica; no temen aprender de y con los estudiantes ni temen “desordenar” los contenidos y estrategias tradicionales al incluirse en un proceso creativo y productivo.

---

<sup>5</sup> Fernández González, A. (1995) *La Competencia del docente: exigencia para una práctica pedagógica interactiva con profesionalismo*.

La educación, en y con los avances tecnológicos, tiene que adaptar los instrumentos y las técnicas del entorno cotidiano y actuar con/sobre ellos de manera productiva, formativa y crítica.

### **Los componentes del ambiente virtual:**

\***Los actores:** son quienes interactúan en la comunicación educativa, en el sentido de Freire: un educando-educador con un educador-educando.

\***Los dispositivos:** son los que permiten el trabajo con el conocimiento, tanto en el procesamiento (Word, Excel, Power Point, etc.) como en la producción de conocimientos (blog, foro, periódico electrónico, etc.).

\***Los procesos:** entre ellos, las nuevas formas de narrar (tan importantes para la formación subjetiva), incorporando narrativas lúdicas, ficcionales, etc.; la interacción de los sujetos con el conocimiento, con el hipertexto y con los otros.

Si entendemos hoy a la Didáctica como la teoría acerca de las prácticas de la enseñanza significadas en los contextos socio histórico en que se inscriben. Las prácticas de enseñanza son un componente inherente a la “actividad” desde la cual se trabajan los contenidos de la Didáctica y que se propone desde el Método.

Edith Litwin; quien fue pedagoga, didacta, tecnóloga educativa, investigadora y educadora, menciona que la “entrada” de las prácticas de enseñanzas a la actividad del aula necesita de ciertos soportes que exigen también ser “construidos” por quien enseña. La didáctica se puede hacer presente desde la observación indirecta, los relatos orales, los relatos escritos, etc.

El método para la enseñanza de la Didáctica necesita incluir el trabajo en el aula y la implementación del Campus virtual como nueva herramienta que permita la comunicación constante con el alumno y un medio de intercambio, en el cual el alumno pueda realizar consultas y el docente pueda responder y enviar el material adecuado a fin de que el alumno comprenda y analice sobre su inquietud pudiendo generar su propia opinión. El avance tecnológico acorta las distancias, busca incentivar la participación del alumno y establecer una comunicación más eficiente entre docente- alumno.

Edith Litwin, en sus libros ubica los tres núcleos de interés a través de sus experiencias en la docencia, la investigación y la gestión; estos son: **la educación a distancia, la tecnología educativa y la didáctica**. Las obras que dan sustento a este

trabajo sobre “Innovación en el diseño de las clases” son: Educación a distancia. Deseos y realidades (1991); Educación a distancia en los 90 (1994); La educación a distancia, temas para el debate en una nueva agenda educativa (2000); Tecnología educativa (1995) y Enseñanzas y tecnologías en las aulas para el nuevo siglo (1997). Estos libros destacan la lucha por la democratización de la educación superior a través de la modalidad a distancia.

La sociedad actual tiene un perfil que apunta a la globalización y la tecnología, es decir se debe enfrentar a nuevos elementos que condicionan su accionar, a nuevas motivaciones y a cambios económicos, científicos y culturales constantes. La educación no puede estar ajena a estos cambios, por lo cual se debe adecuar el sistema de educación superior a estas innovaciones.

La comunicación en la educación es una necesidad que ha sido señalada hace casi un siglo por Celestin Freinet, uno de los pedagogos más importantes del siglo XX, cuyas técnicas se basaban en dar la palabra al alumno y partir de él, de sus capacidades de comunicación y cooperación. Posteriormente, fue desarrollada por Vygotsky, Paulo Freire y Mario Kaplún y otros pensadores quienes buscaron interrelacionar la educación, la comunicación, la cultura y la expresión, tales como Bruno Ollivier, Daniel Prieto Castillo, Jorge Huergo, entre otros.

Vygotsky<sup>6</sup>, consideraba al aprendizaje como actividad social de construcción y reconstrucción del conocimiento e impuso el empleo de métodos, técnicas, procedimientos y estrategias que posibilitaran esta interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En referencia al ámbito universitario dice Prieto Castillo que “es muy difícil aprender de alguien con quien poco me comunico, mal me comunico o no me comunico”.<sup>7</sup>

## **La Comunicación y la Educación**

Podríamos manifestar que es por medio de la comunicación que compartimos un determinado tipo de conocimiento, destreza o valoración hacia otras personas que esperan aprender.

---

<sup>6</sup>El aprendizaje según Vigostky. Disponible en

[http://aprendizajesegvigostky.blogspot.com.ar/2008/11/blog-post\\_3486.html](http://aprendizajesegvigostky.blogspot.com.ar/2008/11/blog-post_3486.html).

<sup>7</sup> Alfonso G. Dagrón, Comunicación y Educación: una deuda recíproca. Disponible en:

<http://www.escriitoresyperiodistas.com/NUMERO31/alfonso.htm>

Comunicar es querer transmitir informaciones a alguien en un contexto, con una intención. Las informaciones que queremos transmitir tienen sus prioridades y guardan cierto tipo de relación con los saberes enseñados. La educación requiere de la comunicación. El docente debe transmitir los conocimientos que son interpretados por los alumnos. Es decir, en el proceso de enseñanza- aprendizaje existe un emisor (docente) y un receptor (alumnos).

Las plataformas educativas o Campus virtuales son herramientas que han sido incorporadas, en los últimos años, en el sistema educativo. Surgieron en respuesta a las necesidades de la educación a distancia, que encontró en las comunicaciones vía Internet un recurso que le dio un importante impulso, permitiendo superar las limitaciones de las comunicaciones tradicionales en cuestiones tales como velocidad, flexibilidad y costos. Son sitios Web especializados que cuentan con herramientas para la gestión de la enseñanza y el aprendizaje.

El **campus virtual** propone que el alumno que estudia a distancia tenga las mismas posibilidades educativas que quien lo hace de manera presencial. Permite vincularse con los compañeros de estudio y profesores, interactuar con ellos y conformar una comunidad educativa.

El campus virtual proporciona herramientas de comunicación y participación destinadas a facilitar los procesos de aprendizaje. Es llamado, Entornos Virtuales de Aprendizaje ya que ubican los aprendizajes en los entornos tecnológicos.

Más importante que «qué» enseñar será «cómo» enseñar. Es evidente que hay disciplinas de ciencias exactas o naturales en las que esta aplicabilidad inmediata no resulta fácil, pero eso no debe ser obstáculo para evitar que éstas continúen explicando como una abstracción alejada a la experiencia cotidiana de los alumnos.

Se trata de una forma nueva de aprender, en la que hay una parte más importante de autoaprendizaje.

La calificación profesional del profesor viene dada por su capacidad, habilidad y aptitudes para transformar la información en conocimiento. El profesor y el estudiante afrontan una problemática común: gestionar adecuadamente toda la información a su alcance en ecuaciones razonables entre la cantidad de información, la calidad y la fiabilidad de la información, las herramientas de búsqueda, captura y gestión de información y el tiempo.

El estudiante se encuentra en una situación nueva, en la que no es primordial la acumulación de conocimientos, sino la disposición al estudio, a la capacidad de conectar datos, información y conocimientos aparentemente dispersos para generar nuevos conocimientos y preparar hábitos y actitudes de estudio adaptables a las exigencias aceleradamente cambiantes de sus circunstancias personales y profesionales.

El profesor tiene un papel básicamente de mediador entre la información y los conocimientos disponibles, y el estudiante. Este continúa siendo el sujeto protagonista del proceso de aprendizaje y es quien debe decidir, en última instancia, qué conocimientos necesita y por qué.

El **proceso de aprendizaje** se convierte en una dinámica en la que el profesor no sólo transporta físicamente los conocimientos al estudiante, sino que también facilita herramientas, conocimientos y orientaciones para estimular la capacidad de aprender del estudiante.

El desafío de educar presenta innumerables opciones. Normalmente, nos enfrentamos con dos tipos de opciones: aquellas que se refieren al método (cómo enseñar) y aquellas que se refieren al contenido (qué queremos enseñar). Por lo general se le da más importancia al método. Sin duda, se discute sobre el exceso y la reducción del contenido, y se han tomado iniciativas para reformar el contenido.

Las nuevas tecnologías informatizadas y el aumento exponencial del conocimiento han llevado a una nueva organización del trabajo donde se hace necesaria la especialización de los conocimientos; la colaboración transdisciplinaria e interdisciplinaria y el fácil acceso a la información (archivos, base de datos, etc.).

### **Las problemáticas de los proyectos educativos son:**

- a) responder a las demandas del sistema productivo en función de los avances científicos y tecnológicos actuales;
- b) elaborar un currículo (en el sentido amplio del término) que garantice una formación básica de calidad para todos los estudiantes.

Desde distintas corrientes teóricas, se admite que la función de la educación superior debe ser la preparación de las nuevas generaciones de profesionales para su incorporación en el mundo del trabajo. Las discrepancias entre estas corrientes surgen

cuando se trata de concretar qué significa la preparación para el mundo del trabajo, cómo realizar este proceso, las consecuencias que tiene para promover la igualdad de oportunidades o para eliminar o reproducir las desigualdades sociales.

En el marco de esta problemática, una forma de dar respuesta a los requerimientos del mundo productivo y de garantizar conocimientos de índole tecnológica consiste en incluir como contenidos de la educación obligatoria algunos aspectos que se refieren al conocimiento y el uso de las nuevas tecnologías de la información.

### **El Sistema Educativo:**

A partir de la reforma del Sistema Educativo se incorpora como contenido básico común el aprendizaje de las nuevas tecnologías de la información, en particular los procedimientos básicos de uso de la computadora. Se promueve, además, el empleo de computadoras como medio de enseñanza y de aprendizaje en cada una de las áreas o asignaturas escolares.

Para llevar adelante esta propuesta, las instituciones educativas requieren insumos tales como computadoras, impresoras y demás artefactos de conexión, programas utilitarios, lenguajes de programación, software educativo y, fundamentalmente, contar con personal docente y no docente capacitado.

En síntesis, la calidad de la educación, generalmente centrada en las innovaciones curriculares y didácticas, no puede plantearse al margen de los recursos disponibles para llevar adelante las reformas e innovaciones en materia educativa, ni de las formas de gestión que posibilitan su implementación.

Sin embargo, la incorporación de la temática "Tecnología" y, en particular, las nuevas tecnologías de la información como contenidos básicos comunes es un elemento que puede contribuir a una mayor vinculación entre los contextos de enseñanza y las culturas que se desarrollan más allá del ámbito de la universidad. Es necesario destacar que estas posibles consecuencias no son producto de las nuevas tecnologías en sí mismas, sino resultantes de la matriz social en la que se produce el actual desarrollo tecnológico.

En el ámbito educativo, se puede considerar como medio de enseñanza precursor de las computadoras a la máquina de enseñar de Skinner (1940). Su diseño se fundamenta en los principios psicológicos establecidos a partir del análisis experimental del comportamiento en el marco del programa del refuerzo o condicionamiento operante. Pero



más importante que la máquina en sí misma, es decir, en tanto artefacto, fue el desarrollo de la enseñanza programada impartida a través de ella.

En este enfoque, la enseñanza es caracterizada como un programa de refuerzos oportunamente administrados. Se presentan estímulos al alumno, de forma graduada con el objeto de modelar la conducta. Si las respuestas que da el alumno son correctas (la tarea del programador es dar y disponer los estímulos de manera que el alumno responda correctamente) recibe reforzamientos conforme al programa.

Este nuevo medio tecnológico ha permitido superar las distancias, el tiempo, los costos de traslado y, por lo tanto, posibilitado, en muchísimos casos, el acceso a fuentes de información y de relaciones anteriormente casi inimaginables.

En la formación del docente se puede observar que existen diversos temores de orígenes objetivos y subjetivos. Se pueden mencionar factores objetivos tales como la amenaza de ser reemplazado en el puesto de trabajo o ser controlado de forma más eficaz por quienes tienen el poder. Entre los factores subjetivos, no menos importantes, el temor a lo desconocido y la actitud del docente frente a los cambios.

### **Utilidad de las plataformas virtuales:**

#### **\*Suministro de información general sobre la asignatura:**

La plataforma permite proporcionar a los alumnos toda la información que estos necesiten para el seguimiento del mismo. Por ejemplo: programa, el temario, la bibliografía, el horario de tutorías, el horario de clases teóricas y prácticas, etc. Es de utilidad para poder “colgar” en la plataforma documentación que los estudiantes pueden utilizar para preparar mejor cada uno de los temas. Mediante enlaces, los alumnos tienen siempre a su disposición tanto los documentos como las normas que precisan.

El sistema permite subir no sólo archivos de texto, sino también otros formatos como ser archivos de imagen, sonido o vídeo, ampliando así las posibilidades de la información.

Para esta utilidad, el recurso más efectivo que proporciona la plataforma virtual es “editar una página web”.

### **\*Suministro de información puntual:**

La plataforma permite también informar a los alumnos puntualmente sobre aspectos relacionados con el desenvolvimiento del curso. Para ello, la herramienta más versátil son los “foros”. La ventaja que proporcionan los foros es que cualquier información que se ponga en los mismos no sólo permanece en la *web* para poder ser consultada en cualquier momento por los alumnos, sino que también, paralelamente, es remitida a cada uno de ellos mediante correo electrónico. Esta aplicación es especialmente útil para informar a los alumnos de cuestiones como los aspectos que van a ser tratados en cada clase y los materiales que deben trabajarse con carácter previo para preparar las mismas, ejercicios o trabajos prácticos que guarden relación con los temas que se están viendo en clase.

### **\*Foros de debate:**

La herramienta foros también puede utilizarse para plantear debates y analizar cuestiones de una manera participativa. Una vez planteada la cuestión en el foro de la página *web* de la asignatura, los alumnos reciben un correo electrónico con la misma y pueden expresar sus opiniones al respecto respondiendo a dicho correo. Todas las intervenciones quedan registradas en la página *web*, a disposición de cualquier alumno que quiera consultarlas. Los alumnos, por tanto, acceden a lo que otros alumnos han comentado respecto del tema o a las indicaciones, comentarios o cuestiones realizadas por el profesor. Los foros de debate no sólo pueden ser planteados por el profesor sino también por los propios alumnos.

### **\*Realización de actividades y casos prácticos**

Si la asignatura cuenta con un sistema de casos prácticos o con un método de evaluación continua, la plataforma resulta sumamente útil a la hora de poder confeccionar diversos tipos de actividades prácticas y exponerlas en la página *web* de la misma. El alumno accede a la actividad a través de la página *web*, sin necesidad de desplazarse a reprografía. El sistema permite que los estudiantes realicen las actividades en línea y las remitan por la misma vía. Todas las actividades entregadas por los alumnos quedan registradas en la base de datos del entregando. La plataforma permite al profesor corregir y calificar la actividad enviada por el alumno acudiendo a la base de datos. Cuando el

alumno accede de nuevo a su actividad, puede ver las correcciones efectuadas por el profesor, las soluciones a la actividad y la calificación obtenida.

El acceso del profesor a las respuestas de cada uno de los alumnos es mucho más sencillo y directo. Esto facilita enormemente la corrección de los casos prácticos y representa un importante ahorro de tiempo subir archivos” es también útil cuando deseamos que los alumnos nos remitan los ejercicios en archivos independientes. Igualmente, podemos utilizar esta herramienta cuando deseamos dar las calificaciones de actividades realizadas en clases.

### **Tipos de herramientas:**

La plataforma virtual dispone de las **herramientas comunicativas sincrónicas** como ser el chat y videos.

En cuanto a las **herramientas asincrónicas** están disponibles el aula virtual, el correo electrónico, los foros y grupos de discusión.

En tanto en la gestión, desarrollo y en el proceso de evaluación se puede realizar el seguimiento y progreso de alumnos, elaborar informes, obtener estadísticas, organizar el calendario y preparar ejercicios de evaluación y autoevaluación.

En la interacción con los contenidos de aprendizaje se puede diseñar un curso, crear materiales, ofrecer un glosario y proporcionar links en Internet.

## **DIAGNOSTICO:**

En las encuestas realizadas a docentes y alumnos se ha pretendido indagar sobre tres dimensiones centrales del modelo pedagógico: los materiales didácticos, la comunicación e interacción que se ha producido en el entorno virtual (los roles de los profesores y alumnos en dicho entorno) y los recursos tecnológicos que se dispone, centralmente la utilidad del campus virtual.

### **Del análisis realizado se pueden destacar las siguientes ventajas:**

#### **\*Fomenta la comunicación profesor/alumno:**

La relación profesor/alumno, restringida tradicionalmente al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual. El profesor tiene la sensación de tener un canal de comunicación con el alumno permanentemente abierto. Las clases no son, por tanto, el único lugar a través del cual entrar en contacto con el alumno sino un instrumento más dentro de todo el espectro comunicativo. Desaparece, por ende, la obsesión que tan a menudo tenemos los profesores, de utilizar las clases para transmitirlo absolutamente todo. Las aplicaciones hacen posible, así, dirigir y orientar el proceso de aprendizaje del alumno de una manera más eficiente y planificada.

Paralelamente, la docencia se hace más personalizada pues se posibilita un seguimiento más minucioso de la trayectoria de cada uno de los alumnos. Además, en cualquier momento puede contactarse con cada uno de ellos mediante el correo electrónico.

#### **\*Facilita el acceso a la información y la entrega de actividades:**

En la medida en que cualquier información relacionada con la asignatura está disponible en la *web*, el alumno puede acceder a la misma en cualquier momento desde cualquier lugar. Esto ofrece indudables ventajas respecto al acceso inmediato. También representa una ventaja el hecho de que el alumno pueda remitir sus actividades o casos prácticos, una vez realizados, en línea y que éstos queden almacenados en la base de datos.

El alumno puede así efectuar los envíos en cualquier momento, mientras que en los sistemas tradicionales los tiempos de entrega quedan limitados al momento de clase o al horario de tutorías presenciales. El profesor, por otra parte, evita así que su despacho se colapse de papeles entregados por los alumnos a lo largo del curso, papeles que ha de conservar, ordenar y clasificar.

**\*Fomenta el debate y la discusión:**

El hecho de extender la docencia más allá del aula así como la ductilidad de las aplicaciones que la plataforma proporciona permiten fomentar la participación de los alumnos a la hora de analizar planteos complejos. El uso de los foros, por ejemplo, propicia que el alumno pueda resolver ejercicios y conocer la opinión al respecto de otros pares.

**\*Desarrolla habilidades y competencias:**

El modelo educativo tiene entre sus objetivos que la Universidad no sólo se limite a la transmisión de conocimientos sino al desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales.

**Las debilidades que podemos mencionar son:**

**\*Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor:**

Frente al empleo de metodologías tradicionales, el uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone, por regla general, un incremento significativo en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura. Las actividades que se remitan por los alumnos han de ser corregidas, los foros de debate deben diseñarse correctamente, etc.

Además, es necesario adquirir capacitación sobre el funcionamiento del sitio. Este proceso también requiere tiempo.

Este esfuerzo extra que se exige del profesor guarda relación directa con el número de alumnos que éste tenga. Frecuentemente el excesivo número de alumnos en una asignatura hace compleja la implantación del uso de las herramientas virtuales.

**\*Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos:**

La pasividad del alumno representa sin duda un serio obstáculo a la hora de hacer uso de estas técnicas y puede hacer que el esfuerzo, del profesor, no se vea recompensado. Es evidente que el empleo de las herramientas virtuales que se han expuesto requiere alumnos participativos que se involucren en la asignatura. Así como para el profesor todo el sistema va a requerir un esfuerzo extra, lo mismo debe ser para el alumno. Es, evidente, que este esfuerzo se ve notoriamente recompensado con una mejora de la calidad docente y del proceso de aprendizaje. Pero también ofrece poca discusión el hecho de que no todos los alumnos están dispuestos a realizar esta inversión.

Por otra parte, debe tomarse conciencia de que la generalización en el uso de estas técnicas por parte de la facultad puede hacer que el esfuerzo acumulativo que se requiera de los alumnos sea prácticamente imposible de afrontar. Es por ello, que a medida que el empleo de estas plataformas se va extendiendo, se hace imprescindible una mayor coordinación entre los profesores de cada curso para no saturar de trabajo al estudiante más allá de lo que es razonable.

En contrapartida, el empleo de estas técnicas puede actuar como aliciente para motivar la participación y contar con alumnos activos, dinámicos y comprometidos con la asignatura. Son los propios alumnos los que me demandan la utilización de la plataforma por considerar que les facilita el seguimiento de la asignatura y el proceso de aprendizaje.

**\*El acceso a los medios informáticos:**

Un argumento que suele utilizarse para rechazar la utilización de plataformas virtuales como apoyo a la docencia es que ello exige que el alumno tenga acceso casi permanente a los medios informáticos.

La sociedad avanza y la Universidad ha de avanzar con ella. A veces tiene uno la sensación de que las metodologías docentes que se siguen empleando en nuestras facultades son las mismas que las de hace décadas.

Las plataformas proporcionan herramientas que ayudan decididamente a la impartición de la docencia presencial en cualquier ámbito.

### **La importancia de los foros en el proceso de enseñanza:**

La mayoría de los docentes expresa que el uso didáctico de los foros permite ejercitar el pensamiento crítico y creativo siendo posible intercambiar ideas y realizar aportes sobre diferentes temas. Es una forma de ahorrar tiempo ya que todos tienen acceso a la misma información y evita las preguntas repetidas. La interacción permite el aprendizaje entre iguales.

En los foros el docente debe intervenir constantemente para asegurar el avance en la argumentación.

La experiencia docente en el aula tradicional nos remite a trabajos grupales plasmados en debates o foros “cara a cara” que en la actualidad encuentran un nuevo dispositivo electrónico conocido como foro virtual. Además de las similitudes y características comunes que tienen ambos tipos de foro como espacios de diálogo e interacción, es posible identificar algunas diferencias las que nos ayudarán a prefigurar criterios, pautas y responsabilidades necesarios para organizar y gestionar de modo apropiado los foros virtuales. La característica principal es que habilita la participación de todos los integrantes del grupo en tiempos diferidos.

### **El Campus Virtual:**

Se puede observar que el **Campus Virtual** facilita la educación a distancia. La enseñanza a distancia es un sistema tecnológico de comunicación bidireccional basado en la acción sistemática y conjunta de recursos didácticos y el apoyo de los docentes, que propician en los alumnos un aprendizaje independiente. Así mismo, puede generar comunicación multidireccional proporcionando un aprendizaje cooperativo.

El diseño de un curso virtual implica definir un modelo pedagógico, esto es explicitar de qué forma van a ser trabajadas las dimensiones: Contenidos, Procesamiento pedagógico, Tutoría Virtual y Recursos tecnológicos.

Los docentes que se encuentran utilizando el Campus manifiestan que la comunicación entre los alumnos y profesores, y alumnos entre sí es más eficiente a través del correo electrónico y/o el chat. También destacan que esta herramienta permite

planificar y organizar las tareas ya que los alumnos pueden acceder a la agenda, donde se proponen las fechas de determinadas actividades obligatorias.

A través de la plataforma virtual los alumnos pueden acceder al espacio de foro (en el que participa de los debates que se proponen), a los materiales de estudio, a los anuncios, comunicaciones y propuestas que presente el profesor, a la descripción del curso, enlaces en internet, que el profesor deja disponible para los alumnos, a la participación en actividades grupales, envío de trabajos y/o ejercicios.

### **Resultado de las encuestas realizadas a docentes y alumnos:**

**Las herramientas del campus virtual más utilizadas por los alumnos** han sido el Foro (60%), Mail interno (10%) y Clase-Bibliografía (5%). Esto implicaría que los alumnos han tenido más cantidad de ingresos al Foro por las propuestas participativas que ha realizado el docente. En tanto el acceso a Clase y Bibliografía podría ser bajo, porque los alumnos ingresan semanalmente, descargan los materiales y orientaciones y no necesitan hacer nuevos ingresos.

**Los docentes tienen un porcentaje inverso de uso de las herramientas**, dado que su mayores porcentajes se registran en mail interno (50%), esto podría explicarse dado que son quienes responden personalmente a todos los alumnos los correos internos (por ello también es que hay un 10% de ingreso a la lista de contactos, que permite acceder al listado de alumnos para enviarles correos electrónicos). En tanto, el ingreso a Foros ha sido del 29%.

Para analizar las opiniones de los alumnos que han experimentado el uso del Campus he realizado encuestas a una muestra de 33 alumnos. En cuanto a los Materiales didácticos (módulos de estudio y bibliografía), todos los alumnos han indicado que les resultaron didácticos, claros y adecuados. La mayoría ha indicado que los materiales le aportaron conocimientos nuevos. En las respuestas puede observarse que los alumnos han valorado como positivo que el profesor responda rápidamente, lo haga en forma personalizada, los motive a investigar sobre diferentes temas y proponga casos reales para debatir las soluciones posibles.



**Los alumnos establecieron un orden de importancia de las tareas más utilizadas en el Campus Virtual:**

(1°) Clase y Bibliografía

(2°) Mail Interno y Foro

(3°) Avisos

(4°) Comunicación fuera del aula y el Chat

En cuanto a la propuesta pedagógica, expresaron que el plan de trabajo, las actividades y las propuestas en foros son útiles para el proceso educativo.

La mayoría de los alumnos y profesores destacan las actividades grupales. Considerando que los aportes y la participación constante es de utilidad y genera resultados positivos.

En cuanto al uso de la plataforma los docentes consideran que es una tarea fácil y de comunicación directa; colocar las clases en el aula virtual, linkear los contenidos y proponer foros.

Si bien, el uso de Campus Virtual, para algunos docentes es de complejidad y provocan la reforma de la planificación del diseño de las clases para otros es una herramienta de ayuda.

En la actualidad, se intenta incentivar al uso del Campus a fin de lograr una mayor eficiencia en los procesos de enseñanza. Teniendo en cuenta los avances tecnológicos, hay otras herramientas que se están implementando a fin de fomentar la participación de los alumnos y la investigación.

Los docentes mencionan que adaptarse a los cambios que generan los avances de la tecnología no es tarea fácil requiere de tiempo y de capacitación.

**De la información relevada se pueden extraer los siguientes factores de cambios:**

- El concepto de **autoridad** y la **estructura** de la sociedad en relación a un modelo docente vertical en el que el profesor es el que posee la autoridad y el conocimiento para dirigir los aprendizajes. Esto afecta a los actuales estudios del currículum que en algunos casos no han percibido este cambio

- El concepto de **cultura**, modelos culturales, modelos sociales, en una sociedad multicultural, con todo lo que implica en la generación de modelos de conducta, en desarrollo ético, etc. Se puede observar cómo el cambio tecnológico está afectando la forma de comunicarnos, la manipulación de la información, en definitiva.

**El análisis realizado tiene dos enfoques:**

- En los aspectos cognitivos considerando que existen otros aspectos no cognitivos (emocionales) y metacognitivos
- En el cambio tecnológico reconociendo que el diseño práctico de la acción educativa debe integrar todos los factores.

El **avance tecnológico** trajo como consecuencias cambios en relación al acceso de la información. Apunta principalmente al crecimiento de la información. La existencia de una tecnología que permite almacenar y, sobre todo, recuperar y gestionar grandes cantidades de información, lo que puede dar lugar a lo que se ha denominado “infoxicación”, intoxicación por un exceso no digerible de información. Por esta razón, es necesaria una permanente actualización. Prevalece la necesidad de diseñar y utilizar nuevos modos de organizar y acceder a la Información.

**Crisis socio- cultural:**

En la actualidad, la crisis socio-cultural conlleva a que junto a sistemas de formación continua haya que plantearse para ciertas situaciones un nuevo modelo de profesional capaz de responder por sí mismo a esas necesidades de formación y actualización permanente. Y así descubrimos la importancia que está adquiriendo el desarrollo en nuestros estudiantes de nuevas competencias en aspectos metacognitivos como la autorregulación. El concepto de autorregulación del aprendizaje no es nuevo y fue trabajado al final de la década de los ochenta por Zimmerman y otros autores. La autorregulación recibe hoy un nuevo impulso como concepto clave en el diseño educativo, y para algunos este resurgir de los aspectos metacognitivos está relacionado con la posibilidad que ofrece la tecnología de potenciar los ambientes de aprendizaje (Steffens, 2004).

La **primera conclusión**, nos permite determinar que la autorregulación no sólo es una competencia necesaria en una sociedad que requiere de nuevas estrategias de aprendizaje continuado. También puede convertirse en una estrategia educativa contra la influencia de los medios (Bembenutty y Karabenick, 2004). El concepto de autorregulación nos lleva a una nueva forma de organizar la información.

Una **segunda conclusión**, es potenciar el desarrollo de competencias en el campo de la autorregulación de los aprendizajes. Este crecimiento de la información tiene otras importantes consecuencias en relación a la actividad investigadora. El auténtico cambio no se refiere al soporte sino al modo como se codifica la información. Existen hoy dos entornos de codificación muy diferentes:

- El entorno audiovisual. Siendo el que más influye en la generación de conductas y valores.
- Internet y el multimedia. Este medio se relaciona más con el conocimiento, la gestión activa de la información, su acceso es más limitado y suele identificarse como generador de brechas digitales.

Una **tercera conclusión**, es que debemos desarrollar en los estudiantes habilidades y criterios para buscar, valorar, seleccionar, interpretar e integrar la ingente cantidad de información contenida en Internet.

La facilitación al acceso de la información mediante INTERNET ha generado problemas. En principio los usuarios destacan la facilidad con la que se encuentra cualquier información, sigue una etapa de estrés en la que el usuario maneja cada vez más información pero simultáneamente adquiere la conciencia de que sólo ha accedido a una parte. Siendo el problema de escribir un texto documentado no qué poner sino qué no incluir. Cuando el usuario ha adquirido un cierto dominio sobre el medio; la cantidad de información obliga a una lectura rápida, lectura que puede caer en un acceso superficial a la información. Esto se traslada a todos los ámbitos de la comunicación.

De lo expuesto anteriormente se destaca la importancia de la comunicación en el proceso de enseñanza. Si nos remitimos a la mayéutica de Sócrates, método en el que el aprendizaje se produce a través de la participación del sujeto en un diálogo conducido por el maestro. El carácter vertical de la comunicación ha sido la base de la generación del conocimiento humano durante siglos. Lo que caracterizaba la comunicación hasta ahora

era la existencia de unos pocos centros emisores dirigidos a muchos receptores. Lo que ahora sucede es que todos se vuelven emisores.

En la actualidad, si los estudiantes necesitan información, la preguntan en un foro de Internet y es demasiada la información (errónea o no) que adquieren a través de estos foros.

El impacto de las nuevas tecnologías en educación no hace referencia a aspectos superficiales sino que inciden sobre aspectos fundamentales del diseño educativo generando en el docente la necesidad de una capacitación constante para conocer y aplicar los nuevos cambios en los métodos de la educación.

Se puede divisar un futuro en el que Internet y otras tecnologías de la información tengan el potencial de promover mejoras incluso mayores en el proceso de enseñanza. Dentro de los avances, hay varias herramientas que los docentes debemos conocer y que son de ayuda para el diseño de las clases. Recientemente podemos citar a las pizarras interactivas que junto con el Campus Virtual facilitan la educación a distancia.

La tecnología es una herramienta, un medio, pero como tal es incapaz de solucionar nada por sí mismo, y menos si no sabemos manejarlo adecuadamente. Se necesita conocer cómo funciona la tecnología, para qué es útil, en qué momento es conveniente aplicarla, con quién, por cuánto, cuáles son los obstáculos y los facilitadores para el proceso de integración de la tecnología como instrumento pedagógico en la educación.

### **La metodología de la educación a distancia:**

Con la educación a distancia a través de Internet se rompe con las barreras geográficas y permite generar comunidades educativas en las cuales la interacción es un instrumento fundamental. Además, permite a los alumnos organizar sus tiempos y espacios, adecuando los horarios de las clases de acuerdo con su conveniencia y posibilidades.

La educación a distancia permite transmitir los conocimientos a diferentes lugares sin que la distancia sea un obstáculo. La globalización establece un sistema penetrante de interconectividad.

El estudio a distancia es normalmente una actividad muy individual. Esta independencia suele abarcar la planificación, el establecimiento de horarios y la realización del estudio individual.

El docente pasa a ser un facilitador del aprendizaje, un creador de situaciones con medios innovadores que permiten al alumno lograr los cambios de conductas y el desarrollo de habilidades necesarias. La educación a distancia exige del profesor una mejor organización de su actividad, ya que este debe dejar plasmado en texto y con ayuda de imágenes, la aplicación correspondiente, teniendo que redactar en un lenguaje adecuado a los diferentes niveles de preparación del personal que sigue el curso.

Por último, se puede destacar cómo el desarrollo tecnológico favorece el crecimiento de la enseñanza a distancia e influye de manera decisiva en su alcance, posibilitando a los alumnos por un lado, la comunicación vertical profesor-estudiante y por otro, la comunicación horizontal entre los propios participantes del proceso de formación. La tecnología está proveyendo nuevas posibilidades para acceder, a través de los sistemas de comunicación, a nueva información que debería transformarse en conocimiento. Para esto la globalización se presenta como un fenómeno complejo y heterónimo debido a la diversidad de factores, condiciones y actores intervinientes en el mismo.

El **uso del Campus virtual**, según las encuestas realizadas, tiene en su mayoría un resultado positivo siendo las características principales:

1. **Agilidad:** libertad de horarios y ubicación. Todos los miembros de la Comunidad Educativa pueden acceder 24 horas a todo el material desde cualquier parte del mundo. Brinda una visión global del conocimiento.
2. **Feed back:** facilita el conocimiento de manera rápida y sencilla de los estudiantes, pudiendo contactar con otros alumnos o profesores para resolver dudas y comunicarse, una asesoría permanente. Es posible organizar el tiempo de estudio y de consulta a voluntad. Además, los profesores también resuelven sus dudas en cuanto a la evolución y asimilación de los conceptos de cada materia por parte del alumnado.
3. **Información y documentación:** facilita la libertad de información y documentación de manera rápida y sencilla. Los contenidos se pueden ver online, descargar, editar, y otros. El acceso al material didáctico libre facilita notablemente el aprendizaje.

4. **Herramienta de innovación tecnológica y pedagógica:** ya que permite el desarrollo de competencias integrales facilitando enormemente la distribución de toda la información.
5. **Organización y gestión integral de la agenda universitaria:** el calendario de fechas para la realización de las actividades, exámenes, trabajo individuales y en grupo. Esta ventaja ofrece además un ambiente organizado con facilidad de interacción.

La organización de las aulas virtuales, otorga un valor fundamental a los espacios colectivos que permite crear una zona de comunicación, intersubjetividad y colaboración entre los estudiantes, como es el caso de los foros que pueden utilizarse con distintos objetivos y funciones didácticas. En tal sentido, los foros disponibles en el aula virtual son herramientas que posibilitan, con cierto grado de flexibilidad, crear una comunicación multidireccional (docente y estudiantes), de tipo asincrónica con retroalimentación diferida.

En distintas investigaciones que han estudiado los resultados de aprendizaje que emergen de las interacciones cognitivas en espacios virtuales asincrónicos se ha observado que en los foros virtuales, al igual que en los debates de las clases presenciales, los estudiantes se comunican, intercambian experiencias e ideas, formulan preguntas, exponen situaciones, responden preguntas, sintetizan pensamientos, reflexionan y cuestionan, etc. con la intervención del docente que promueve, apoya y retroalimenta los diálogos.

Se considera relevante el papel del docente y su intervención permanente como figura que dinamiza, apoya, modera y orienta los aportes que se plasman en los foros. Entendemos que la presencia virtual del docente en los espacios de debate, caracterizada por su equilibrio, continuidad y apertura, es un factor que no sólo alienta la participación y la tarea comprometida de los estudiantes alrededor de un tema o problema, sino que también ofrece el desarrollo de competencias cognitivas de alto nivel para su formación.

La tecnología, se centra en la flexibilidad de la dimensión espacio-tiempo. Si antes dedicábamos un espacio de tiempo relativamente extenso para realizar algún tipo de comunicación u obtener información, en la actualidad la realización de la misma actividad en un mismo espacio es inmediata.

## PROPUESTA DE INTERVENCION:

A partir del diagnóstico realizado surge que el principal problema que tiene el uso de la herramienta Campus Virtual es la falta de capacitación; por esta razón sería productivo que antes de comenzar el curso, el profesor reciba una capacitación en los aspectos pedagógicos y tecnológicos.

Considerando el avance tecnológico se propone usar la TIC (Tecnología de la Información y de la Comunicación) en el proceso de evaluación para intentar suprimir la intimidación que provoca en los alumnos la evaluación tradicional. La intención es captar y sostener la atención de los estudiantes.

Para las instituciones es un reto el acondicionamiento de la infraestructura, los programas, la formación profesoral y la incorporación de las TIC en el currículo y en los procesos de gestión. Un reto que no solo debe ser asumido desde la perspectiva de tener aparatos de última tecnología, sino también contando con docentes que tengan los conocimientos suficientes para hacer uso de la variedad de herramientas tecnológicas que se pueden utilizar durante los procesos de enseñanza. Es así, que se viene exigiendo el uso de TIC en el aula y para ello se debe contemplar en los planes de formación docente la capacitación en el uso de TIC. Sin embargo la incorporación, adopción y traducción efectiva de las TIC en el aula es lenta y no homogénea. Por esta razón, requiere de planificación, organización, seguimiento y control.

Como propuesta se deberían modificar los **métodos de evaluación** adoptando métodos digitales. Es decir, se debería considerar en cada etapa del proceso formativo la incorporación de manera eficiente de los rápidos cambios que tiene la tecnología para mantener a los alumnos interesados, activos y motivados y para responder a las necesidades de refuerzo y retroalimentación sobre los temas de las asignaturas de una manera didáctica, creativa y de fácil interpretación.

Como estrategia de aprendizaje se debería confeccionar un instrumento evaluativo haciendo uso de nuevas tecnologías (específicamente materiales desarrollados basados en estrategias constructivistas y una organización de la información en un objeto de aprendizaje evaluativo) para facilitar la captación de la atención de los estudiantes.

Desde el punto de vista educativo, las herramientas digitales de apoyo en el aula, permiten entre otras cosas una enseñanza eficaz a través de actividades lúdicas que buscan

desarrollar habilidades, reconocimiento social, estimulación auditiva, visual y espacial, facilitan la comprensión de simulaciones científicas, manejar y procesar información de varias fuentes simultáneas y en el aprendizaje permiten la resolución de problemas, el desarrollo de actividades secuenciales, el razonamiento deductivo y la memorización.

Las actividades a desarrollar deben ser pensadas para aplicar las nuevas tecnologías haciendo hincapié en el trabajo de investigación de temas que conforman el programa de la materia. Principalmente se debería plantear situaciones problemáticas y que requieran de reflexión para buscar la solución

Las herramientas que aporta el avance tecnológico deben ser de utilidad para el docente y no generar obstáculos en el proceso de enseñanza. Para lograr el objetivo es necesario que los docentes conozcan los beneficios y tengan la capacitación adecuada para la aplicación de dichas herramientas para explicar los temas de la asignatura fomentando la participación de los alumnos a través de foros y la investigación.

Para incentivar el uso del Campus Virtual se debería adoptar en todas las asignaturas como medio de comunicación entre el docente y el alumno.

Existen otras herramientas que serían de utilidad en el proceso de enseñanza como ser la pizarra interactiva. La ventaja que tiene es que se escribe directamente sobre la propia pizarra, de la misma forma, que se hace sobre cualquier pizarra convencional, lo que la hace especialmente sencilla de utilizar por un profesor

El docente puede preparar los ejercicios interactivos con anticipación y luego utilizarlos en clase, así como realizar clases a distancia, en tiempo real, a través de Internet, sin necesidad de vídeo-proyector. Otra ventaja es para personas con dificultades motrices, dado que pueden tener acceso y participación desde cualquier lugar.

Este recurso se acomoda a diferentes modos de enseñanza, reforzando las estrategias de enseñanza con la clase completa, pero sirviendo como adecuada combinación con el trabajo individual y grupal de los estudiantes.

La pizarra interactiva es un instrumento perfecto para el educador constructivista ya que es un dispositivo que favorece el pensamiento crítico de los alumnos. El uso creativo de la pizarra sólo está limitado por la imaginación del docente y de los alumnos. Es un recurso que despierta el interés de los profesores a utilizar nuevas estrategias pedagógicas y a utilizar más intensamente las TIC, animando al desarrollo profesional.

Las innovaciones en el diseño de la clase le permiten al docente enfocarse en el alumno respondiendo a las consultas y aportando el material pertinente.



El docente puede preparar clases mucho más atractivas y documentadas. Los materiales que vaya creando los puede ir adaptando y reutilizar cada año.

La pizarra interactiva posibilita el acceso a gráficos, diagramas y plantillas, lo que permiten preparar las clases de forma más sencilla y eficiente, guardarlas y reutilizarlas. Esto permite ahorrar el tiempo en la preparación de las clases y poder proporcionar al estudiante mayor atención y desarrollo de los temas.

Mediante las herramientas como el Campus Virtual y las pizarras interactivas se busca aumentar la motivación del estudiante y promover el incentivo en el aprendizaje. Se favorece el trabajo colaborativo, los debates y la presentación de trabajos de forma creativa, favoreciendo la auto confianza y el desarrollo de habilidades sociales.

La utilización de pizarras interactivas facilita la comprensión, especialmente en el caso de conceptos complejos dada la potencia para reforzar las explicaciones utilizando vídeos, simulaciones e imágenes con las que es posible interaccionar.

Por otro lado, facilita la metodología de estudio. Los alumnos pueden repasar los conceptos dado que la clase o parte de las explicaciones han podido ser enviadas por correo a los alumnos por parte del docente.

Es necesario valorar que el plan de clase es la herramienta más importante que tiene el profesor para llevar a cabo el proceso de enseñanza con eficiencia y calidad, que este constituye la guía para lograr una buena preparación de la clase, en esta se garantiza que estén previsto todos los pormenores que deben tratarse en la misma, el éxito se debe a una adecuada planificación, diseño y auto-preparación de la clase por el docente.

Todo docente debe priorizar la estructura del plan de clase desde el punto de vista metodológico y organizativo en la selección de los contenidos que se van a tratar, la selección de los métodos, procedimientos y otras formas organizativas, además los medios de enseñanza más adecuados –campus virtual, pizarra virtual; otros- las habilidades intelectuales que se trabajaran, los valores morales y sociales, además de las competencias profesionales que deben tributar a la carrera donde se forma el estudiante, de forma tal que todo esté garantizado para cumplir con los objetivos previsto.

Las jóvenes generaciones de educandos que esperan que las actividades docentes se realicen con la calidad que exige el desarrollo de la ciencia, las tecnologías educativas, la didáctica y las diferentes metodologías en la educación superior.

Todo profesor debe garantizar que en la preparación de sus clases, estén presentes las características que le son inherentes a estas; que la misma responda cada vez en mayor

medida a las exigencias de la clase contemporánea, para elevar su nivel de eficiencia en correspondencia con las condiciones y necesidades del desarrollo científico, tecnológico, pedagógico y metodológico actual, es necesario perfeccionar la preparación, planificación adecuada y acertada de la clase.

Al referirnos a la preparación de la clase deben tenerse presente las diferentes etapas en su diseño, cada una de las cuales exigirá más o menos esfuerzo, en conformidad con el nivel de preparación, científico-metodológico y docente-metodológico que tenga el docente, por eso ha de ser una tarea constante de todo pedagogo, el estudio y la participación en todas aquellas actividades que propicien la elevación del nivel científico y académico de estos.

### **La preparación de la clase se conforma de distintas etapas:**

**\*La primera es la etapa de preparación;** el docente debe dominar el o los programas que ha de impartir y conocer como estos se proyectan en el currículo o plan de estudio de manera que pueda estar ubicado en los objetivos que pretende cumplir, el aporte que a los mismos dan los diferentes contenidos, la interrelación que existe entre los contenidos de los programas de cada disciplina, asignatura, y unidades y por último la selección adecuada y acertada de los métodos y medios de enseñanza y audiovisuales más adecuados -los recursos de la tecnología educativa, Web, otros.

El docente debe conocer los libros de textos, materiales didácticos, que precisan el nivel, extensión y profundidad de los contenidos; las orientaciones metodológicas existentes que facilitan ideas y ejemplos, sobre la forma de dirigir la asimilación de los contenidos, además los libros de consulta y los cuadernos de actividades que complementan y facilitan el cumplimiento del éxito de una buena clase, que motive, que facilite la comprensión de los contenidos por los alumnos.

**\*La segunda etapa es la de planificación de la clase,** en la cual el docente debe estudiar el plan de estudio o el currículo de la carrera, el programa de la asignatura, la unidad, el tema, las orientaciones metodológicas, las características de sus alumnos, la consulta y el material que está orientado.

Las clases tienen que reunir un sistema de criterios científicos, didácticos y metodológicos.

**\*La última etapa es de diseño de las clases**, analizadas anteriormente y como base a esta preparación, cada profesor debe proceder a diseñar los planes de clases. Esta actividad debe ser individual por cuanto para su desarrollo el docente debe poner en correspondencia todo lo analizado anteriormente con las particularidades individuales de sus estudiantes. En la clase diseñada debe haber una determinación en la selección de los métodos, procedimientos, medios de enseñanzas, la relación de los objetivos con el contenido y las habilidades intelectuales, prácticas profesionales, que se trabajaran durante la clase, de los objetivos que serán evaluados, etc.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se logra motivar mejor a los estudiantes, elevar la capacidad de trabajo, el rendimiento, la adquisición de conocimientos con más calidad, eficiencia en el aprendizaje y por lo tanto debe tener un carácter creador, científico y técnico.

La orientación hacia el objetivo tiene que verse como un proceso motivacional, cognoscitivo y regulado que contribuye e influye favorablemente en los resultados alcanzados en el aprendizaje de los estudiantes.

La dirección adecuada del proceso docente-educativo supone la definición de la situación que ha de crearse en cada momento, de modo que se cumplan las funciones didácticas necesarias, sin perder de vista que es necesario controlar constantemente los resultados alcanzados y su avance sólo cuando el profesor este seguro de que ha tenido éxito en el logro de lo propuesto.

El plan de clase es el producto de la preparación, diseño, planificación, investigación, estudio y reflexión del profesor sobre la forma más efectiva de desarrollar “su clase”, ésta es la guía del docente, alcanzar los objetivos propuestos depende de la preparación y experiencia.

La selección de los métodos está determinada por el objetivo y el contenido, y al mismo tiempo depende de las características de los alumnos, de su edad, de su nivel de desarrollo, del dominio o nivel de los conocimientos y de habilidades siendo base para el desarrollo del trabajo en el aula.

En la selección de métodos y procedimientos el profesor debe tener presente la importancia de la participación activa y consciente de los alumnos y del trabajo independiente.

No todas las clases tienen una misma estructura y que es imposible enmarcar su desarrollo en algo "rígido", siempre iguales y tratar de enmarcar todas las clases en esquemas únicos sería negar la naturaleza del proceso de enseñanza. En esto depende bastante de la experiencia del docente, su nivel de preparación, competencia, iniciativas y de las herramientas utilizadas.

En toda clase es necesario asegurar las condiciones básicas para que el alumno pueda apoyarse en lo conocido" para aprender mejor lo "nuevo", de lo fácil a lo difícil, de lo simple a lo complejo.

En el plan de clase se debe recoger la dosificación del tiempo aproximado que se dedicará a sus momentos esenciales a cada actividad docente que se realiza, esto garantiza que se cumplan los objetivos de la forma más eficiente.

El plan de clase constituye un documento de carácter obligatorio y fundamental para el desarrollo de esta, pero este no es la clase. En la clase surgen las consultas que realizan los alumnos y situaciones que pueden no estar previstas en el plan.

Con la incorporación de las innovaciones tecnológicas; el diseño de las clases debe adaptarse a la aplicación de las herramientas (Campus Virtual, pizarra interactiva, y otras) que facilitan la comunicación entre el docente y estudiante generando mayor participación e incentivo en el proceso de aprendizaje.

Es innegable que en las últimas décadas la función docente ha sufrido modificaciones. El docente, de ser un maestro dedicado a la transmisión de información, pasó a ser guía y orientador.

Ante el ilimitado acceso a la información que posibilita la tecnología, el alumno debe aprender a seleccionar la información pertinente siendo el docente quien hace sugerencias y orienta sobre los temas de estudio.

El alumno como agente activo de la construcción de su propio aprendizaje participa más en esta modalidad de aprendizaje colaborativo y cooperativo o de educación entre pares, y el registro de sus acciones e intervenciones es un medio de coacción que le impulsa y le permite debatir los temas con sus pares, poniendo en evidencia el respaldo para la evaluación formal de los aprendizajes.

Se busca fomentar continuamente la actividad grupal mediante los foros, al que obligatoriamente deberá ingresar el equipo cuando se le solicite, para registrar la intervención requerida.

Esta propuesta haría que los docentes que consideran al alumno de tipo X, a partir de la teoría X e Y de Douglas Mc Gregor, comenzarían a descubrir que el alumno puede construir su propio conocimiento, experimentando con la herramienta y hasta descubrir que le dedica más tiempo que en la clase tradicional.

En la teoría X se asume que los individuos tienden a evitar cualquier responsabilidad y se puede observar que tienen escasa motivación. Por esta razón, es necesario hacer enfoque en el control y la motivación para lograr los objetivos propuestos.

Es decir, con la implementación de la tecnología en la educación los alumnos serían considerados según la teoría de tipo Y. Siendo la característica principal el esfuerzo a fin de lograr los mejores resultados.

Se apunta a generar motivación, mediante la aplicación de nuevas tecnologías en la educación. Retomando los principios de la teoría de Maslow, el docente se encontraría en una etapa de autoestima y de auto-realización.

## **CONCLUSIONES:**

En este trabajo he intentado recoger todos los datos que he ido analizando en la investigación sobre el uso de herramientas tecnológicas; en la cual el producto más visible ha sido el Campus Virtual, que principalmente facilita la comunicación entre el docente-alumno siendo de utilidad para la educación a distancia.

Se puede observar que las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado en los últimos años, debido a su capacidad de interconexión a través de la Red. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje.

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

Se consideran que las tecnologías son utilizadas como un medio de aprendizaje cuando es una herramienta al servicio de la formación a distancia, no presencial y del autoaprendizaje o son ejercicios de repetición, cursos en línea a través de Internet, de videoconferencia y otros.

Pero donde las nuevas tecnologías encuentran su verdadero sitio en la enseñanza es como apoyo al aprendizaje. Las tecnologías así entendidas se hayan pedagógicamente integradas en el proceso de aprendizaje, tienen su sitio en el aula, responden a unas necesidades de formación más proactivas y son empleadas de forma cotidiana. La integración pedagógica de las tecnologías difiere de la formación en las tecnologías y se enmarca en una perspectiva de formación continua y de evolución personal y profesional como un “saber aprender”.

Podrán utilizarse las nuevas tecnologías, pero se seguirá inmerso en la pedagogía tradicional si no se ha variado la postura de que el profesor tiene la respuesta y se pide al alumno que la reproduzca. En una sociedad en la que la información ocupa un lugar tan importante es preciso cambiar de pedagogía y considerar que el alumno inteligente es el que sabe hacer preguntas y es capaz de decir cómo se responde a esas cuestiones. La integración de las tecnologías así entendidas sabe pasar de estrategias de enseñanza a estrategias de aprendizaje.

Por lo tanto, podemos afirmar que el sistema educativo no puede quedar al margen de los nuevos cambios y ha quedado más que demostrado la necesidad de incluir las TIC dentro del ámbito educativo. Por este motivo es necesario e imprescindible que los docentes se actualicen para integrar en sus clases estas tecnologías.

El uso de plataformas de enseñanza virtual se está abriendo camino en el ámbito de la docencia universitaria. Prácticamente, casi todas las universidades cuentan hoy día con campus virtuales a disposición de la comunidad universitaria e intentan promover su uso.

Es una aplicación informática a la que se accede a través de la red, que permite a los profesores elaborar materiales docentes y ponerlos a disposición de los alumnos en internet. Las plataformas virtuales representan herramientas que complementan la enseñanza presencial y, en otro nivel, posibilitan la educación a distancia.

La naturaleza del cambio, que la integración de las TIC promueve en la organización pedagógica, no sólo afecta al profesor, sino también al estudiante. De los dos se exige que interactúen en entornos y asignaturas diferentes, que compartan conocimientos, que construyan nuevas relaciones, que construyan y analicen información, que la reconstruyan dentro de nuevos espacios, en sentidos diferenciados y nuevas formas de organización.

La propuesta educativa implica un cambio radical, no sólo en las formas en que se desarrollen la enseñanza y el aprendizaje, sino también en la forma de pensamiento y conocimiento. Las dimensiones ya consagradas en el área de la práctica educativa han sido alteradas, juntamente con la distribución del tiempo y de los espacios, ahora asociados al uso de las estrategias educativas que reciben el apoyo de tecnologías que alteran y amplifican las dimensiones de la eficiencia y la calidad en los procesos educativos.

La actividad de las TIC puede ser la causa de un cambio radical en la actividad del profesor y también en la del estudiante. El auténtico cambio, sin embargo, radica en el cambio de cultura educativa: una cultura de aprendizaje colaborativo, que busca la superación de la matriz individualista por medio de la acción social, ya sea desde el punto de vista de la interacción o de la representación. En este campo aún queda mucho por hacer en la cultura de las universidades.

Cuando profundizamos en el tema de la interacción entre la sociedad y el nivel de información que requiere la enseñanza superior, llegamos a la conclusión de que los

procesos de formación han de ser re-evaluados teniendo en cuenta otra concepción del tiempo y del espacio y su intersección, centrada en un enfoque interactivo de la comunicación: nuevas comunidades de aprendizaje basadas en nuevas y renovadas formas de concepción, organización, consecución y asesoramiento de los diferentes tipos de aprendizaje.

Se recomienda de manera general la actualización constante de los planes de estudio y la incorporación de las tecnologías a éstos, en función de que las innovaciones se dan permanentemente, el ritmo de impacto es profundo y lo que hoy es nuevo, mañana es obsoleto.

No hay duda que la tecnología es una estrategia sumamente útil en el aula, que puede ayudar a innovar las estrategias educativas, sin embargo, no puede desestimarse la realidad social. Por lo tanto, aunque la tecnología constituye una oportunidad que no puede desestimarse, se debe tener especial cuidado de no descuidar la parte pedagógica de los docentes hacia los alumnos, la manera de impartir las clases, el conocimiento que se quiere transmitir, la educación en valores que se quiere incentivar, con el fin de formar individuos útiles a la sociedad y al país.

La inserción de las innovaciones tecnológicas en el diseño de la clase ayudará a mejorar la habilidad comunicativa y consecuentemente al aprendizaje. Consecuentemente, la comunicación pedagógica corresponde a un proceso pedagógico, donde no sólo se desarrolla el aspecto cognitivo, sino también el aspecto afectivo.

Las habilidades que se requieren en el mundo laboral incluyen el pensamiento creativo, la capacidad de cooperar, razonar y tomar decisiones, de comunicarse de manera efectiva, además de responsabilidad, compromiso, lealtad, confianza y honestidad, entre otras.

La enseñanza ha puesto históricamente el énfasis en las capacidades cognitivas más relevantes, y que se corresponden con el aprendizaje de las materias tradicionales, ignorando la enseñanza de las competencias en general.

En el contexto actual se impone una formación integral, y se exige un modelo de trabajo docente creativo, abierto, participativo, particularizado, flexible, un profesor-investigador en el aula, y con una concepción del alumno diferente: sujeto activo y protagonista en la construcción de su propio conocimiento.

La virtualidad no es un algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde el mito de la caverna de Platón pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, hasta la



visión –no desde la fe– de la percepción cristiana de la eucaristía, la virtualidad, entendida como semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros. La diferencia radica en que mientras a lo largo de la historia el potencial de la virtualidad residía en la imaginación, en las ideas, en las creencias, en la actualidad, la tecnología nos brinda la posibilidad de, incluso, visionarlo, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos “realidad virtual”. Hoy existe, además, la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana.

La educación no puede ser ajena al potencial que los nuevos espacios de relación virtual aportan. Ante la rapidez de la evolución tecnológica, ahora más que nunca, la educación debe manifestarse claramente y situar la tecnología en el lugar que le corresponde: el de medio eficaz para garantizar la comunicación, la interacción, la información y, también, el aprendizaje.

La educación convencional y la educación a distancia están convergiendo en un mismo paradigma, en un mismo espacio de reflexión y de análisis que estimula los procesos de optimización de la acción educativa, especialmente en el ámbito de la educación superior universitaria.

De la misma forma que la modalidad presencial permite diferentes perspectivas de análisis o de valoración de la educación, éstas también son posibles en la virtualidad.

La diferencia más importante entre la educación en la modalidad presencial y en la virtualidad reside en el cambio de medio y en el potencial educativo que se deriva de la optimización del uso de cada medio. No podemos hacer lo mismo en medios distintos, aunque nuestras finalidades educativas y, por tanto, los resultados que perseguimos sean los mismos, pero debemos saber de antemano que el camino que debemos recorrer es distinto. En la aceptación de esta diferencia de medio de comunicación reside el éxito o el fracaso de la actividad educativa.

Educación y virtualidad se complementan en la medida en que la educación puede gozar de las posibilidades de creatividad de la virtualidad para mejorar o diversificar sus procesos y acciones encaminados a la enseñanza y al aprendizaje, mientras que la virtualidad como sistema se beneficia de la metodología de trabajo educativo y de comunicación, necesaria en aquellos casos habituales en los que la finalidad de la relación en la red sobrepasa la de la búsqueda de información.

La tecnología será un medio, un valor añadido, pero no una finalidad en sí misma. Los entornos virtuales de aprendizaje deben ser el principal espacio de comunicación entre docente- estudiante.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Dra. Liliana Sanjurjo “Nuevas perspectivas didácticas en el aula”
- Lucarelli, E (2009): “Teoría y práctica en la universidad. La innovación en las aulas”
- Davini, M C (2015) “La formación en la práctica docente”. Paidós
- Yosgelis Castañeda, “El aprendizaje según Vigostky”
  
- Juan M. Fernández Moreno, Paulo Freire: “Una propuesta de comunicación para la educación en América Latina”. Disponible en:  
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n13/freirem13.html>
  
- Fernández González, A. (1995) “La Competencia del docente: exigencia para una práctica pedagógica interactiva con profesionalismo”.
  
- Edith Litwin (1994) “Educación a distancia en los 90 “
  
- Edith Litwin (1997) “Enseñanzas y tecnologías en las aulas para el nuevo siglo”
  
- “El aprendizaje según Vigostky”. Disponible en  
[http://aprendizajesegvigostky.blogspot.com.ar/2008/11/blog-post\\_3486.html](http://aprendizajesegvigostky.blogspot.com.ar/2008/11/blog-post_3486.html).
  
- Alfonso G. Dagrón, “Comunicación y Educación: una deuda recíproca”. Disponible en: <http://www.escriitoresyperiodistas.com/NUMERO31/alfonso.htm>
  
- La Ley Federal de Educación (nº 24.195) sancionada en abril de 1993
  
- Paulo Freire, (1992) “La pedagogía crítica de Paulo Freire “
  
- Los Campus Virtuales en la Educación Superior Presencial (2007) Instituto Nacional de Formación docente

- Davini, M. Cristina: “Métodos de enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores”. Editorial Santillana, Capítulo 8. 2008.
- Díaz Bordenave, Juan: “Modelos de comunicación y modelos de educación”. Disponible en [http://estrategiadidactica.files.wordpress.com/2011/12/kaplunmario\\_modelos-de-educacion-y-comunicacion.pdf](http://estrategiadidactica.files.wordpress.com/2011/12/kaplunmario_modelos-de-educacion-y-comunicacion.pdf)
- Perkins, David. “La escuela inteligente”. Cap. 2: Las aulas. El papel de la inteligencia repartida. Gedisa Ed. España. Año 1995
- Ritterstein, Pablo: “Aprendizaje y Vínculo. Una mirada sobre el aprendizaje: Enrique Pichón Riviere y Paulo Freire. Fac. de Cs.Sociales”, UBA. Disponible en: <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/ferraros/BD/pr%20aprendizaje%20y%20vinculo.pdf>
- Stenhouse, Lawrence. “La investigación como base de la enseñanza”. Madrid. Ed. Morata S.A. Año 1987.
- Josep M Duart “ Aprender sin distancias” Disponible en: [http://www.uoc.edu/web/esp/articles/josep\\_maria\\_duart.html](http://www.uoc.edu/web/esp/articles/josep_maria_duart.html)
- Paola Dellepiane “ Las tutorías en la Universidad: propuestas de formación en entornos virtuales de aprendizaje “ Revista: Campus Virtuales, 02, II, 2013
- Joan Simon Pallisé “ Campus Virtual: Nuevo entorno de enseñanza- aprendizaje” Cuadernos de docencia universitaria 09 ( enero 2008) Ed: OCTAEDRO
- “Usos didácticos de los Foros” Disponible en: <http://www.ub.edu/campusvirtual/es/content/usosdidacticosdelosforos>

- Mónica Perazzo “La importancia de los Foros virtuales en los procesos educativos”  
Disponible en:  
<http://campus.unla.edu.ar/laimportanciadelosforosvirtualesenlosprocesoseducativos/>
- García Areiti (1994) “La acción docente de la educación a distancia” Disponible en:  
[http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/90/cd/cursofor/cap\\_2/cap2a.htm](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/90/cd/cursofor/cap_2/cap2a.htm)
- Edith Litwin (1995) “Tecnología Educativa” Ed: Paidós
- Edith Litwin (1997) “Enseñanzas e innovaciones en las aulas para el nuevo siglo”  
Ed: Ateneo
- Jodie Padilla Lozano (2002) “Innovación en la gestión de los medios de comunicación”
- Montero, Lourdes (2001): “La construcción del conocimiento profesional docente”.  
Cap. 2. La profesionalización docente. Homo Sapiens Ed. Argentina
- Ollivier, Bruno: “Comunicar para enseñar”. Edicial. Buenos Aires. 1992.
- Peña Sáenz, A: Freire, Paulo - ¿Extensión o comunicación? La concientización en el medio rural. Disponible en  
<http://la-pasioninutil.blogspot.com.ar/2009/04/paulo-freire-extension-o-comunicacion.html>