

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR QUITO



CARRERA COMERCIO ELCTRÓNICO

Plataforma webinar como recurso para la enseñanza.

**PROYECTO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO EN
COMERCIO ELECTRÓNICO**

DIEGO MONTENEGRO CÓRDOVA

TUTOR: Tec. Cristian Tirira

Quito, abril 2017

DECLARACIÓN

Yo, Diego Fabricio Montenegro Córdova, declaro que el trabajo desarrollado es de exclusiva autoría, presentada como requerimiento final para la obtención del Título de Tecnólogo en Comercio Electrónico.

A través de la presente autorizo al Instituto Superior Tecnológico Quito mis derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y normativa institucional vigente.

Diego Fabricio Montenegro Córdova

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue elaborado por Diego Fabricio Montenegro Córdova, bajo mi supervisión.

Ing. Iván Cadena
DIRECTOR DE PROYECTO

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera muy especial a nuestro director de tesis el Ing. Iván Cadena, quien nos ha brindado de su paciencia, apoyo, tiempo, sus conocimientos, sugerencias y comentarios que nos permitieron alcanzar los objetivos propuestos, ha sido un pilar fundamental como guía académico desde el inicio hasta la culminación de este trabajo.

A mis profesores por todo lo que nos han enseñado durante nuestro periodo académico quienes nos han sabido apoyar y animar en las diferentes etapas de la vida.

Finalmente, pero no menos importante a nuestro prestigioso Instituto Tecnológico Superior Quito por abrirnos las puertas y habernos dado la oportunidad de convertirnos en buenos profesionales en la carrera de Comercio Electrónico.

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico principalmente a Dios, por haberme dado las fuerzas necesarias, sabiduría y entendimiento para superar cualquier adversidad y así permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

También quiero agradecer a mis padres por todo el apoyo que me han ofrecido no solo en esta tecnología sino en toda mi vida, puesto que ellos me han enseñado a no rendirme y a luchar por mis metas, sin ellos hubiera sido muy difícil llegar hasta donde he llegado.

Diego Montenegro

ÍNDICE CONTENIDO

| | |
|--|--------------------------------|
| INTRODUCCIÓN | 9 |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 9 |
| HIPÓTESIS | ¡Error! Marcador no definido.1 |
| OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS | ¡Error! Marcador no definido.1 |
| APORTE DE LA INVESTIGACIÓN | 13 |
| PLAN DE TRABAJO REALIZADO | 14 |
| COMPROMISO ÉTICO | 16 |
| CAPÍTULO 1 | |
| MARCO METODOLÓGICO | 17 |
| CAPÍTULO 2 | |
| MARCO TEÓRICO | 19 |
| 2.1 Aproximaciones sobre cultura y educación en su acercamiento a la sociedad postmoderna | 19 |
| 2.2 Aproximaciones al mundo de la educación 2.0 en comunidades de aprendizajes..... | ¡Error! Marcador no definido.1 |
| 2.3 La educación superior hacia la formación por competencias | 28 |
| 2.3.1 Diseños curriculares | 28 |
| 2.3.2 Educación por competencia | 32 |
| 2.4 Internet como revolución de las metodologías de información..... | 35 |
| 2.5 La educación virtual en línea, qué nos dice el viaje inmersivo | 44 |
| CAPÍTULO 3 | |
| ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN | 52 |
| 3.1 Las narrativas mediáticas a modo de internalizar el fenómeno | 52 |
| 3.2 Evolución del uso de las TIC en la Educación..... | 54 |
| 3.3 Aproximaciones a la formación curricular por competencias en educación virtual y formación general. | 60 |
| 3.3.1 Diseño curricular por competencias | 63 |
| 3.3.2 Comisión Europea, Dirección General de Educación y Cultura | 65 |
| CAPÍTULO 4 | |
| PROPUESTA | 67 |
| 4.1 Perfil profesional, perfil de ingreso y perfil de egreso..... | 67 |
| 4.2 Ejemplo de perfiles | 68 |
| 4.3 Integración de las TIC en la enseñanza Superior. | ¡Error! Marcador no definido. |

| | |
|---|-----------|
| 4.3.1 Las TIC y la Educación Superior..... | 73 |
| 4.4 ¿Qué es Webinar y Webcast? | 73 |
| 4.5 Proceso de Transmisión en vivo con herramientas gratuitas | 74 |
| 4.6 Modelo de Plataforma webinar | 76 |
| CAPÍTULO 5 | |
| CONCLUSIÓN | 78 |
| BIBLIOGRAFÍAS | 82 |

ÍNDICE FIGURAS

CAPÍTULO 2

Figura 2.4.1 Acceso al Internet según área..... 36

Figura 2.4.2 Hogares que tienen acceso a Internet a nivel nacional **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2.4.3 Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos 12 meses por sexo **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2.4.4 Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos 12 meses por sexo **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2.4.5 Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos 12 meses por grupos de edad a nivel nacional **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2.4.6 Lugar de uso de Internet por área **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2.4.7 Global Digital Snapshot..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2.4.8 Internet Penetration by Region..... **¡Error! Marcador no definido.**

CAPÍTULO 3

Figura 3.3.1 UNESCO, estándares de competencias TIC para docentes 61

CAPÍTULO 4

Figura 4.2.1 e-proceso de aprendizaje, educación 2.0..... 70

Figura 4.2.2 Fortalezas de e-proceso de aprendizaje, educación 2.0 71

Figura 4.2.3 Aplicación de la metodología de e-learning 72

Figura 4.5.1 Transmisión en vivo con YouTube 76

Figura 4.6.1 Código HTML5 de la plataforma Webinar 77

Figura 4.6.2 Plataforma Webinar..... 77

ÍNDICE TABLAS

| | |
|---|-----------|
| Plan de trabajo realizado | 14 |
| CAPITULO 2 | |
| Tabla 2.3.2 Educación por competencias | 33 |
| CAPITULO 3 | |
| Tabla 3.3.1.1 Resumen Comparativo de términos descriptivos de las competencias | 63 |
| CAPITULO 4 | |
| Tabla 4.2.1 Ejemplo de perfiles | 68 |

INTRODUCCIÓN.

Planteamiento del Problema.

El escenario emergente de las realidades que se evanescen.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación en América Latina, durante las últimas décadas, están originando un cambio cultural en las competencias relativas al saber, saber hacer, saber ser y saber compartir, en la forma de comunicarnos, en liderazgo, en emprendimiento, en la construcción del conocimiento de las personas¹ en sociedades en edad postindustrial y en culturas en edad postmoderna, según Lyotard², en la memoria de los pueblos, en el desarrollo humano, en quiénes tienen el acceso a ellas y en los privados³ como plantea Feuerstein, lo cual tiene repercusiones sociales que transitan de los ámbitos: productivo, económico, tecnológico, educacional, entre otros.

En forma relevante en el mundo de la educación, en la gestión educativa⁴, en las personas, en los modos de comunicación mediada con los demás seres de su tiempo y con los que vendrán a través del ciberespacio, en la búsqueda del conocimiento en la vida real, virtual y en la segunda vida educativa. Estos paisajes están a disposición de los usuarios en las diferentes plataformas e-learning⁵ y en las redes sociales⁶, donde los usuarios comparten conocimientos sin distinciones de territorialidad y de tiempo. Expandiendo el pensamiento en los registros digitales más allá de los límites imaginados de la memoria, dejando testimonios de infinitos proyectos de vida en imágenes para compartir, en formas de pensar y en hechos

¹ En procesos de aprendizajes sistémicos y asistemáticos en las redes y comunidades virtuales.

² Lyotard, J.F. (1987). *La condición postmoderna*. Buenos Aires: REI.

³ Dr. Feuerstein Reuven. *Modificabilidad cognitiva*, Israel. utiliza el concepto *deprivado cultural*. Universidad Diego Portales. Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Centro de Desarrollo Cognitivo. 2007.

⁴ Este punto es importante, por la sistema de gestión de calidad administrativa, curricular, normativa, económica, por el tipo de dependencia que poseen las universidades y los establecimientos de educación: sean estos, estatales, subvencionado, corporativo o privado, situación que afecta a los estudiantes, por las oligarquías del poder económico, político y educacional del momento.

⁵ Plataformas de gestión del aprendizaje LMS, Moodle, Webinar (Blackboard Collaborate, acrobat connect pro), MUVES 3D, Lively, SLOODLE, SECOND LIFE, m-learning, los diseños metodológicos pasan por la estructura y por las capacidades creativas de los diseñadores curriculares, Para WEB 2.0 Y WEB 3.0.

⁶ Redes sociales virtuales, que interaccionan en forma cultural y de aprendizaje asistémico: www.facebook.com, www.interaula.ning.com, www.ning.com, www.twitter.com, www.aefol.com, www.edu20es.ning.com, www.e-learning-social.com, <http://virtualeduca.ning.com>, www.docenteslatinoamericanos.com, youtube, Skipe.

sociales, transformándose en espacios públicos virtuales, como canal de expresión, sitios de encuentro, de comunicación, educación en web 2.0 (incluye la TV virtual) y otros espacios emergentes de simulación.

El viaje e-comunicacional hacia comunidades del saber sin fronteras, en referencia a Berman “Todo lo sólido se desvanece en el aire”, la utilización de las nuevas tecnologías en los significantes de la realidad social⁷, en la fabricación del presente, se traducen a lo que aprendemos a ver, aprendemos a comprender y aplicar, nos hace reflexionar sobre las ventanas educativas, de las oportunidades que proporciona, de las debilidades y amenazas, respecto de la brecha que genera, desde los nativos a los inmigrantes digitales, de las posibilidades de acceso al mundo virtual, del emergente espacio público 3D en la gestión del conocimiento y de los espacios de simulación de la realidad.

En todos los paisajes societales es necesario considerar los efectos de la brecha digital; focalizando la problemática en el mundo de la educación, donde las universidades realizan procesos de formación de pedagogía centrados en la educación presencial, las cátedras TICs., no proporcionan los elementos curriculares de la realidad virtual; por tanto, los docentes son formados con diseños curriculares tradicionales discursivos. En la actualidad existen variadas ofertas de cursos, profesiones y grados académicos en modalidad a distancia, participando adultos provenientes de la cultura letrada, las relaciones virtuales son replicas de las presenciales. Las tecnologías y la lógica de ellas generan resistencia al cambio, y las interacciones son con bajos niveles de contacto y generación de conocimientos.

En idéntico sentido, los e-docentes⁸ participan en procesos e-learning, b-learning, seminarios virtuales, r-learning, m-learning y en 3D con aprendizajes inmersivos, a través de internautas nativos, generando el efecto de la brechas lingüísticas,

⁷ Se podría considerar que la cultura digital es un tipo de *revolución*, que florece desde una nueva forma de conocimiento, de espacio virtual y de vivir en sociedad, que se manifiesta proporcionando otras formas de pensar, de relacionarnos, de poder y de dominio, que avanza en forma espontánea en la cultura y en el imaginario, conciliando el pensamiento, tiempo y espacio de las personas.

⁸ Los e-docentes, provienen de distintas profesiones, son capacitados con cursos de un mes de duración. La formación de los tutores, facilitadores, avatares, no cubre las necesidades, las competencias de formación para realizar procesos educativos virtuales.

competencias, de interacción mediante hipervínculos, liderazgo, emprendimiento, audiovisuales, de evidenciar conocimientos con el uso de tecnologías, wikis, blogs, redes sociales, y de relaciones virtuales y de webinar⁹.

De acuerdo a lo expuesto, es necesario reflexionar y cuestionar ¿cómo irrumpen la gestión del conocimiento, las competencias en escenarios virtuales? ¿En qué forma el lenguaje cotidiano, toma otros significados simbólicos en las comunidades cibernéticas¹⁰? ¿Cuáles son las relaciones andragógicas en el aula virtual? ¿Cuáles son las estrategias de los estudiantes y docentes en la construcción de aprendizajes, en el uso de tecnologías, frente a las competencias del saber hacer, subjetividad de los procesos y al desarrollo humano? ¿Cuáles son los conocimientos que requieren los tutores (avatares, facilitadores, mediadores) en los procesos que diseñen? ¿Cuáles son los beneficios para el mundo de la educación? ¿Cómo emerge el saber de los sujetos en el uso de los sentidos, en los modos de percepción de la experiencia social virtual¹¹? ¿Cuáles son los e-contenidos curriculares? ¿Cuáles son las temáticas en el diseño curricular?. Interrogantes a cubrir para la formación de los profesionales que ejercen en la educación virtual.

Hipótesis.

(H1) Los procesos educativos 2.0 mediados en escenarios de aprendizaje virtual, originan en los participantes un cambio de la cultura letrada a la cultura digital, relacionada a, interacciones, realidad temporal y virtual, currículo, competencias, gestión, del imaginario y en la memoria educativa.

Objetivo General y Específicos.

Objetivo General.

Realizar un viaje inmersivo hacia la generación del conocimiento en comunidades educativas, proporcionando a la formación de profesores de educación virtual y presencial, un modelo curricular y pedagógico con e-books que integran contenidos

⁹ Los tutores en los procesos educativos con Webinar, seminario on-line: disponen de imagen, voz, Chat, vídeos, simulaciones, presentaciones power point, y otros vínculos que acciona el tutor en forma simultánea.

¹⁰ PNUD. Desarrollo Humano en Chile (2006) Capacidades subjetivas para participar del nuevo mundo. Santiago de Chile.

¹¹ MARTÍN-BARBERO, Jesús. (1991). *De los medios a las mediaciones*. Barcelona: Gustavo Gili.

actualizados para cátedras que fortalezcan el currículo y las competencias de los docentes.

Con el propósito de diseñar, construir y entregar al mundo educativo un programa de estudios y e-books con contenidos educacionales de última generación para la formación por competencias. A saber:

- *Fundamentos de educación.*
- *Diseño educacional.*
- *Planificación educacional.*
- *Desarrollo de proceso educacional.*
- *Aplicación de estrategias evaluativas en educación.*

Objetivos Específicos.

a.- Proporcionar categorías de análisis interpretativo sobre la educación presencial y virtual.

b.- Explicitar relatos e-docentes etnográficos que emergen de las comunidades de aprendizajes virtuales.

c.- Determinar el perfil profesional docente, perfil de ingreso y egreso, brechas de conocimiento a considerar en procesos educativos desde el modelo curricular por competencias.

d.- Determinar la trascendencia del rol docente y del estudiante en la interacción de los planos cognitivo, afectivo, motivacional y meta cognitivo en comunidades de aprendizaje virtual presencial.

e.- Interpretar las estrategias de aprendizaje que interactúan en la generación de conocimiento en los recursos facilitadores en línea mediados por el e-docente.

f.- Identificar las competencias que emergen de la práctica pedagógica virtual.

g.- Descubrir las instancias en que la teoría y la experiencia educativa se sistematiza en los espacios virtuales, originando nuevos conocimientos.

h.- Proporcionar desde la experiencia profesional un programa de estudio que integra las cátedras (o módulos) y contenidos curriculares relevantes que propician el mejoramiento continuo de la formación docente.

i.- Entregar al mundo educativo e-books que incorporan temas trascendentes para el desarrollo de las cátedras explicitadas en el programa de estudio que potencian las competencias de los docentes.

Aporte de la Investigación.

El aporte de la investigación al mundo de la educación en general es importante en particular a los escenarios e-learning y presencial, en la generación del saber, aplicación, valores, por el campo conceptual y bibliográfico proporcionado, desde una visión interna del problema etnográfica virtual, con el investigador navegando a diario de la docencia on-line diseñando procesos, explorando libremente el ciberespacio en busca de realidades que mejoren la e-docencia y el conocimiento, sin distinción de tendencias y territorialidad.

La novedad está focalizada por el cambio cultural que provoca en la educación en la sociedad ecuatoriana y latinoamericana en beneficio del progreso de las personas y de sus trabajadores. La investigación aportará un e-book con estrategias metodologías y evaluativas, contenidos para los e-profesores y las competencias necesarias para generar interacción en las aulas virtuales en estos nuevos escenarios, en estas nuevas formas de pensar, de actuar en el diseño y ejecución de procesos de aprendizaje en línea, donde nace otro e-docente, que diseña, lidera, construye, media, emprende, innova, comunica, gestiona, percibe y proyecta procesos en espacios evanescentes para personas más allá de las realidades acostumbradas.

En la actualidad existen en el mercado variadas opciones de e-learning que ofrecen los institutos, universidades y empresas educativas, apreciando que el diseño curricular utilizado es una replica de los modelos presenciales, privilegiando el tecnicismo, los cuales se transfieren a los campus virtuales, con docentes de distintas áreas profesionales que replican roles conductistas, con deficiencias pedagógicas y con escaso nivel de contacto con los estudiantes aumentando la brecha existente.

Plan de trabajo realizado.

El plan de trabajo realizado para la preparación de la tesis doctoral está constituido por diversos hitos globales que se explicitan en la siguiente carta gantt.

| HITOS | ACTIVIDADES | 2015 | 2016 | | | | | | 2017 | |
|-------|--|------|------------|-----|-----|-----|-----|------------|------------|-----|
| | | | ENE JUN | JUL | AGO | SEP | OCT | NOV DIC | ENE OCT | NOV |
| 1 | Construcción tesis | | | | | | | | | |
| 1.1 | Resumen | | | | | | | | | |
| 1.2 | Planteamiento problema | | | | | | | | | |
| 1.3 | Marco Teórico | | | | | | | | | |
| 1.4 | Hipótesis | | | | | | | | | |
| 1.5 | Objetivos | | | | | | | | | |
| 1.6 | Metodologías virtual | | | | | | | | | |
| 2 | Entrevistas avatares, diseñadores currículo e-learning, e-estudiantes. | | | | | | | | | |
| 2.1 | presenciales | | | | | | | | | |
| 2.2 | virtuales | | | | | | | | | |
| 3 | Aula virtual, e-learning | | | | | | | | | |
| 3.1 | Diseño actividades aprendizajes | | | | | | | | | |
| 3.2 | Foros de discusión | | | | | | | | | |
| 3.3 | Interacción temática en comunidades e-learning. | | | | | | | | | |

| HITOS | ACTIVIDADES | 2015 | 2016 | | | | | | 2017 | |
|-------|--|------|------------|-----|-----|-----|-----|------------|------------|-----|
| | | | ENE JUN | JUL | AGO | SEP | OCT | NOV DIC | ENE OCT | NOV |
| 3.4 | Meeting virtual on-line | | | | | | | | | |
| 4 | Sitios para investigación | | | | | | | | | |
| 4.1 | Mundoe-learning.blogspot.com | | | | | | | | | |
| 4.2 | Experiencia diseño extranjero | | | | | | | | | |
| 4 | Categorías de Análisis | | | | | | | | | |
| 4.1 | Análisis bibliográfico letrado | | | | | | | | | |
| 4.2 | Análisis webgrafía | | | | | | | | | |
| 4.3 | interpretativo | | | | | | | | | |
| 5 | Diseño texto digital sobre docencia virtual, e-learning, resultado de la investigación | | | | | | | | | |
| 6 | Feed back, revisión, Control de gestión del proceso | | | | | | | | | |
| 7 | Revisión | | | | | | | | | |
| 8 | Entrega Tesis | | | | | | | | | |

Compromiso ético.

El compromiso ético con los códigos valórico-normativo, está centrado en el diálogo crítico, en el trabajo en equipo cotidiano que ejerce el tecnólogo en procesos educativos 2.0 desde el año 2000, compromiso que comprende: Formación de tutores, tutorías, diseño curricular, capacitación, competencias, estrategias metodológicas y evaluativas, e-book, administrador de plataforma LMS y propiciando el cambio cultural que requiere la educación virtual.

El compromiso ético, con culto a la responsabilidad social que posee con la educación del país y latinoamericana en desarrollar investigaciones sucesivas en e-learning en los grados de Tecnología, Títulos Universitarios y Maestrías. En la actualidad en este proceso de Doctorado, realizando procesos en aulas virtuales, compartiendo vivencias con tutores en comunidades de, diseñando actividades y registrando aprendizajes en red, con la responsabilidad ante los contemporáneos de generar posibilidades y oportunidades para que estudiantes, profesionales de todas las edades puedan acceder a la educación desde cualquier punto geográfico del país y del extranjero sin distinción de tiempo, generando conocimientos conciliando la trilogía: teoría, práctica y experiencia que produzca el mejoramiento continuo en el ámbito profesional y que genere transferencia hacia la vida en sociedad.

CAPÍTULO 1

MARCO METODOLÓGICO

La metodología de investigación es del tipo cualitativa centrada en la etnografía virtual¹², respecto de la interacción de los estudiantes, participantes en escenarios interactivos de aprendizaje on-line, procesos mediados por el tutor, avatar, facilitador o e-docente, elementos que otorgan la posibilidad de investigar una problemática que emerge de las vivencias diarias en procesos e-educacionales en comunidades virtuales asincrónicas y sincrónicas que colaboran a la generación del conocimiento en la red, la aplicación de estrategias metodológicas que generan condiciones favorables para propiciar el cambio cultural que requiere la docencia superior e-learning en sus formas 3D o en aulas virtuales.

El sustento planteado nos aproximará al conocimiento, a la interpretación, a la reflexión crítica frente a los facilitadores de aprendizajes, a aquellos eventos que posiblemente retardan los procesos y a la e-visibilidad perceptiva, que resulta de la trilogía e-docente-estudiante y la e-seducción de aprendizaje.

Las necesidades investigadas resultan de las e-entrevistas cualitativas semiestructuradas obtenidas de destacados tutores e-learning que trabajan a diario en comunidades de aprendizaje en línea, cuyos e-relatos docentes son fundamentales en la propuesta de esta tesis, que reflejan la etnografía virtual del saber hacer. La constante retroalimentación del postulante a tecnólogo en procesos educativos virtuales que diseña y participa en Ecuador y en el extranjero.

Es una experiencia valiosa que emerge de la formación de tutores, diseño de programas de estudio, actividades de aprendizajes individuales, en equipo, preguntas emergentes, chat, foros, redes sociales, seminarios virtuales, el intercambio y feed back de información entre los e-estudiantes con el tutor tesista fue fundamental para esta escena e-educativa, la cual es producto de sucesivos diseños curriculares aplicados a académicos y profesionales en general en

¹² Hine Christine, Etnografía virtual, Universidad de Surrey. Inglaterra. Editorial Universidad Abierta de Cataluña. www.uoc.es 27 de abril 2008.

plataformas virtuales.

Los aspectos relevantes para el resultado final de la propuesta es interpretar y analizar los fenómenos internos en forma directa de los procesos educativos on-line que ha realizado el postulante a tecnólogo durante doce años, a través de las redes de *interacción* que otorga la metodología e-learning, entre el docente, tecnología y las propias que originan los estudiantes para construir aprendizajes significativos durante el proceso.

Estos componentes metodológicos permiten estructurar las categorías de análisis interpretativo, como menciona **Lyotard** del *análisis institucional* de la docencia, que evidenciará el desarrollo de las categorías de análisis, con contenidos pertinentes y de calidad hacia la comunidad de e-docentes, universidad y hacia la sociedad. Teniendo en la activación de los sentidos, cultivo de valores y de competencias, los elementos que favorecen la mediación de aprendizajes, y en la percepción algo importante en su desarrollo como ser social.

Esta investigación doctoral proporcionará a los docentes que ejercen en la educación superior, en educación 2.0 un texto de estudio que reunirá contenidos que resultan de la necesidad diaria de la práctica e-learning, a saber: propedéutica, fundamentos curriculares, pedagógicos, competencias y las estrategias metodológicas de cómo se puede aproximar a generar conocimiento desde la experiencia en aprendizaje colaborativo, con una fuerte relación interactiva mediada entre el e-docente y estudiante con visiones andragógicas.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 Aproximaciones sobre cultura y educación en su acercamiento a la sociedad postmoderna.

La Cultura y Educación en América Latina, se ha manifestado en forma a sistémica desde siglos anteriores a Independencia en los países que la conforman, a través de los Pueblos Originarios: Mayas, Aztecas, Guaraníes, Incas, Amazónicos, Quechuas, entre otros.

Con el inicio de las Repúblicas Latinoamericanas, la educación y la modernidad, han suscitado el interés de las sociedades, de igual forma, de sistemas políticos, económicos, religiosos, militares, de quiebres democráticos y de personas con ideales libertarios en las distintas épocas del devenir histórico de las naciones.

En este marco La Escuela de Frankfurt¹³, orientó el termino cultura, en que capitalismo como la producción de bienes y servicios eran el fundamento de un sistema económico basado en un modelo industrial, que utilizando una estructural unión entre el negocio y la creación humana, dio vida a la llamada Industria cultural, según sus teóricos **Adorno y Horkheimer**, este sistema era dirigido por las grandes compañías comerciales, comprendía la masificación de los medios de comunicación como herramientas ideológicas que captaran consumidores, su actor principal; la publicidad como arte de atracción al mercado a los clientes que a su vez reproducían y promovían un planteamiento material y de completa alienación a la imagen del producto dirigido a la masa, por otra parte Raymond Williams, establece, razones diferentes del crecimiento y el desarrollo humano, basado en lógicas que se desprenden de las ciencias del espíritu y del sentido de la democracia.

¹³ Adorno, Theodor, y Horkheimer, Max, "Concepto de Ilustración" en Dialéctica de la Ilustración, fragmento filosófico, Madrid, editorial tecnos, 2004, pág. 59-65. En Doctorado en Cultura y Educación en América Latina, UARCIS, Teorías Críticas Contemporáneas I.

El rápido avance tecnológico que ha manifestado la humanidad desde la Edad Media pasando por la Revolución industrial hasta nuestros días, ha traído el descubrimiento de diversos ingenios electrónicos de gran beneficio para la extensión de las capacidades humanas. En las últimas tres décadas, se ha incrementado el uso y desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación. TICs en beneficio de la educación y del sistema productivo, al respecto Habermas plantea, estas capacidades técnicas irrumpen - a nivel mundial - sobre los viejos moldes¹⁴ de la práctica, agudizando el conflicto entre los resultados de una racionalidad al máximo de su tensión y unas tradiciones gastadas. Por otra parte el dominio de los sistemas políticos de los países desarrollados, impone el tipo de Sociedad que el sistema económico estima y que tiene repercusiones en el ámbito educativo, económico y cultural de los pueblos.

En el ámbito educacional ecuatoriano y latinoamericano en las últimas décadas establecimientos de educación pre-básica, básica, media, tecnológica y las universidades progresivamente iniciaron procesos educativos empleando las TICs, con la finalidad de satisfacer las necesidades de compartir en la sociedad de redes de Castell, quien menciona que “+ autonomía de los usuarios x las TICs = + oportunidades de q los nuevos valores e intereses entren en el campo de la com socializada”, de la sociedad cultural planteada por Touraine¹⁵, en donde emergen nuevas relaciones de comunicación, confirmando el postulado de Marshall Berman, que menciona que todo lo sólido se desvanece en el aire. El modelo societal es direccionado por el sistema económico global que dicta desde su fundamento las tendencias que tiene que adoptar el sistema educativo para sobrevivir a través de sus organizaciones educativas estatales y privadas. Entonces surge el cuestionamiento, cómo el hombre puede desarrollarse, si los procesos tradicionales no lo han logrado, continúa siendo elitista y democráticamente encubierto. La gran masa de la población, los trabajadores por carga horaria y por disponibilidad de recursos quedan al margen de participar de los beneficios del

¹⁴ Habermas, Jürgen, “ El dualismo de Ciencias de la naturaleza y Ciencias del Espíritu”, en La lógica de las Ciencias Sociales, Madrid, España, Editorial Tecnos, 1988, pp81-124 , en Epistemología de las Ciencias Sociales, Doctorado en Cultura y Educación en América Latina, Santiago de Chile, Universidad ARCIS, pp 53.

¹⁵ Conferencia del Sociólogo Francés Alain Touraine en la Universidad ARCIS, 2006.

aprendizaje sistemático, entonces es preciso reflexionar, cuáles son las condiciones para progresar y cómo los estudiantes pueden tener acceso a la educación.

La integración de tecnologías, como las plataformas de gestión de aprendizaje virtual en instituciones educativas y en los hogares, son un beneficio propio del desarrollo que vive la humanidad para las personas, por otra parte ha generado una resistencia al cambio cultural de los adultos como usuarios y en el ámbito de la práctica de la docencia en educación superior, con competencias específicas, queda en evidencia la ausencia de profesionales capacitados en forma sistémica con procesos diseñados desde la realidad pedagógica virtual, referido a un mayor nivel de contacto entre tutores y estudiantes, bajo niveles de liderazgo y emprendimiento, los cuales presentan deficiencias en concepciones pedagógicas, aplicación de estrategias metodológicas, cognitivas, afectivas y evaluativas que requieren los diseños curriculares.

2.2 Aproximaciones al mundo de la educación 2.0 en comunidades de aprendizajes.

La problemática de la gestión del conocimiento en comunidades del mundo e-learning y presencial, es un viaje a comunidades sin fronteras en la construcción del conocimiento; nos traslada a reflexionar sobre su significado en el sistema educativo, qué podemos percibir, cuál es la proyección y dialogar al respecto, donde está presente la fuerza de la creatividad, más los espacios de liderazgo y emprendimiento hacia los emergentes espacios del saber, saber hacer y saber ser desde las competencias, que en este caso se traduce a la trilogía interactiva mencionada por el **Dr. Álvaro Cuadra** tecnología-economía, la política a manera legitimidad del poder y por otra parte la cultura. Ayer los mega relatos; hoy la performatividad, el saber en la actualidad representa el utilitarismo de las cosas, de los ingenios digitales, deben servir para algo, a través de la publicidad en los mass-media, el marketing crea la necesidad en las personas; en otros conceptos, es estar on-line, reproducción diferida o fuera de mercado, off-line.

De tal modo que es relevante efectuar cuestionamientos, con la finalidad de descubrir el hacer y el conocimiento en la praxis, en las posibles respuestas

aproximadas a ¿cómo administramos el saber para tener éxito en una sociedad excluyente? ¿Cuál es su impacto positivo? Mientras día a día la tecnología evoluciona, ¿los inmigrantes digitales de qué modo minimizaran los efectos en la vida cotidiana? ¿Las nuevas formas de lenguaje de los nativos digitales, son parte de la transculturización? ¿Cuál sería la posible mutación de la cultura digital en la senectud de sus conquistas? se aleja un tipo de ser humano en su forma de procesar su pensamiento y emerge otro, con distintas estructuras mentales de procesamiento simbólico¹⁶ y de inteligencias conducidas por los poderes reinantes. Sakaiya menciona que la nueva sociedad que se está configurando, el estilo de vida que obtendrá se basará en el consumo de saber (en su acepción más amplia), y los productos que se venderán mejor serán los que revelen que el comprador es una persona “que sabe”¹⁷. En tal sentido, podríamos citar que el desarrollo del saber está relacionado con los modelos de producción del fordismo, desde su especificidad de tareas focalizado en el conductismo, a la concepción del toyotismo con su modelo de calidad, de gestión de procesos y de estructuras, expresados según Rifkin en el just-in time de producción sin inventarios que cambia la forma del saber y del acceso al conocimiento.

Cómo compatibiliza el hombre en su ser humano, la educación y la comunicación frente al avance de los tiempos, **Ernesto Livacic Gazzano**¹⁸ menciona, ante cuestionamiento, que:

“La educación esencialmente es un proceso de formación de personas, no es por lo tanto en el conocimiento, ni en ningún otro aspecto parcial donde hay que poner el acento, cualquiera finalidad específica de la educación tiene que estar al gran servicio de la gran finalidad de formación de personas, si los conocimientos no sirvieran en esa línea, si los conocimientos no fueran acompañados de orientaciones éticas, de valores, que si propusieran de actitudes positivas, evidentemente el proceso educativo quedaría

¹⁶ En las formas de representación conceptual de Elliot Eisner.

¹⁷ Sakaiya, Taichi. (1994). Historia del futuro. La sociedad del conocimiento. Santiago: Editorial Andrés Bello.

¹⁸ Pinto Devia, Gumercindo (1998). “E-learning, formación de tutores, construyendo aprendizaje con autonomía”. DGAC-ETA 2006. Entrevista Ernesto Livacic Gazzano, Premio Nacional de Educación. Realizada en el año 1998.

Ahora, cuando hablamos de personas, no hablamos de individuos aislados, el ser humano por ser persona, es esencialmente un ser social”.

En este rol del conocimiento en la virtualidad es importante fijar en parte la atención en la tecnología, en la arquitectura de recursos que poseen y cómo dialogan con los procesos e-learning, en cuanto a diseño curricular, en tal sentido la búsqueda en el ejercicio diario de la docencia en este campo, entonces, nace la pregunta: Cuál es la filosofía en la relación pedagógica: profesor - estudiante frente a la tecnología, Livacic Gazzano responde:

“No me cabe la menor duda de que hay que ensayar desde la incorporación de medios audiovisuales a la clase, hasta este ingreso a grandes redes, que permitan conectarse con centros mejor preparados o mejor informados sobre una materia e incluso realizar proyectos en conjuntos para avanzar en una determinada disciplina, o en el esclarecimiento de determinado tema; pero siempre tiene que haber una relación personal entre el educando y el educador, eso tiene que pasar a través de ese diálogo, o si no, podría llegar el día de mañana, se estableciera en cada materia, al mejor profesor o expositor del mundo y mediante estos sistemas, todos los jóvenes, todos los estudiantes de la universidad, si fuera el caso, escuchen esa materia dada especialista sin entrar jamás en una interacción real con él”.

Benjamin¹⁹, menciona que “la decadencia de la inteligencia libre está condicionada no única, pero sí, decisivamente por lo económico”. Entonces, la vorágine de la sociedad de la información ha entregado a la sociedad de redes una constelación de contenidos, que la sociedad del conocimiento debe procesar y sistematizar en beneficio igualitario, con la libertad pedagógica de Paulo Freire en beneficio del desarrollo humano, con oportunidades para todos. Por otra parte, Castells plantea respecto del poder “expresado en los códigos culturales de la sociedad, quien gane la batalla de la mente de la gente gobernará, porque los aparatos rígidos y potentes no serán un rival”. Alain Touraine acota que vivimos en la sociedad cultural, esta sociedad podrá resolver el conflicto de las identidades en su propia estructura,

¹⁹ Benjamin, Walter. (1998). “Imaginaciones y sociedad”. En Iluminaciones I. Madrid: Taurus.

cuando las tecnologías modifican los códigos culturales en el saber hacer, focalizados en las conductas humanas.

Pierre Lévy responde a **Patrick Javault** sobre ¿Las investigaciones sobre inteligencia artificial suponen una visión del funcionamiento de la inteligencia humana? El tiempo real, una velocidad trascendental²⁰.

“Existen tres maneras de concebir las relaciones entre la informática avanzada y la inteligencia humana. Primero, la perspectiva de la simulación, que es aquella de la inteligencia artificial histórica o clásica. En este caso, la máquina debe ser capaz de imitar lo más perfectamente posible un comportamiento inteligente. La segunda, cada vez más extendida, consiste en estudiar el sistema cognitivo humano, no para imitarlo, pero sí para concebir tecnologías intelectuales (ayuda al razonamiento, la imaginación, la creación, la decisión, etc.) que se imbrican de manera armoniosa con la inteligencia humana. En fin, una tercera aproximación consiste en examinar en qué medida estas tecnologías intelectuales de soporte informático terminan por influir en nuestro funcionamiento mental ordinario”.

Esta postura origina debate como el “maoísmo digital” de **Jaron Lanier**²¹, en referencia a Wikipedia.

La inclusión o la exclusión del mundo TICs y en el contexto TICE (TIC educación) transita, en mayor o menor grado, por los escenarios de la subjetividad de los usuarios, por la participación y las necesidades de acceso -satisfechas o no-, el estar dentro o fuera del mundo de las tecnologías, implica tres subjetividades, la individualización, poder subjetivo y la reflexibilidad. La primera, es la construcción personal del estilo de vida a realizar. La segunda, está asociada a las competencias, recursos y capacidad de navegar en redes sociales para desarrollar los proyectos personales; la tercera a la comprensión del mundo y a la administración eficiente de la información que se procesa. Estos planos de realización personal implica ampliar los escenarios del conocimiento en las plataformas

²⁰ <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/nautas/30.pdf>

²¹ nomada.blogs.com. 2011.

de administración del aprendizaje, estos están en cada acto humano en diferentes niveles de intensidad cognitiva.

Si convocamos a este marco de análisis, como se ha mencionado las narrativas mediáticas como nuevo vector cultural, podemos reflexionar que, para analizar la cultura, según **García Canclini**²², debemos referirnos a la hibridación social, desde la industria cultural, genera nuevas estructuras y nuevas prácticas. Es precisamente una transformación de identidades individuales con deseos, saberes, derechos y necesidades materiales de supervivencia en conglomerados de modelos sectorizados que se articulan según su participación en el mercado, en el mundo de las tecnologías al servicio del segmento educación. Es decir, la cultura mediática penetra, seduce, domina al sujeto moderno y al subalterno. Se traducen en el conjunto de identidades, tanto individuales como colectivas, que participan en la sociedad desde su posición, consumo de estos bienes y servicios, en este caso educación virtual, que otorgan en cierto modo una forma de poder en las estructuras sociales y profesionales en las cuales interactúa.

Los medios masivos, cooptados por la televisión (abierta, cable y satelital), son poderosos promotores de la cultura-mundo de **Martín-Barbero** que se realiza en la actualidad en la percepción de los jóvenes. Ésta se traduce en forma emergente en los cambios culturales. Cultura de la desterritorialidad y de identidades florecientes generadas por la transculturización cobran relevancia en los espacios evanescentes de las comunidades virtuales, donde el metalenguaje que plantea **Delors**²³ nos otorgan otras formas de comunicarnos, de compartir saberes, de aprender, de relacionarnos y de comprensión de las realidades. Emplear el mundo virtual, nos permite rediseñar las prácticas educativas, **Aure A Memotech**²⁴ menciona que el modelo nos “exige revisar y re-evaluar quiénes somos como formadores, qué hacemos, cómo lo hacemos y por qué Second Life ofrece un mundo de aprendizaje para los usuarios: experimentar, planear, negociar, resolver

²² García Canclini, Néstor. (2003). "Noticias Recientes Sobre la Hibridación". Revista Transcultural de Música. México, D.F.

²³ Delors, Jacques (1996). La educación encierra un tesoro. Ediciones UNESCO.

²⁴ Martínez, Ruth. (2008). Educación en mundos virtuales 3D, comunidad second life educativa AVATAR. Disponible en <http://educasecondlife.blogspot.com>. Aurea Memotech es el nombre en second life de Ruth Martínez.

problemas, evaluar, adquirir conocimientos sociales”.

Jacques Derrida en el mundo de la educación señala que el desaprender para iniciar otros conocimientos, de acuerdo a otras estructuras y desarrollo del pensar, como lo es el tránsito de la cultura letrada a la digital. Además concibe el lenguaje como un sistema relacional, en donde, cada concepto adquiere un significado frente a otro. Considero lo planteado ya que el canon establecido como patrón estructural en la práctica se apropia de los significados y conceptos que la sociedad de masas tiene para su comprensión y aplicación, ejemplo como en los mundos virtuales se crean nuevos conceptos que a través del uso de los medios tecnológicos adquieren significados y vida. Plantea²⁵ que el modelo universitario que domina en Occidente y actualmente en el mundo entero, es un modelo histórico que de manera general tiene orígenes alemanes, europeos del siglo XIX. Este modelo está dominado por una cierta filosofía. El modelo de profesor de universidad es un modelo universal. Un profesor de universidad debe comenzar suspendiendo o neutralizando en sí mismo no solamente el idioma de su lengua y de su firma sino también de su propia existencia, es drástico al señalar que El universitario no produce una obra firmada. Puede producir saber, puede enseñar, transmitir, traducir pero no produce una obra, es decir, un evento singular unido a una firma irremplazable. Cualquier firma puede ser reemplazada en la universidad. El universitario es reemplazable. De ahí el sentimiento de represión y de opresión de esa singularidad tan pronto uno entra en el espacio de la educación superior.

Respecto de la escritura **Landow**²⁶ declara: “El fin de la escritura lineal es en realidad el fin del libro, aunque sea en forma de libro que las nuevas escrituras, literarias o teóricas, se dejan encerrar, para bien o para mal” **Claudia L´Amoreaux** señala que “Second Life” es un mundo virtual 3D que nació en 2003 y ahora tiene más de cinco millones de miembros en todo el mundo. Más que un juego con objetivos definidos, sus residentes viven, trabajan y aprenden en este mundo virtual”²⁷.

²⁵ http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/mara_negron_entrevista.htm. Conferencia El porvenir de la profesión o la Universidad sin condición en marzo de 2000 en la Universidad de Puerto Rico. 23 mayo 2011.

²⁶ LANDOW, G. (1995). Hipertexto. Buenos Aires: Editorial Paidós.

²⁷ Claudia L´Amoreaux es Gerente de Educación para Second Life Linden Lab. Desarrolladora de contenidos de Linden Lab, creadores del mundo virtual Second Life.

Carlos Marcelo²⁷ plantea que Second Life²⁸ “contiene un sin fin de animaciones (referidas a sentimientos entre otras) que podemos añadir a nuestros avatares, lo que les infiere un mayor realismo. Si esto lo trasladamos a las sesiones de tutoría que mantenemos con el alumnado, le confiere mayor naturalidad, ya que podremos observar el estado de ánimo en que se encuentra tanto el tutor como el alumno”.

Para el caso de Estados Unidos, La **Dra. Alexandra Pickett**²⁹ de la Universidad de Nueva York, menciona la importancia de los siguientes aspectos que se relacionan en las plataformas virtuales: diseño curricular, el desarrollo docente y de los módulos de aprendizajes, el soporte, los enfoques pedagógicos al servicio de la tecnología, evaluación (tutores, estudiantes, programas, cursos, matrices, entre otros), y la calidad integral de los procesos.

El Dr. Jaime Pinto de UFRO menciona que el desarrollo del saber se inicia con la democratización los procesos educativos básicos, medios y superiores, con la participación horizontal de académicos y de estudiantes. Por otra parte, las articulaciones curriculares de las universidades abiertas, que expresa Jamil Salmi, propician condiciones favorables hacia la libertad de acceso y de elección: “en el futuro será obligatorio ir a la universidad y del tránsito fluido de los estudiantes por mallas flexibles en dos o tres universidades para una profesión, donde los títulos tendrán una vigencia de cinco años”. De esta forma se origina la movilidad en un mundo del saber en constante interacción presencial y virtual, donde los espacios públicos, las realidades y la comunicación adquieren y dan nacimientos a otros modos de pensar y de simbolismos.

²⁷ Dr. Carlos Marcelo, Universidad de Sevilla, experto en procesos educativos en línea.

²⁸ En la actualidad SLoodle, es un proyecto que busca integrar las plataformas de Moodle y Second Life para generar un entorno de aprendizaje, que otorga nuevas formas hacia el saber.

²⁹ La Dra. Alexandra Pickett. Associate Director, State University of New York, SUNY. Gracias a la labor de la Dra. Pickett, la universidad cuenta con más de 4.000 cursos on line, 107 programas a distancia y cien mil estudiantes matriculados. Conceptos vertidos en el Workshop “Desarrollo del aseguramiento de la calidad en los procesos de enseñanza – aprendizajes universitarios en línea”.

2.3 La educación superior hacia la formación por competencias.

2.3.1 Diseños curriculares.

Durante décadas los diseños curriculares están focalizado en el Racionalismo académico, tecnológico y cognitivo. Posteriormente han otras corrientes sobre currículo de realización social, centrado en el derecho a la vida, al medioambiente. Producto del distanciamiento del mundo educativo y los escenarios productivos, y por recomendaciones de las potencias internacionales, estamos en el advenimiento de las TICs y las competencias profesionales en escenarios laborales, desde los saberes, saber hacer, saber ser y saber estar.

Las reformas y cambios curriculares continúan siendo uno de los temas que más interés suscitan en el mundo educativo. Académicos, profesionales de la educación, políticos y técnicos que desarrollan su actividad en instancias y organismos nacionales e internacionales siguen dedicando tiempo, esfuerzo a analizar y valorar las formas y los procedimientos más adecuados para definir y hacer realidad las intenciones educativas en el entorno educacional, de las responsabilidades del Estado y del poder económico privado que domina el ámbito educativo. Por tanto, existen debates que permanecen abiertos. Determinados aspectos del currículo siguen poniendo de manifiesto la tensión entre planteamientos y enfoques no coincidentes.³⁰

En nuestra América Latina se distinguen al menos tres concepciones curriculares, que son las siguientes:

- **Currículum Centralizado**
- **Currículum Focalizado en las Disciplinas**
- **Currículum Técnico**

Currículo Centralizado.

Su concepción obedece a un lineamiento jerárquico y vertical por organismos

³⁰ César Coll, Universidad de Barcelona, Elena Martín, Universidad Autónoma de Madrid. Vigencia del debate curricular Aprendizajes básicos, competencias y estándares. Ponencia presentada en el contexto de la Segunda Reunión del Comité Intergubernamental del Proyecto Regional de Educación para América Latina y el Caribe (PRELAC), UNESCO, Santiago 13 de mayo de 2006.

dependientes de los Ministerios de Educación y por comisiones especiales de Universidades o del Profesorado, o a nivel de gobierno, que son invitados a participar en las propuestas educativas, quedando los docentes como ejecutores de los diseños curriculares implantados.

En este sentido es importante la capacitación de los docentes en llevar a cabo la ejecución del currículum ya planificado, en los distintos niveles educacionales del país.

Entonces este tipo de currículum centralizado tiene un origen en políticas de estado y consideraciones del sistema económico. Magendzo tiene el siguiente pensamiento de este quehacer educativo:

“Que al docente se le pueda transmitir nuevos conocimientos técnicos y percepciones pedagógicas, para responder a necesidades no percibidas y originadas en ellos mismos”.

“Que los nuevos conocimientos técnicos y percepciones producirán algún tipo de alteración significativa en su patrón motivacional con respecto a su tarea educativa”.

“Que el docente será capaz de adaptar por sí mismo sus nuevos conocimientos y percepciones a la situación de trabajo”.

“Que el docente capacitado podrá justificar ante sus colegas los cambios de conducta y actitudes expresadas por él”.

“Que será capaz de convencerlos para que realicen ellos mismos un cambio de sus propias conductas y actitudes pedagógicas”.

Este currículum no considera generalmente los condicionamientos sociales que están implícitos en los docentes, estudiantes y el entorno educativo.

Currículo focalizado en las disciplinas.

Este currículum contiene la estructura de división del trabajo que tiene el sistema, centrado en cronogramas de desarrollo de contenidos y de validación de conocimiento de cada área de estudio o asignaturas. Para Magendzo estas disciplinas:

“... Aquellos que hemos estado del desarrollo teórico del currículum y los maestros que han tenido que implementar el currículum en sus prácticas docentes, hemos sido expuestos en un período relativamente corto de tiempo a concepciones curriculares que se han centrado en los contenidos de materia (currículum academicista), en los objetivos (relación de medios a fines de educación, concepción tecnológica del currículum), en los procesos (currículum cognitivo), en los alumnos (currículum de realización personal), en la sociedad (currículum de reconstrucción social)”.

Esta concepción académica realiza una jerarquización y segregación entre los sujetos de acuerdo al grado de conocimiento o cultural adquirida.

Currículo Focalizado en el desarrollo Técnico.

El análisis del diseño curricular en el marco de la retroalimentación del proceso, desde la perspectiva de la evaluación del aprendizaje o de los programas de estudio, tiene una connotación especial, en este sentido las estrategias evaluativas empleadas corresponden al pensamiento del diseñador curricular.

Este currículo considera determinar si los estudiantes logran los objetivos planteados y analizar la implementación de éste en el proceso educativo, no considera los elementos del currículo oculto, ni el vínculo de experiencia educativa con el sistema social. En otras palabras los objetivos y las metas diseñadas están orientadas al estudio de las matemáticas y las ciencias. El rol docente está centrado en definir las estrategias de aprendizaje y la metodología en el cómo los estudiantes deben aprender.

Desarrollo curricular y la relación docente-alumno.

El constante desarrollo de las concepciones curriculares, de los diversos cambios en el mundo globalizado³¹, en la interacción entre las distintas sociedades latinoamericana y mundial, han cambiado el espacio público y profesional en las formas de comunicarnos y en la forma de relacionarnos. Esta nueva forma cultural que vivimos requiere que las personas tengan competencias referidas a capacidad

³¹ Podríamos referirnos a la globalización económica y a la mundialización de las culturas.

de adaptación, a experimentar situaciones en constante cambio, capacidad de resolver problemas, capacidad de comunicación, vivir y compartir en sociedad, aceptarse en la diferencia, compartir conocimientos, entre otras.

Por tanto, el escenario para los docentes y para los estudiantes merece un rediseño, sobre todo, con el advenimiento de las estrategias de aprendizajes: cognitivas, afectivas, metodológicas, evaluativas y metacognitivas.

Al respecto, **Jonh Not**³² “distingue la relación verticalista o llamada bancaria, que él llama en tercera persona, de aquella en la que se asumen los conocimientos del estudiante y se le considera como motor de la relación, forma que el denomina en primera persona”.

“Las ideas más simples no son siempre las más acertadas, pero son las que a menudo se imponen de golpe con toda la fuerza de la evidencia. Este fue el caso de la del alumno objeto que inspiro la formación en tercera persona. Pues, ¿Qué hay más evidente que la necesidad de formar a un ser cuando se encuentra a medio hacer y transmitirle lo que uno posee y de lo cual, además, precisamente él carece?”.

◆ **La formación en tercera persona. Predominio de la enseñanza**

El proyecto de transmitir a los jóvenes la experiencia ancestral implica centrar las situaciones en el agente de esa transmisión. El maestro expone su lección y señala las tareas a efectuar para dominar los contenidos. El estudiante solamente tiene que escuchar, seguir las explicaciones magistrales, acomodarse a las consignas y aceptar los juicios a los que será sometido su trabajo”. Conductismo.

“Se le hace estudiar, más o menos de memoria, el texto o un resumen del curso magistral o del manual, contando con su memoria para reproducirlo fielmente”.

Este currículo posee la característica del verbalismo y las construcciones de aprendizaje que realiza el estudiante está supeditado a las formas de representación³³ que tienen los conceptos para él.

³² Not, John, 1992, “La enseñanza dialogante”. Barcelona, España, Biblioteca de pedagogía, Editorial herder, 1992, pp.18-20.

³³ Formas de Representación de Elliot Eisner. USA.

Esta forma clásica del ejercicio educativo en el aula, responde al verticalismo del docente en imponer sus visiones, lejos de la acción pedagógica actual, el centro de la educación es el estudiante, con concepciones constructivistas, por tanto todos los esfuerzos son en este sentido, en el foco del aprendizaje, en las competencias que debe desarrollar el estudiante y las competencias del docente.

2.3.2 Educación por competencia.

En los escenarios educativos se considera en diversos requerimientos de diseños curriculares que promuevan la formación virtual por competencias. El concepto de competencia comenzó a ser utilizado como resultado de las investigaciones de David Mc Clelland, Académico de la cátedra de Psicología de la Universidad de Harvard, en la década del 70, las cuales se orientaron a identificar las variables que permitieran explicar el desempeño en el trabajo, enfatizando más en las características y comportamientos de las personas que desempeñaban los empleos, que en las tradicionales descripciones de tareas y atributos de los puestos de trabajo. La evolución del trabajo y las condiciones productivas actuales, determinan la aplicación del concepto de competencia en los mercados de trabajo a partir de las transformaciones sociales de la década del año 80.

Países como Inglaterra, Estados Unidos, Alemania, España, entre otras potencias, aplican el enfoque de competencias y Chile levemente avanza en ese sentido, para mejorar las condiciones de eficiencia, pertinencia y calidad de la formación. La primera situación a intervenir mediante este modelo, fue la inadecuada relación entre los programas de formación y la realidad de las instituciones, la capacitación docente, el trabajo y los niveles de conocimientos adquiridos.

En la actualidad la **UNESCO** y el Proyecto **TUNING de la Unión Europea**, promueven en general la formación por competencias a nivel universitario, en los diseños curriculares, procesos que permite el aseguramiento de la calidad, por tanto, tiene un impacto positivo en el mundo laboral.

El Proyecto Tuning América Latina, realizó una consulta por **competencias genéricas y específicas** entre los meses abril y octubre 2005, en diferentes países de Latinoamérica, personas consultadas 5496 vinculadas con el campo de la educación.

| Personas consultadas | Competencias genéricas | Competencias específicas |
|-----------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| Académicos | 418 | 876 |
| Graduados | 1.471 | 664 |
| Estudiantes | 1.755 | No consultados |
| Empleadores | 312 | No consultados |
| Total | 3.956 | 1.540 |

Fuente: Proyecto TUNING A.L.

En la consulta sobre competencias específicas, se excluyeron los estudiantes y los empleadores, dada la consistencia estadística que mostraron las respuestas entre graduados y estudiantes, y entre académicos y empleadores, coinciden en muchos casos³⁴.

En el contexto nacional, el concepto de competencias desde algunos años ha tenido una connotación especial en la educación y en el trabajo, principalmente en el diseño de programas de estudios de cursos y diplomas de capacitación en formación de competencias. En el mismo sentido las **normas ISO** de gestión de los procesos de calidad internalizan el concepto hacia el mejoramiento continuo de la gestión educativa, con instancias de auditorías internas y externas de aseguramiento de la calidad, que finalmente inciden en la Acreditación de las instituciones de educación superior.

En el ámbito profesional las instituciones de educación superior, están rediseñando y aplicando en sus mallas el modelo curricular de formación por competencias. Además incorporan las necesidades del país de ingresar y fomentar: la sociedad del conocimiento, el desarrollo humano, el avance de la ciencia y la tecnología, el cambio cultural y valórico.

Los proyectos educativos de educación superior de institución de educación superior, contienen estas concepciones que fortalecerán el desarrollo integral de sus estudiantes y trabajadores.

³⁴ Proyecto TUNING América Latina 2004 – 2007, Informe final, reflexiones y perspectiva de la Educación Superior en América Latina. Universidad de Deusto y Universidad de Groningen. 2007.

Aproximaciones a la definición de competencia laboral:

“La construcción social de aprendizajes significativos y útiles para el desempeño productivo en una situación real de trabajo que se obtiene no sólo a través de la instrucción, sino también –y en gran medida– mediante el aprendizaje por experiencia en situaciones concretas de trabajo”.

(OIT: Organización Internacional del Trabajo, CINTERFOR, Centro Interamericano para el Desarrollo del Conocimiento en la Formación Profesional).

Definición de competencia desde el mundo educativo es:

“La capacidad para actuar con eficiencia, eficacia y satisfacción sobre algún aspecto de la realidad personal, social, natural o simbólica. Cada competencia es así entendida como la integración de tres tipos de saberes: ‘conceptual (saber), procedimental (saber hacer) y actitudinal (ser). Son aprendizajes integradores que involucran la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje (metacognición)”³⁵.

En el caso de la República de Argentina, la Universidad Técnica Nacional³⁶, convocó a Las primeras jornadas de Tecnologías Educativas, seminario on-line, durante diciembre 2010 para analizar los retos de la educación 2.0, el webinar contó con la participación sobre doscientos profesores de Latinoamérica. Estas Jornadas acercaron a los profesionales de la educación, las herramientas, recursos, metodologías y experiencias de uso y aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) a la práctica educativa, de cara a la Educación del Futuro, que ya estamos evidenciando en las aulas.

La³⁷ **Unión de Universidades en América Latina, UDUAL**, en las conclusiones de su trabajo titulado “A dónde va la educación superior latinoamericana” trata como factores específicos los siguientes:

³⁵ UVirtual, Pinto, Diplomado Formación de Formadores por competencias. 2006.

³⁶ Las I Jornadas de Tecnologías Educativas - "Retos de la educación 2.0", se realizaron exitosamente el 1 y 2 de diciembre en el Aula Magna de la Facultad Regional Buenos Aires de la UTN, ante unas 250 personas que se hicieron presentes, y más de 200 que participaron on-line desde 12 países diferentes (Uruguay, México, Ecuador, España, Portugal, Perú, Colombia, Argentina, Bolivia, Chile, Puerto Rico y El Salvador).

³⁷ Habermas, Jürgen (1966). El sentido como concepto sociológico básico en la lógica de las Ciencias Sociales. Madrid: Editorial Tecnos.

- La realidad de la educación superior en América Latina
- Su importancia cultural y social en los tiempos actuales.
- El rol que debe cumplir en el futuro.

Estas conclusiones ratifican la propuesta que la educación superior en América Latina debe estar proyectada a generar cambios en los modelos tradicionales, en las metodologías academicistas y buscar nuevos enfoques que interpreten las necesidades educativas de la población, mejorando la acción profesional del docente universitario de e-learning, desde un currículo integral, con democracia virtual, que la educación tenga una cobertura a todos los estratos sociales regionales, con redes de interacción, desde un lenguaje, según Humberto Maturana trae el mundo a la mano³⁸.

2.4 Internet como revolución de las metodologías de formación

Como veíamos anteriormente el auge tecnológico de comienzos del siglo XXI vino marcado, entre otros factores, por la introducción como algo cotidiano de Internet. En este corto periodo de tiempo se han producido numerosos cambios socioeconómicos provocados por el impulso de Internet como son el comercio, la publicidad, el ocio, las relaciones interpersonales, el acceso a la información... Ayudados por estas tecnologías ofrecemos y adquirimos una información que ya no tiene barreras de espacio ni de tiempo.

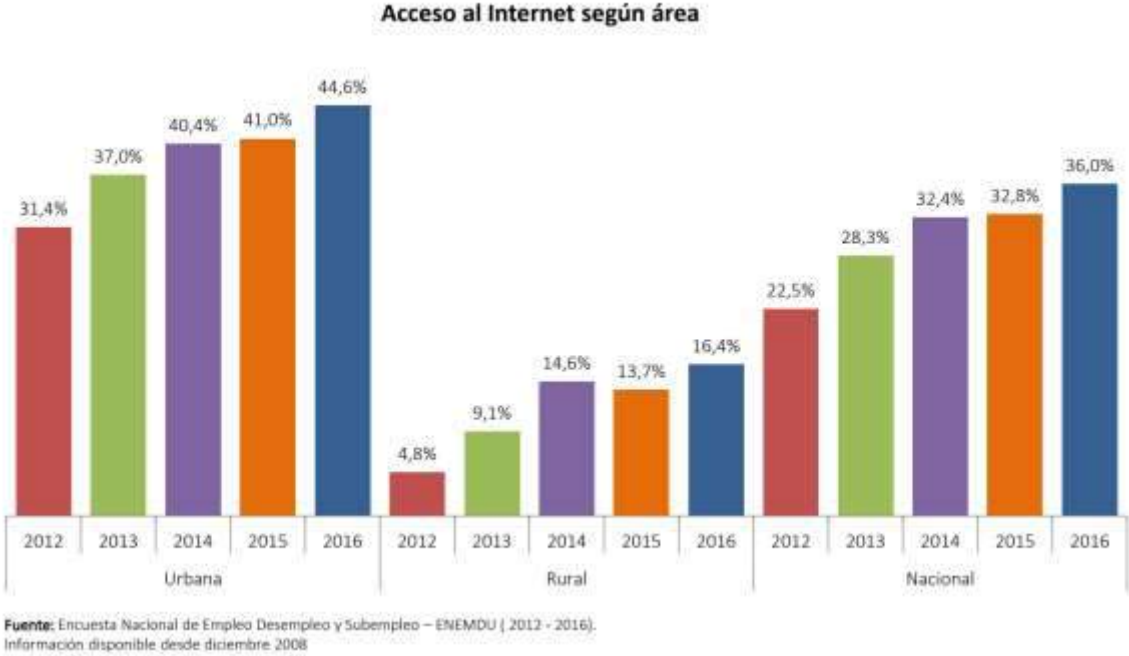
Como señala Castells, 2001, la sociedad red es una sociedad cuya estructura social está construida en torno a redes de información a partir de las tecnologías de la información. Internet en ese sentido no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades; el corazón de un nuevo paradigma socio-técnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación.

Según el INEC, 2016³⁹, los indicadores nos muestran que en Ecuador el 36,0% de

³⁸ Maturana, Humberto y Varela. El árbol del conocimiento, Santiago de Chile, Editorial Universitaria, 1985, p 155. En Métodos y Diseño de Proyecto de Tesis, Doctorado en Cultura y Educación en América Latina, Santiago de Chile, Universidad ARCIS, pp. 33

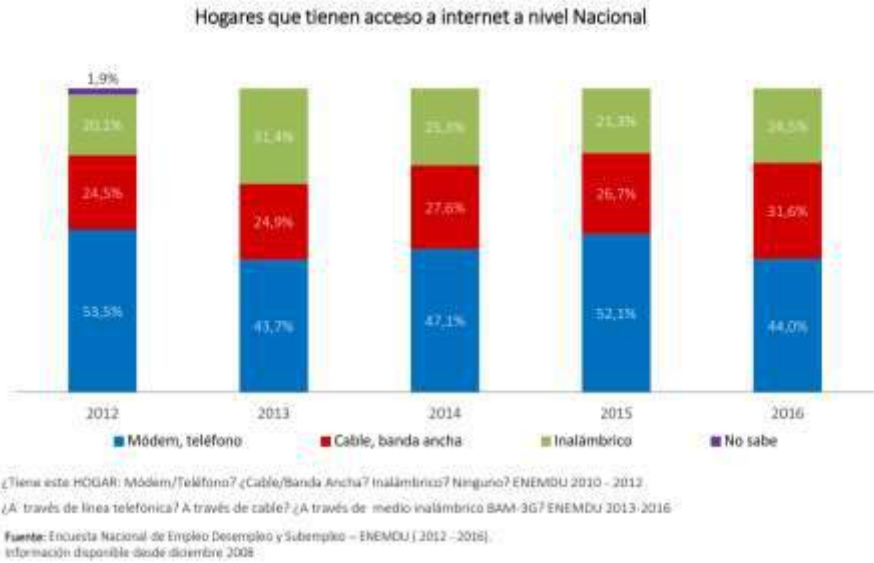
³⁹ INEC 2016, http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2016/170125.Presentacion_Tics_2016.pdf.

los hogares tiene acceso a Internet, de ellos el 24,5% accede a través de algún medio inalámbrico, 4,0 puntos más que en 2012.



Gráfica 2.4.1 Acceso al internet según área.

El 36,0% de los hogares tiene acceso a Internet, de ellos el 24,5% accede a través de algún medio inalámbrico, 4,0 puntos más que en 2012.



Gráfica 2.4.2 Hogares que tienen acceso a internet a nivel Nacional.

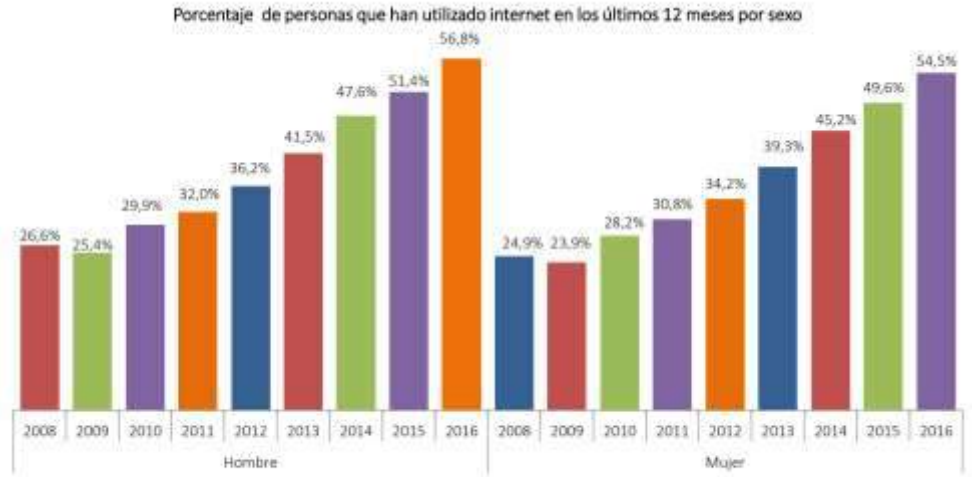
El 55,6% de la población de Ecuador ha utilizado Internet en los últimos 12 meses. En el área urbana el 63,8% de la población ha utilizado internet, frente al 38,0% del área rural .



(Ha usado (...) en los últimos 12 meses el internet desde cualquier lugar?
Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDU (2012 - 2016).
Información disponible desde diciembre 2008

Gráfica 2.4.3 Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos 12 meses por área.

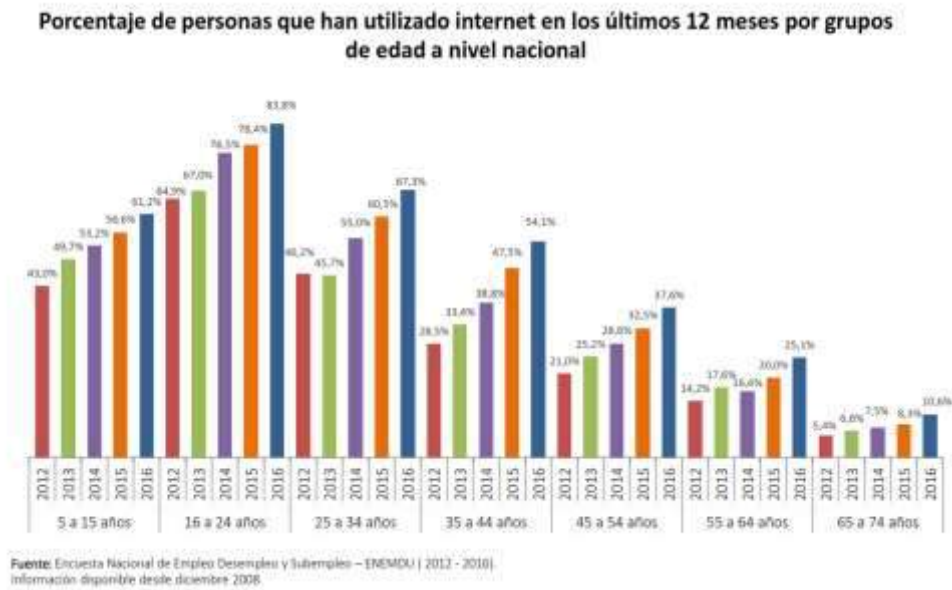
El 56,8% de la población hombre de Ecuador ha utilizado Internet en los últimos 12 meses, frente al 54,5% de las mujeres.



Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo – ENEMDU (2012 - 2016).
Información disponible desde diciembre 2008

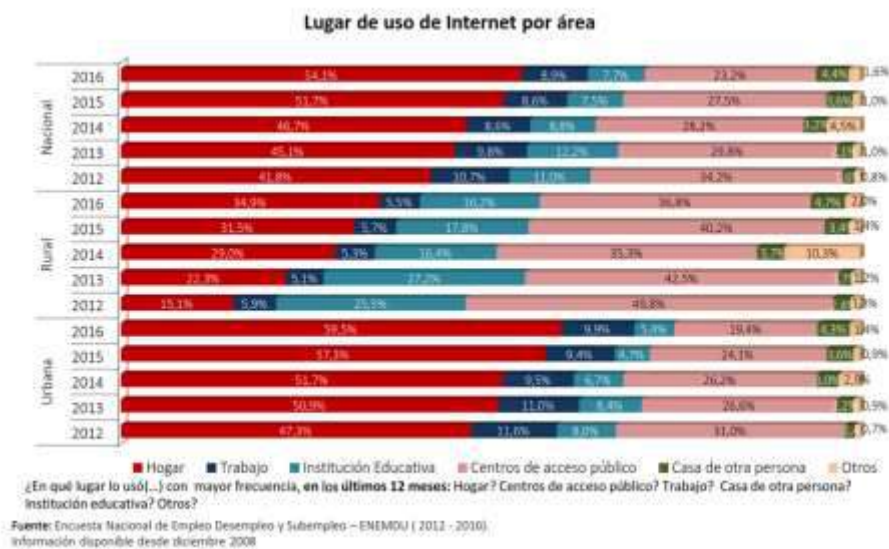
Gráfica 2.4.4 Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos 12 meses por sexo.

8 de cada 10 jóvenes entre 16 y 24 años usaron internet en 2016, le sigue el grupo entre 25 y 34 años con el 67,3% de su población.



Gráfica 2.4.5 Porcentaje de personas que han utilizado internet en los últimos 12 meses por grupos de edad a nivel nacional.

De las personas que usan Internet a nivel nacional, el 54,1% accede desde su hogar. En el área urbana se mantiene el hogar como lugar de uso con el 59,5%, mientras el mayor porcentaje de población del área rural lo usa en centros de acceso público con el 36,8%.



Gráfica 2.4.6 Lugar de uso de Internet por área.

We are Social y Hootsuite⁴⁰ publicaron un reporte sobre la conexión y el uso de Internet en el mundo. El “2017 Global Digital” revela que una de cada dos personas está conectada a Internet, entre otras tendencias de interés.

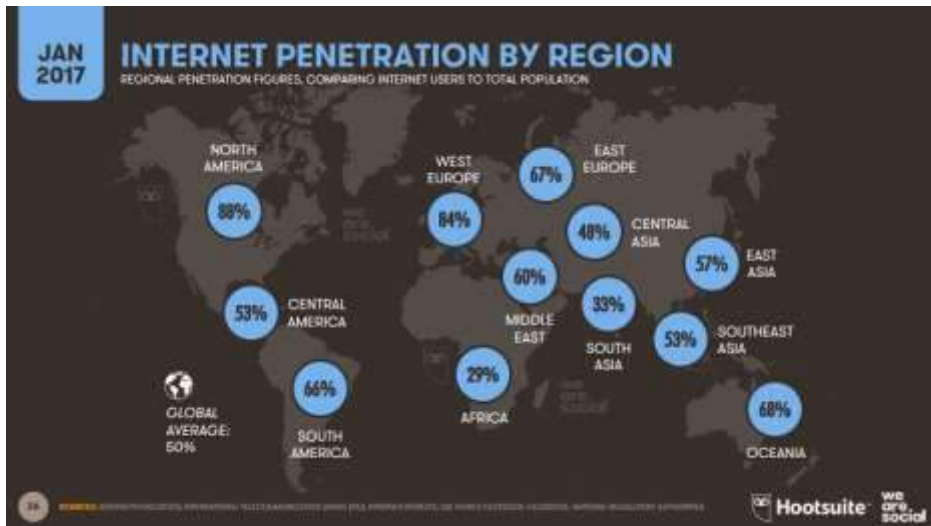
El reporte nos ofrece datos sobre el número de usuarios de Internet, redes sociales y dispositivos utilizados para conectarse. De la población mundial, 50% son usuarios de Internet. Una de cada tres personas accede a alguna red social; 66% de la población mundial tiene un teléfono móvil y 34% lo utiliza para acceder a redes sociales.



Gráfica 2.4.7 Global Digital Snapshot

Uno de cada dos mexicanos está conectado a Internet. En África y el sur de Asia, lo está una de cada tres personas. En otras regiones la cifra es más alta: están conectados 88% de los estadounidenses, 84% de los europeos y 68% de los australianos. Aun así, México es el tercer país del mundo con mayor crecimiento de internautas, después de Indonesia y Filipinas.

⁴⁰ We are Social y Hootsuite, <https://www.marketingcapacitacion.com/index.php/noticias-marketing-digital/content-marketing/918-internet-en-el-mundo-en-2017>



Gráfica 2.4.8 Internet Penetration by Region

La aplicación del uso de Internet y de las redes de comunicación al contexto educativo nos permite ampliar los escenarios de comunicación y de información compartida, nos permite abrir las aulas a un mundo de posibilidades que quedan accesibles al alcance de un único clic. Entre ellas, podemos destacar fuentes de información, materiales y personas; ampliar los escenarios de aprendizaje y las experiencias educativas a contextos distintos al aula presencial; extender la experiencia educativa con otros compañeros o profesores; y con metodologías basadas en la participación activa del alumno y la investigación.

Bartolomé (1999), agrupaba las aplicaciones de la red en educación en las siguientes:

- La escuela en la web (Internet), que da la posibilidad de contacto entre unos profesionales y otros y entre estudiantes de todas las partes del mundo. Es una manera de dar visibilidad la práctica educativa.
- La intranet de la escuela (Intranet), es el conjunto de servicios administrativos y didácticos, inicialmente funcionales en el ámbito de la red local de cada centro.
- La escuela es la web (Extranet), se puede utilizar Internet para el acceso a la Intranet de la escuela sin estar restringido a horarios ni espacios físicos.
- Web-escuelas en un mundo audiovisual, auténticas escuelas a través de Internet.

Mientras que Adell (1996) señalaba en los inicios de la utilización de Internet algunas de las áreas o ámbitos en las que podía y puede utilizarse no sólo en las escuelas sino en la educación entendida en un sentido más amplio:

- Internet como contenido educativo: Se trata de un medio de comunicación que desempeña un papel importante en la sociedad de la información y cuya utilización supone realizar un aprendizaje para poder utilizar las herramientas más comunes y para saber seleccionar con criterio las montañas de información al alcance.
- Internet como herramienta: Como fuente inagotable de información y software educativo de todo tipo y como medio de comunicación entre zonas diversas para romper el aislamiento de la escuela con el mundo y realizar aprendizajes cooperativos.
- Internet en la educación a distancia: Sirven para intentar paliar el sentimiento de aislamiento y la falta de un ambiente de aprendizaje cooperativo entre compañeros. Para ello, se intenta mejorar la interacción a través de entornos de enseñanza/aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por computador.
- Internet y la administración educativa: El creciente flujo información entre los centros docentes y entre éstos y administración podría beneficiarse de la rapidez y reducción costes que supone su transmisión digital por la red.
- El desarrollo profesional docente: Puede utilizarse Internet en la formación continua de profesores situados en áreas dispersas. A través de ella los maestros pueden intercambiar información y experiencias, consultar a expertos o acceder a grandes cantidades de materiales curriculares.

Internet cambia la forma de trabajar, hace que aparezcan nuevas formas: a distinto tiempo (de forma asíncrona) y en distinto lugar (a distancia). Esta flexibilidad espacio-temporal posibilita que los alumnos y profesores distantes se comuniquen, o que alumnos presenciales puedan ser tutelados a distancia, en casa. También induce cambios en la metodología, favoreciendo formas de trabajo más colaborativas. En definitiva, Internet es en sí misma es recurso específico

para la educación que crea entornos propios de aprendizaje, docencia y trabajo para alumnos y profesores. De la misma manera, está llena de informaciones y de instrumentos que pueden ser utilizados de forma original y con carácter propio y real en un contexto educativo: son los recursos de Internet. Por último, la Red, y sus servicios, establecen valores añadidos a la educación: Tutoría telemática, educación a distancia y metodologías propias (basadas en la comunicación distante y en la cooperación) (Zapata ,1999).

Mediante la Red, profesores y alumnos tienen acceso a material curricular, de formación de profesorado y otros materiales de aprendizaje, algunos provistos por sus propias administraciones centrales o estatales y otros suministrados por proveedores privados. Las TIC se utilizan en la enseñanza a distancia y sustituyen a la antigua escuela por correspondencia y la televisión educativa. En general, la nueva educación a distancia se realiza mediante la Red (Carnoy, 2004).

Para comprender las posibilidades que puede aportar Internet en el campo educativo es necesario distinguir entre los siguientes conceptos (Pérez i Garcías, 2006):

- Tecnología física. La tecnología física utilizada indica el sistema de transmisión de la información (cable, líneas de teléfono, satélite,...), protocolo de transferencia, compresión de los datos, etc. Desde el punto de vista del usuario, la tecnología física define algunos parámetros como la velocidad de transmisión de la información, asociada al tamaño de los archivos y la posibilidad de mover esa información desde diferentes medios (teléfono móvil, pda, computador, televisor...)
- Herramientas. Aplicaciones de software que permiten al usuario utilizar los servicios de la red: comunicarse con otros usuarios, navegar por la web, buscar información, descargar archivos...
- Entornos. El desarrollo de herramientas para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia ha llevado a la creación de los entornos virtuales, entornos de e-learning o plataformas. Estas son aplicaciones (software) basadas en la web cuya función es facilitar la distribución de los cursos e incluyen diferentes herramientas para la comunicación entre profesores y alumnos, para la creación y publicación de contenidos, y

herramientas para la gestión del curso. Esta cuestión será tratada con más detenimiento en el capítulo siguiente.

Ente las herramientas que pueden utilizar la red para mejorar la comunicación en el proceso formativo podemos señalar:

- Correo electrónico: Como herramienta de comunicación asincrónica permite establecer una línea de comunicación en formato texto entre alumno y estudiante individual y privada.
- Lista de distribución de correo y foro: Este otro tipo de herramientas también de tipo asincrónico establecen una comunicación textual que se realiza entre un miembro de la comunidad educativa y el resto de los que forman parte de esa comunidad. En este caso se pierde la privacidad y se suelen utilizar para compartir experiencias, información, etc.... hacia la búsqueda de un aprendizaje compartido.
- El chat y la mensajería instantánea: En este caso la comunicación se establece de una manera sincrónica, los participantes deben estar conectados al mismo tiempo. En este caso se pierde la flexibilidad en cuanto al tiempo pero se gana en interactividad y en rapidez de respuesta. Como las anteriores está basada en mensajes de texto.
- Videoconferencia/Audioconferencia: Se podría decir que estas herramientas tienen las mismas propiedades que el chat pero en el primer caso sustituyendo el sistema textual de mensajes por el audiovisual y en el segundo por el audio únicamente.
- Pizarra compartida: Se ofrece un espacio compartido entre varias personas para que puedan poner en común recursos de todo tipo.

Además de las herramientas de comunicación, Internet también aporta otro tipo de herramientas para el acceso y distribución de contenidos:

- FTP (File Transfer Protocol): Es un protocolo de transferencia de ficheros para poder poner en línea contenidos que puedan ser accedidos por cualquiera desde cualquier espacio y en cualquier momento.
- Motores de búsqueda: Para la localización de información en Internet existen los motores de búsqueda que son sistemas en los que se encuentran

indexadas las páginas web de todo el mundo atendiendo a determinados criterios. El usuario debe introducir las palabras que desea buscar y el sistema le muestra un listado de las páginas que más se aproximan a los elementos introducidos. Para mejorar estas búsquedas se habla de la web semántica que consiste en añadir significados al html (sólo texto) que compone las páginas web.

Vemos que existen una gran variedad de recursos y posibilidades abiertas que cada vez se encuentran al alcance de más personas en esta sociedad de la información y del conocimiento. Pero para poder integrarlas dentro de los planes formativos el primer desafío ha de ser la preparación de los formadores y, a la vez, la sensibilización social al respecto. (González Soto, 2009)

2.5 La educación virtual en línea, qué nos dice el viaje inmersivo.

Desde el inicio de la Carrera de Comercio Electrónico los escritos del candidato han expresado un modelo de educación virtual en el cual ha trabajado directamente durante varios años, que es parte de su propuesta, que presenta en este trabajo investigativo y aplicó durante este año 2017. Es grato apreciar que los webinar en compañía de la plataforma de Youtube toman fuerza como metodología y herramienta tecnológica, que por supuesto forma parte de un diseño curricular previo.

“El e-learning 2.0 involucra a las redes de conocimiento colaborativo, interoperando con los contenidos en la plataforma de gestión LMS, los dispositivos móviles, y el acceso desde redes sociales (Facebook) y Twitter a aulas sincrónicas”, señaló el ejecutivo.

Las principales novedades en e-learning 2.0 son las simulaciones, el m-learning, la voz sobre IP, el workflow learning, el rapid e-learning, los nuevos clientes B2 y B2C, el e-learning sincrónico y el aprendizaje informal.

“Lo interesante de la experiencia consistió que los participantes pudieron relacionar los tres pilares fundamentales para llevar adelante un proyecto de e-learning en empresas, universidades o instituciones educativas: la integración del conocimiento didáctico de los procesos de aprendizaje, con el soporte para llevar adelante estas

estrategias en un administrador de recursos de e-Learning como Moodle y la experiencia de la videoconferencia en vivo, sincronizando estos procesos de aprendizaje en el aula virtual, al igual que en el aula real, a través de Adobe Connect y de plataforma Blackboard Collaborate. Todo esto, sumado a las herramientas de creación de contenidos –completa y simple-, que permiten a los docentes subir sus contenidos a plataformas LMS.

Según la Revista on-line **Learning Review Latinoamérica** en encuesta a Universidades, el 84,09% de las universidades argentinas están implementando proyectos de e-learning, mientras que el 15,90% señaló no haber incorporado instancias de formación virtual. Así lo reveló una encuesta realizada entre septiembre de 2010 y enero de 2011 por la empresa especializada en e-learning, redes sociales y gestión del conocimiento, e-ABC (www.e-abclearning.com), con el objetivo de determinar el grado y matices de penetración de esta modalidad de enseñanza en el sector académico argentino y latinoamericano. Los resultados indican que Argentina se encuentra por debajo de la media regional, que marca una penetración de la modalidad virtual del 88,59% en el sector académico.

Otro campo emergente para la penetración de la educación virtual son las **Universidades corporativas**, de acuerdo al planteamiento de Héctor Tamanini Gerente de Capacitación de Tecpetrol⁴¹. “Las universidades corporativas son organizaciones que responden fundamentalmente a cubrir una necesidad que tienen las empresas de completar la educación que el mercado no provee, dando así respuesta a requerimientos específicos, que no están siendo satisfechos por las instituciones educativas tradicionales.

Las Universidades Corporativas datan de los años ´60, cuando comienzan en Estados Unidos con McDonald's creando la Hamburger University. Desde ese inicio fueron creciendo en USA y UE; pero en los años `90 se vió un desarrollo más intenso en todo el mundo. Muchas empresas globales comienzan con proyectos de universidades corporativas, siendo los casos de General Motors, Motorola, IBM,

⁴¹ Tecpetrol es una empresa de exploración y producción de petróleo y gas (E&P) y transporte y distribución de gas y electricidad (G&P).

Disney, Lufthansa, Fiat, Siemens, Toyota, etc. los más reconocidos y tomados como referencia. Tal es así, que en los años `80 existían alrededor de 400 en el mundo, llegando en los últimos años a superar las 2.000.

La Licenciada Paola Dellepiane⁴² se refiere que el e-learning favorece a las universidades corporativas y en lo que respecta a la educación superior, la web 2.0 ha entrado ya en las universidades en forma silenciosa a través de estudiantes y profesores que comenzaron a utilizar software social, como blogs, wikis o redes sociales, en la mayoría de los casos sin un estímulo institucional. Así, en palabras de Freire, “asistimos a una ampliación de la brecha digital entre los Institutos, universidades y una parte de su personal y entre profesores que usan o no la web 2.0 en su trabajo cotidiano. La adopción de un modelo de aprendizaje que incluya a la web 2.0 es un proceso complejo que enfrentan a los Institutos Tecnológicos y las Universidades con barreras tanto tecnológicas como de gestión y sobre todo humanas, por lo que es necesaria una estrategia adecuada para su desarrollo.

La adopción de metodologías y herramientas de aplicación asociadas a la web 2.0 requieren de una alta dosis de experimentación y creatividad, pero también generan ciertos temores por los riesgos vinculados con la fiabilidad, seguridad y privacidad de la identidad y propiedad intelectual. Desde un punto de vista estratégico, estos temores que genera la web 2.0, pueden evidenciarse en dos necesidades contrapuestas: por un lado, apertura y visibilidad, por el otro, confianza y seguridad.

Una visión importante de doble titulación entrega el **Dr. Jorge Ramírez Vargas**, Director del Programa de Graduados en Ingenierías y Tecnologías en la **Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey**, entrevista realizada por María Luján Morfi de Learnin Review Latinoamérica⁴³.

⁴² Licenciada en Tecnología educativa. Especialista en TIC aplicadas a la educación e-Learning. Learningreview.com. 31 mayo 2011.

⁴³ <http://www.learningreview.com/gestion-del-conocimiento/articulos-y-entrevistas/2343-una-doble-titulacion-para-la-administracion-de-tecnologias-de-la-informacion>. Edición N° 35. 31 mayo 2011.

A mediados de este año, la Maestría en Administración de Tecnologías de Información en doble grado entre el Tecnológico de Monterrey y la **Universidad de Carnegie Mellon**⁴⁴, comenzó su tercera edición. En esta entrevista conoceremos los detalles del programa que reúne lo mejor de ambas instituciones.

Respecto del inicio de una tercera edición de la Maestría, ¿por qué cree que existe una demanda tan importante de este tipo de formación?

Jorge Ramírez: La demanda está directamente relacionada con tres aspectos cruciales: primero, la posición de Carnegie Mellon University en el ranking como primer lugar en technology management de acuerdo con el U.S. World Report. Segundo, por el prestigio del Tecnológico de Monterrey en el área, con más de 30 años de experiencia en carreras profesionales y maestrías en informática. Y tercero, por la orientación del programa en sí.

Este programa habilita al profesionista para desenvolverse tanto en el mundo de la administración de tecnología de información como en el mundo de la estrategia global de la empresa. La experiencia nos enseña que la desunión entre estos dos mundos en el interior de cualquier organización trae como consecuencia la falta de alineación correcta de la tecnología como herramienta de estrategia competitiva. De aquí se desprenden muchas otras consecuencias negativas, como la mala imagen de los servicios de informática o los proyectos de poco impacto.

LR: ¿Cómo funciona la conjunción entre las dos universidades y qué elementos de valor aporta cada una al programa?

JR: Se trata de un programa de mucho valor para los estudiantes ya que se involucran plenamente en ambas universidades. Mediante un convenio de colaboración, los estudiantes cursan la mitad de las materias en CMU y la otra mitad en el ITESM. Materias de ambas universidades se van intercalando a lo largo de los dos años y medio que dura el programa.

⁴⁴ La Universidad de Carnegie Mellon se encuentra ubicada en la ciudad de Pittsburgh de Pensilvania y es uno de los más destacados centros de investigación superior de Estados Unidos en el área de informática y robótica.

Cada institución aporta lo mejor de sus programas educativos, sus profesores, personal de apoyo, etc. con el fin de lograr una experiencia internacional virtual de la más alta calidad, para el desarrollo profesional de un grupo muy selecto de estudiantes. El prestigio de ambas instituciones dice mucho para el estudiante.

El Dr. Jorge Ramírez, destaca el proceso de educación que realizan ambas universidades, con las certificaciones correspondientes, interacción, comunicación, competencias involucradas, donde existe una experiencia internacional virtual de alta calidad.

Por otra parte el sentido crítico de **Javier Martínez Aldanondo**⁴⁵, Gerente de Gestión del Conocimiento de Catenaria, precisa las diferencias marcadas entre institutos, universidades y la realidad laboral.

Martínez plantea que si “Los institutos, universidad garantizase a los jóvenes que tras los años de esfuerzo, contarán con conocimientos apetecidos por el mercado, no tendrían ningún problema ni para encontrar empleo ni para emprender y generarse su propio puesto de trabajo. La universidad sigue confundiendo información con conocimiento que es algo interno, ligado a la experiencia y que permite actuar. La lista de emprendedores que abandonaron la universidad antes de tiempo para comenzar negocios revolucionarios es larga: **Bill Gates, Steve Jobs, Michael Dell, Mark Zuckerberg (Facebook), Larry Ellison(Oracle) o Jack Dorsey (Twitter)**”.

“¿Por qué resulta tan difícil producir mejoras en la educación superior? En primer lugar, porque estamos convencidos de que el proceso que tenemos es el correcto (carreras, asignaturas, evaluaciones, metodologías). Pero sobre todo, porque para tomar las decisiones necesarias, es imprescindible saber cómo aprende el ser humano, es decir, conocer cómo funciona el cerebro y en concreto la memoria, algo que ni los políticos ni la mayor parte de autoridades o profesores universitarios conocen. Los académicos suelen ser especialistas (expertos teóricos) en sus

⁴⁵ Consultor y expositor internacional sobre Gestión del Conocimiento y Educación Virtual. Gerente de Desarrollo de Proyectos en Chile de GEC (empresa del grupo Universidad Abierta de Cataluña y de Catenaria). Licenciado en Derecho, Master en Comercio Exterior (Cámara de Comercio de Gipuzkoa). Master en Internet Management (Institut Catala de Tecnología). Catedrático de universidades chilenas. Gestión del Conocimiento, Newsletter N°62 Mayo 2011 Catenaria, ¿Universidad? Sí gracias, pero distinta por favor...

respectivas áreas de conocimiento pero no saben lo suficiente sobre cómo se aprende y cómo enseñar a sus alumnos. Debido a que todos pasamos por la universidad, tenemos un paradigma sobre cómo esperamos ser enseñados y también sobre cómo enseñamos”.

Es importante el juicio crítico sobre todas las prácticas diarias, en donde las verdades son transitorias en espera de alguna mejor. El constante rediseño del quehacer docente, del currículo, la gestión en la vorágine del cambio, con nuevas propuestas de educación virtual, puede fortalecer el liderazgo emprendedor que requiere la educación.

El Dr. En Comunicaciones Hugo Pardo Kuklinski: "Geekonomía. Un radar para producir en el **postdigitalismo**⁴⁶", menciona que “*Nos cuesta pensar el futuro, si lo pensamos del presente*”. El capítulo V del libro profundiza en el discurso público de la investigación más desarrollo más innovación tecnológica (I+D+I), y compara dos ecosistemas disímiles: **Silicon Valley** como un entorno significativo que sirve de referencia mundial, y España como un entorno voluntarista que, a pesar de no poseer una posición degradada a nivel mundial en cuanto a la I+D+I, requiere de un esfuerzo mayor de sus actores estratégicos para no perder competitividad.

*La entrevista que otorgó Pardo a Learning Review, escrito por **María Luján Morfi**, en algunos de sus pasajes se refiere a Internet, redes sociales, Open Source, cuál es el significado que tiene en general y para las minorías mediáticas:*

LR: Han transcurrido casi 6 años desde que Tim O'Reilly acuñara el término “Web 2.0”. Con muchos debates y bibliografía dedicada de por medio, ¿cuál diría es el estado de la Web Social y cuál su dirección a futuro?

HPK: La Web es el medio dominante de socialización para los jóvenes, lo cual dibuja un escenario y un tipo de interacción inexistente hace una década. Veamos:

⁴⁶ <http://www.youtube.com/user/Geekonomia>. <http://www.tecnologiaseducativas.info/index.php#vivo> en Bienvenidos al posdigitalismo. 01 de junio 2011.

- *El horizonte mediato de la Web social se construirá bajo una arquitectura de plataformas distribuidas, open source, generalistas, gratuitas, pero también de target y pensadas para dispositivos móviles.*
- *Información fácilmente organizada y accesible, utilidad, gestión en tiempo real y gran poder de procesamiento.*
- *La transformación narcisista de la Web no es una variable lúdica sino una evolución y un componente vital en el cual cada usuario se convierte en un nodo que vive en la Red y transfiere su experiencia (profesional, social o afectiva) a la comunidad.*
- *Las estructuras enlazadas de las redes sociales no revelan la verdadera interacción entre las personas. A mayor atención, mayor reciprocidad.*
- *La economía de la sociedad de la información requiere más que nunca apertura, descentralización, conectividad y agregación a través de nichos.*

LR: El proyecto Bridge-IT, financiado por la Comisión Europea, pretende atender a las necesidades de inclusión digital de colectivos en riesgo. ¿Cómo se inserta un concepto de este tipo en un paradigma de Web 2.0 y hasta 3.0?

HPK: El Bridge IT es un proyecto de nuestro grupo de investigación, el Laboratorio de Medios Interactivos (LMI) de la Universitat de Barcelona. Será el próximo libro de la colección Transmedia y saldrá en junio de 2010. Yo lo veo como un enfoque de las TICs desde el pequeño entorno, y allí las plataformas de la Web 2.0 juegan un rol relevante.

Pero vale hacer unas observaciones:

Un grupo social puede ser minoritario y tener sobre representación en los medios. Si sólo se analizan las “minorías” por el aspecto cuantitativo, no significa nada en función del poder. La pregunta sería: ¿podemos hablar de minorías socialmente “afectadas”? En ese caso, su acceso a Internet o las redes sociales no otorga a priori mejores condiciones socioeconómicas, ni integración, ni una mejor posición política.

Hablemos de minorías “mediáticas”, en contraposición a propietarios de los mass media, editores o intermediarios y productores profesionales de contenidos. La Web 2.0 es work in progress con libertad editorial y una estrategia meritocrática de edición que reduce del gap entre productores y consumidores. La Web 2.0, con la conformación de lazos sociales débiles, contribuye a la integración de las minorías y podría contribuir con los colectivos en riesgo. Allí es donde tienen un espacio para actuar socialmente. Cuantos más enlaces agregamos, más difícil es que un nodo permanezca aislado. Pero existen problemas: Internet no es una red con comportamiento aleatorio. Si fuera así, todos los nodos tendrían las mismas posibilidades de crecimiento. La dinámica de la ciencia de las redes dificulta la visibilidad y la capacidad de influencia. Muchas voces no son garantía de diversidad; mucho más ruido y dificultades para filtrar. Las minorías tienen más canales de expresión, pero no significa que se las escuche más y mejor.

CAPÍTULO 3

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

3.1 Las narrativas mediáticas a modo de internalizar el fenómeno Análisis interpretativo

Las diversas formas de Cultura y educación que interactúan en América Latina, representan el soporte histórico de cada pueblo en su forma de ver la realidad y de aprender, en cada acto social de las comunidades y en los procesos de iniciación de los adolescentes, en armonía con la naturaleza donde las familias proyectaron el aprendizaje ancestral a las nuevas generaciones, centrado en la identidad, política social y de transferencia cultural, la cual se evidenció y que diferenció a los pueblos: en lenguas, comunicación, costumbres, religión, economía, entre otros. Hoy con todas las implicancias los pueblos están asimilando estos innovadores escenarios que transitan desde la modernidad hacia el posmodernismo.

Este vector cultural emergente introduce la desterritorialidad con el uso de las TICs., construyendo el poder desde la cultura, con sistemas políticos dependientes del eurocentrismo, centrado en el dominio de la economía, teniendo en el instrumento educación, el cuerpo legal para construir el saber desde las diferencias. Según el destacado académico Carlos Ossa, las narrativas mediáticas son el soporte, la voz oficial del Estado, de los grupos de poder oligárquicos, sean políticos, religiosos⁴⁷, militares, económicos, con la finalidad de modelar las conciencias y obtener los dividendos de la gran masa, como clase postergada y ávida de necesidades, en este caso de educación, que se expresa en el consumismo del sujeto posmoderno en beneficio del mercado neoliberal. Las narrativas mediáticas poseen un papel relevante en tres configuraciones contemporáneas, como son los sujetos, los territorios y los relatos. Los primeros forman el cuerpo social y la nación; el segundo, son los escenarios o espacios

⁴⁷ En occidente se abandona la religión para realizar la modernidad, en cambio, en el mundo musulmán se hace con la religión.

físicos (y virtuales) donde se desarrolla la vida y el intercambio social; el último, son actos comunicativos, que expresan conceptos o pensamientos de carácter privado y público, que articulan las prácticas sociales (También educación 2.0), conteniendo la hegemonía, margen y la diferencia, del sujeto moderno en definición, en una modernidad que general alteridades e hibridación. A modo de fundamento las variables que interactúan en los procesos educativos virtuales, debemos referirnos de alguna forma a la hibridación social, que implica nuevas estructuras y prácticas, es precisamente una transformación, compartir identidades individuales con deseos, derechos y necesidades materiales de supervivencia en conglomerados de modelos sectorizados que se articulan según su participación en el mercado y en el trabajo determina el éxito y la propagación de los mass media en el seno de la economía que orienta su vínculo con todas las clases sociales, buscando la reconversión de un patrimonio en nuevas formas de producción y mercado. Los medios masivos, coaptados por la televisión (local, cable y satelital), son poderosos promotores de la cultura-mundo que se realiza en la actualidad en la percepción de los jóvenes, esta se traduce en forma emergente en la cultura de la desterritorialidad y de identidades florecientes generadas por la transculturización, de tal modo cobra relevancia los espacios evanescentes de las comunidades virtuales, donde el hipertexto, las TIC y el metalenguaje, nos otorgan otras formas de comunicarnos y de relacionarnos, de los hogares electrónicos y de sociedad de flujos de Castell, la ciudad virtual de Álvaro Cuadra, son una realidad que crece en nuestros países subdesarrollados con nuevas generaciones de sujetos modernos que piensan desde la cultura digital, con des-orden en administración de la información y con mayor razón producir conocimiento, en comunidades de aprendizaje virtual, donde se concilia la interacción entre los estudiantes desde la teoría, cultura organizacional, práctica y experiencia profesional que ocurre en un espacio geográfico o territorialidad determinada.

Mattelart plantea la noción del imperialismo cultural, como una empresa multinacional, que se instala en organismos internacionales como la UNESCO, sumado al control monopólico de los flujos de información de las empresas transnacionales de la comunicación y la cultura, idéntico caso es la planificación del Estado en la implantación de políticas y acción estratégica en ámbito de la comunicación social, educación y la ejecución de eventos culturales, a través de la

estructura administrativa territorial. En este sentido es relevante como los países del cono sur presentan nuestras culturales y las universidades realizan procesos educativos en las ciudades fronterizas, como es el caso de Perú, Bolivia, Chile y Argentina, similar caso con la TV abierta, señales de TV cable y las radioemisoras AM que cubren grandes extensiones de territorio y audiencia en los países mencionados. Una reflexión importante es el ciberespacio, los sitios web educativos de universidades estatales y privadas, culturales, música, la emergente cultura virtual de youtube del mundo del vídeo doméstico, redes sociales como Facebook, twitter, uso de skype en educación, blogs que ofrecen nuevas formas de comunicación hipertextual, la creación de lenguajes propios, la modificación de las costumbres con cibernautas nocturnos, produciendo otras formas de comunicación mediada, convocatorias (reformas al sistema educativo) compartiendo vivencias y conocimientos, reduciendo las carencias que la sociedad estructurada no otorga en espacios de reflexión y aceptación.

La sociedad, etnografía virtual, comunicación mediada por computador, CMC, planteamientos de Christine Hine⁴⁸ y la educación son consustanciales en todo proceso modernizador, el discurso debe estar focalizado en cómo se genera el conocimiento, cómo los estudiantes aprenden el saber, el saber hacer y el saber ser en la subjetividad del hombre moderno y de los hombres subalternos, actualmente la discusión es metodológica, no es epistemológica.

La lógica moderna es simbólica, permite el continuismo político, económico, educacional, el discurso mediático y el consumo, entonces la modernidad es racionalizada, es el deseo, es seducción en la educación usando el paradigma de conciliar tiempo, trabajo y espacio.

3.2 Evolución del uso de las TIC en la Educación

La introducción de las TIC en la Educación tanto en enseñanzas básicas como superiores es un asunto que se lleva trabajando desde hace décadas con resultados dispares. Las expectativas creadas en los últimos cincuenta años con la

⁴⁸ Dr. Christine Hine, Universidad de Surrey. Inglaterra.

introducción de los ordenadores en las aulas en muchas ocasiones no se han visto materializadas de la manera esperada a pesar de los numerosos avances a nivel tecnológico experimentados en el campo. Los obstáculos a veces imperceptibles a primera vista han frenado la mayor incorporación de las TIC a los sistemas educativos.

En un principio algunos analistas de la década de los sesenta y de los setenta llegaron a desestimar los ordenadores porque creían que seguirían el camino de la radio y la televisión educativas mientras que otros preveían futuros sistemas de aprendizaje informáticos basados en la interacción y en el almacenaje de información (Leonard, 1968).

Según Carnoy (2004) cuatro ramas independientes entre sí surgieron ante la idea de la informática educativa desde sus inicios:

- La primera, la enseñanza asistida por ordenador (EAO), se fundamentó en las primeras investigaciones de S.L. Pressey sobre pruebas autocorregibles y máquinas mecánicas de enseñanza publicadas en la década de los 60. El diseño de los programas de EAO posteriores estimuló en gran medida la investigación subsecuente sobre materiales de aprendizaje programados implementados en una serie de medios
- La segunda, la informática, y más específicamente la programación como asignatura escolar, espoleada por los defensores del uso de los ordenadores en las escuelas que hicieron que programación y alfabetización informática se convirtieran en sinónimos a finales de los 70.
- La tercera es el desarrollo cognitivo y las habilidades de resolución de problemas desarrollada en trabajos teóricos desde finales de los 60 hasta la década de los 80 que aún influyen en el pensamiento actual sobre TIC en la enseñanza.
- La cuarta y más reciente es el uso de Internet para obtener información, y el papel de la información en sí misma como fuente para posibilitar el desarrollo cognitivo y para la mejora de las habilidades de resolución de problemas. Internet se puede utilizar como un importante medio de acceso al software educativo y al trabajo en red con otros alumnos y profesores.

En la actualidad, la introducción de los ordenadores y la tecnología en las aulas es un hecho de gran alcance en las escuelas, instituciones de enseñanza secundaria y universidades de los países desarrollados y que cada vez se está produciendo con más fuerza en los países en vías de desarrollo. Del mismo modo, también en la administración educativa se utilizan herramientas de este tipo desde la década de los 80 para facilitar el acceso y la organización de la información.

La justificación de la introducción de las nuevas tecnologías en las aulas se apoya en tres supuestos básicos: convierten a las escuelas en espacios más eficientes y productivos, conectan la formación con las necesidades de la vida social y preparan a los alumnos para la actividad profesional del futuro (Area, 2006).

Pero para una introducción exitosa de las TIC en el escenario educativo es necesario que se produzca una verdadera integración en la actividad cotidiana del aula y no una pura adquisición e instalación de equipamientos para conseguir unos ratios determinados. Ésta no es una tarea sencilla pero es una responsabilidad de las instituciones educativas para integrarse dentro de la sociedad del conocimiento en la que nos encontramos.

Después de esta etapa de entusiasmo, en la década de los 90 muchos de los proyectos antes citados desaparecieron, se reconvirtieron o, simplemente, se estancaron en su desarrollo debido, en muchos casos, al recorte en la financiación de los mismos. En ese momento la incorporación de las tecnologías dejó de ser una prioridad para las administraciones y se atravesó un periodo de reflexión sobre lo realizado, de revisión crítica acerca de las expectativas creadas en torno al potencial de las tecnologías digitales como catalizador de la renovación pedagógica de las escuelas (Area, 2006; Cueva, 2004). La inversión realizada en la época del auge de las aplicaciones didácticas de las TIC no se veía aprovechada una década después en estrategias innovadoras y que mejoraran la enseñanza.

Otro aspecto a tener en cuenta en los proyectos educativos de los que hablábamos anteriormente es que el profesor se convierte en un elemento fundamental para el éxito de los mismos. Por tanto, su formación es imprescindible pero debe hacerse siempre bajo la cobertura de un modelo de formación adecuado. Este modelo de formación debe capacitarle de modo que sea capaz de cambiar sus propias

metodologías, su práctica docente y realizar estos procesos de innovación desde dentro del propio sistema. Además de este elemento a tener en cuenta existen otros ámbitos problemáticos en el empleo de las TIC en la escuela (García-Valcárcel, 2003 recopilado de Area, 1996; Pérez y otros, 1997; y Cabero, 1999):

1. Gran parte del profesorado manifiesta una alta dependencia profesional del libro de texto para la puesta en práctica del curriculum.
2. En los procesos de enseñanza-aprendizaje escolares existe una abrumadora hegemonía de la tecnología impresa sobre la audiovisual e informática en la transmisión de la cultura.
3. Las prácticas escolares del profesorado en relación a la elaboración, uso y evaluación de medios y nuevas tecnologías son pedagógicamente deficitarias.
4. Existe una evidente pérdida de la influencia cultural e ideológica de la institución escolar sobre la infancia y juventud a favor de los mass media y las nuevas tecnologías.

En este contexto, la escuela debe de tomar la responsabilidad para asumir nuevas funciones que capaciten a los alumnos para adquirir unas competencias básicas que los hagan poder desenvolverse en esta sociedad del conocimiento. En definitiva, formar ciudadanos más cultos, responsables y críticos.

Como apunta Sancho (2006), cada día parece estar más claro que la estructura pedagógica y organizativa de las escuelas no es la más adecuada para la incorporación de las TIC, sobre todo, si se pretende que su incorporación signifique una transformación positiva como ha ocurrido en el mundo productivo, económico y cultural. El cambio debe ser más profundo y no sólo quedarse en la superficialidad de imponer unos determinados recursos e infraestructuras en las aulas como ya apuntábamos al inicio de este apartado.

En diversas investigaciones se han tratado de abordar las facetas importantes en esta incursión de las TIC en el mundo educativo. Por ejemplo, McKlinton (2000) señala, después de su experiencia en diversos proyectos para fomentar el uso de las tecnologías y mejorar los procesos y resultados del aprendizaje, lo que él

denomina siete axiomas para la práctica, en relación a la utilización educativa de las TIC. Estos axiomas son los siguientes:

- Infraestructura tecnológica adecuada: Es esencial que todas las clases cuenten con una conexión de alta velocidad a la red de banda ancha (WAN) a través de la red local (LAN). Aunque muchos de los proyectos educativos de fomento de las TIC en la escuela se quedan en este punto trae consigo bastantes interrogantes que son necesarios analizar. Por ejemplo, la inversión que supone llevar a la práctica este axioma en centros que no disponen de muchos recursos, las necesidades de formación del profesorado para manejarlos, la necesidad y de un mantenimiento constante...

- Utilización de los nuevos medios en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Las escuelas han de integrar los nuevos medios para todo el alumnado en todos los aspectos del currículo. Favoreciendo el uso de las TIC como verdaderas herramientas en el trabajo cotidiano y no como algo externo.

- Enfoque constructivista de la gestión. La utilización de nuevos medios en la escuela ha de ser el resultado no de una imposición administrativa, sino de un sistema de ayudas que responda a las iniciativas del profesorado, según el enfoque constructivista de la gestión.

- Inversión en la capacidad del alumnado para recibir su propia educación. Los centros de enseñanza han de diseñar la utilización de los recursos tecnológicos como una inversión en la capacidad del alumnado para adquirir su propia educación. De esta manera el estudiante puede aprender indagando y haciendo.

- Imposibilidad de predecir los resultados del aprendizaje. Los educadores han de abandonar la premisa de que pueden predecir lo que debe haber aprendido un buen estudiante como resultado de una experiencia educativa.

- Ampliación del concepto de interacción docente. Las clases han de convertirse en lugares en los que estudiantes y docentes se comunican de forma interactiva, entre ellos y con especialidades y colegas de todas partes.

Abriendo puentes de comunicación para que el estudiante pueda construir su propio aprendizaje en colaboración con el resto de la comunidad.

- Poner en cuestión el sentido común pedagógico. Es imprescindible una profunda revisión y cuestionamiento de las creencias pedagógicas relativas a lo que es y no es “una edad apropiada” para aprender, quién puede realizar elecciones pedagógicas válidas y cómo ha de funcionar el control del proceso educativo.

En el ámbito de la Educación Superior se han experimentado en los últimos tiempos algunos cambios que han hecho replantear cuestiones importantes en el funcionamiento de la universidad tradicional: desplazamiento de los procesos de formación desde los entornos convencionales hasta otros ámbitos; demanda generalizada de que los estudiantes reciban las competencias necesarias para el aprendizaje continuo; comercialización del conocimiento, que genera simultáneamente oportunidades para nuevos mercados y competencias en el sector, etc.

Por todo ello, se ha exigido a las instituciones de educación superior una flexibilización de sus procedimientos y de su estructura administrativa, para adaptarse a modalidades de formación alternativas más acordes con las necesidades que la nueva sociedad presenta. En este contexto las TIC aparecen como el apoyo necesario para la realización de experiencias innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este tipo de experiencias es muy importante hacer énfasis en la docencia, en los cambios de estrategias didácticas de los profesores y en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales y no en la implantación sin más de las tecnologías.

Sin embargo, según este mismo estudio, la presencia de las TIC en las actividades de enseñanza y aprendizaje, y de manera más específica en las aulas donde habitualmente profesores y alumnos desarrollan sus tareas, es poco frecuente. Sólo uno de cada tres alumnos de educación primaria y de educación secundaria obligatoria utiliza los ordenadores de forma habitual (más de una vez por semana) en el conjunto de sus asignaturas. Para el resto, los ordenadores tienen una

presencia ocasional o muy escasa en sus actividades escolares o, simplemente, no se utilizan nunca. Cuando se trata de utilizar internet, la frecuencia de uso es aún menor. Sólo uno de cada cinco alumnos lo utiliza habitualmente y uno de cada tres no lo utiliza nunca. Además, en la inmensa mayoría de los casos, los ordenadores e internet no están en las aulas ordinarias, sino en aulas específicas a las que se debe acceder ex profeso cada vez que se necesita utilizarlos.

Si tomamos como referencia la información proporcionada por los profesores, los datos nos confirman las tendencias: solamente uno de cada cuatro profesores se declara usuario habitual de las TIC cuando está en clase con sus alumnos. Y aún son mayoría los que, o no las utilizan nunca (28,5%), o lo hacen menos de una vez al mes (30%).

Podemos apreciar con estos resultados que aunque los recursos tecnológicos y las competencias de alumnos y docentes parecen ser suficientes quizá la incorporación de las TIC como elemento de innovación docente o de cambio en los objetivos curriculares se haya estancado en los últimos tiempos. Parece que todavía existe un largo camino para lograr esa total integración perseguida en el que las administraciones educativas y toda la comunidad escolar tendrán que unir esfuerzos para conseguir los resultados deseados.

3.3 Aproximaciones a la formación curricular por competencias en educación virtual y formación general.

Análisis interpretativo

El sistema educativo nacional durante décadas ha aplicado distintos modelos curriculares⁴⁹, entre ellos, lo más utilizados son: el Racionalismo académico, currículo tecnológico y por competencias, han contribuido al crecimiento del país y responden a diferentes realidades del sistema productivo, económico, político y social nacional.

⁴⁹ Existen otros modelos curriculares, a saber: desarrollo cognitivo, desarrollo personal, reconstrucción social y medioambiental

Actualmente, el progreso de las sociedades desarrolladas y los tratados suscritos por nuestro país, conducen a los diferentes sistemas estatales y privados, universidades y empresas, a distinguir en los procesos educativos, la fuerza de cambio ante los requerimientos nacionales e internacionales, respecto de los estándares de calidad, competencias y gestión del conocimiento.

La UNESCO⁵⁰ plantea que para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes y los docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia, los primeros para un aprendizaje activo, colaborativo y el segundo para diseñar procesos de educación 2.0., con calidad y mediar la generación de conocimiento, conciliando aspectos teóricos, valóricos y prácticos desde la realidad laboral de la sociedad. En un contexto educativo sólido, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden ayudar a los estudiantes a adquirir las capacidades y competencias necesarias para llegar a ser:

- Competentes para utilizar tecnologías de la información.
- Buscadores, analizadores y evaluadores de información.
- Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones.
- Solidarios en trabajo en equipo, innovador y liderazgo.
- Usuarios creativos y eficientes de herramientas de productividad.
- Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores.
- Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.



3.3.1 Fuente: UNESCO, estándares de competencias TIC para docentes

⁵⁰ <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>. <http://cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/default.aspx>. Londres 08 Enero 2008.

Los estándares UNESCO de competencias TIC para docentes proporcionan un marco de referencia para el diseño de mallas curriculares de formación docente y de estudiantes en general para el mejoramiento continuo de la calidad de los procesos en educación presencial y con adaptación curricular a educación virtual.

- Enfoque de nociones básicas de TIC.

Incrementa la comprensión tecnológica de estudiantes, ciudadanos y fuerza laboral mediante la integración de competencias en TIC en el currículo, los planes y programas de estudios, metodologías y evaluación.

- Enfoque de profundización del conocimiento

Acrecienta la capacidad de estudiantes, ciudadanos y fuerza laboral para utilizar conocimientos con el fin de agregar valor a la sociedad y a la economía, aplicando dichos conocimientos para resolver problemas complejos, reales y virtuales.

- Enfoque de generación de conocimiento

Aumenta la capacidad de estudiantes, ciudadanos y fuerza laboral para innovar, sistematizar, producir nuevo conocimiento y mejorar procesos.

La aplicación del enfoque de competencias en la construcción curricular de un sistema educativo institucional, responde a una poderosa e importante tendencia del cambio cultural, social, comunicacional y tecnológico contemporáneo, esto implica que las organizaciones de trabajo y educativas posean la capacidad de adaptarse al cambio y a escenarios emergentes. Principalmente en la gestión del recurso humano a través de la interacción de saberes, de la transferencia del trabajo individual al trabajo profesional en equipo, en la capacidad de generar conocimientos en ambientes de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, NTICs, en sistemas integrales de gestión y de solución de problemas en forma multidisciplinaria. Las principales universidades del país y del mundo privado, están adoptando en sus procesos a este modelo educativo y de producción, incrementa la calidad, la gestión y el mejoramiento continuo, como elementos articuladores del cambio, la innovación, la optimización de recursos y el desarrollo humano.

3.3.1 Diseño curricular por competencias.

La formación por competencias representa un gran cambio cultural de la institución, ya que el modelo está centrado en la gestión del saber, saber hacer y saber ser de las personas en un ámbito laboral determinado e interactivo. El diseño del proceso proporciona los criterios de selección de contenidos por los expertos de las respectivas áreas, desde una significación profesional, con la finalidad de elaborar la matriz curricular de módulos de competencias que contiene la formación básica, formación disciplinar y profesional en forma relacional.

Esta metodología permite seleccionar contenidos por cada unidad y objetivos de competencias, desde la problematización de necesidades de aprendizajes, pasando por el rol mediador, facilitador del docente y del estudiante. Este escenario crea las condiciones favorables de interacción educativa en una relación pedagógica proactiva y valórica, en beneficio de los procesos planificados, ejecutados y controlados.

| Competencias Cognitivas (saber) | Competencias Procedimentales (saber hacer) | Competencias Interpersonales |
|--|--|---|
| Competencias Genéricas | Competencias Profesionales | Competencias Actitudinales |
| Competencias Básicas | Competencia en el puesto de trabajo | Competencias Valóricas |
| Preponderantemente Saberes | Preponderantemente Habilidades | Preponderantemente relacionadas con Valores |
| Relativas al "Know Why", o por qué ocurre tal fenómeno | Relativas al "Know How", o cómo resolver tal problema. | Relativas al "Know Who", o con quien(es) relacionarse |

Cuadro No. 3.3.1.1. Resúmen Comparativo de términos descriptivos de las competencias⁵¹.

⁵¹ Óscar Corvalán Vásquez y Gustavo Hawes Barrios. Aplicación del enfoque de competencias en la construcción curricular de la Universidad de Talca, Chile. En Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653). <http://www.rieoei.org/deloslectores/1463Corvalan.pdf>.

| Saber | Saber Hacer | Saber Ser - Saber |
|---------------------------------------|---|--------------------------------------|
| Énfasis en Conocimientos | Énfasis en Destrezas | Énfasis en Valores |
| Énfasis en habilidades cognoscitivas. | Énfasis en habilidades motoras y sensoriales. | Énfasis en habilidades psicológicas. |

| Conocimiento técnico | Destrezas | Sociales |
|--|------------------------------|--------------------------------------|
| Competencias Transversales o Sistémicas. | Competencias Instrumentales. | Competencias de desarrollo personal. |

Ventajas.

La aplicación del modelo curricular de educación basada en competencias, permite a las instituciones incorporarse a la gestión de los saberes, como lo propicia el Ministerio de Educación con las certificaciones respectivas. Implementar el enfoque en la propuesta en los proyectos educativos institucionales, es estar al nivel curricular de las universidades internacionales de prestigio.

La ejecución de este proceso educativo en forma integral, proporciona el perfil profesional requerido, fortaleciendo los estándares de desempeño de los funcionarios en calidad, actitud, tiempo, de aplicación de conocimientos en ambientes de trabajo en equipo y estar en sintonía con el pensamiento que impera en la sociedad del mundo contemporáneo y globalizado.

Consideraciones de Implementación

El concepto de competencia se introducirá en el proceso educativo de la institución educativa, en primer término, con la capacitación del cuerpo académico, en diseño curricular por competencias.

Posteriormente, los docentes institucionales rediseñarán las mallas, los planes y programas de estudios de los respectivos procesos educativos de cada área profesional, lo cual implica, analizar que estos conduzcan al logro de las

competencias y efectuar las modificaciones que garanticen la pertinencia, la relevancia, el conocimiento, la cultura organizacional, los valores y la eficiencia, entre otros. Con la finalidad de incorporar y diseñar los contenidos, objetivos, estrategias metodológicas y evaluativas, los recursos de aprendizaje y las fuentes bibliográficas.

Es necesario enfatizar que la evaluación cobra relevancia durante todo el proceso educativo, respecto del saber hacer, desde qué metodologías estamos trabajando:

- Proyecto colaborativo.
- Focus group.
- Foros.
- Estudio de casos.
- Solución de problemas.
- Portafolios (trabajos recopilados en un archivo virtual o tradicional).
- Resolver problemas.

Estas metodologías activas focalizadas en la aplicación de aprendizajes, se pueden evidenciar las competencias desde la construcción de rubricas⁵².

En idéntico sentido la evaluación de los procesos implica a toda la Institución, los programas de estudio, capacitación, docentes, la carrera, curso, módulos y los participantes, estos son la base del proceso integral⁵³.

Finalmente, la unidad académica en su nivel, realizará el control de gestión de los procesos educativos, interviniendo, validando y realizando el mejoramiento continuo, relativo a reducir las brechas de competencias que exige la progresión profesional en un área de trabajo determinada.

3.3.2 Comisión Europea, Dirección General de Educación y Cultura.

En marzo de 2000, el Consejo Europeo hizo un llamamiento para establecer un marco europeo que definiera “las nuevas destrezas básicas” proporcionadas por

⁵² Dra. Catherine Welhburg, Universidad Cristiana de Texas. En Seminario “Buenas prácticas de evaluación de aprendizajes en educación superior. Innovación y mejoramiento de la docencia universitaria.

⁵³ Dr. David A. Shupe, Universidad de Minnesota. En Seminario “Buenas prácticas de evaluación de aprendizajes en educación superior. Innovación y mejoramiento de la docencia universitaria.

medio de un aprendizaje a lo largo de la vida. En 2004 se adoptó un detallado programa de trabajo con el fin de alcanzar objetivos comunes e introducir un marco de ocho competencias clave con sus correspondientes conocimientos, destrezas y actitudes. El programa define las competencias clave consideradas necesarias para todos en la sociedad del conocimiento.

Comunicación en la lengua materna: expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos en forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir).

Comunicación en una lengua extranjera: comprender, expresar e interpretar (escuchar, hablar, leer, escribir).

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: alfabetización numérica (cálculo mental y escrito). Explicarse el mundo natural.

Competencia digital: implica el uso confiado y crítico de los medios electrónicos para el trabajo, ocio y comunicación.

Aprender a aprender: capacidad para organizar y regular el propio aprendizaje.

Competencias interpersonales y cívicas: comportamientos que un individuo debe dominar para ser capaz de participar de forma eficiente y constructiva en la vida social.

Espíritu emprendedor: capacidad para inducir cambios, para acoger, apoyar y adaptarse a los cambios debido a factores externos. Implica ser responsable de las acciones propias, el desarrollo de una visión estratégica, marcar y cumplir objetivos y estar motivado para triunfar.

Expresión cultural: apreciación de la importancia de la expresión de ideas de forma creativa (música, expresión corporal, literatura y artes plásticas).

CAPÍTULO 4

PROPUESTA

La propuesta resulta de la aplicación del modelo de educación virtual 2.0, que ha sido desarrollado e implementado por el postulante a Tecnólogo en varios procesos de e-learning y de webinar que ha participado desde el año 2010, capacitando a tutores expertos, como jefe área e-learning, administrando plataformas, gestión académica, sistema integrado de gestión, seminarios internacionales, diseñando módulos de varias profesiones en comunidades de aprendizaje virtual Overseer Ecuador – Onaccess Technology.

El modelo proporciona los siguientes constructos:

- ❖ Matrices por competencias (diseño curricular, modular, rúbricas, formatos con declaración de competencias, indicadores de logros, estrategias metodológicas y evaluativas), explicita los aspectos teóricos, competencias, gestión de calidad y prácticos que emergen de las comunidades de aprendizaje virtual y presencial.
- ❖ E-book con capítulos relevantes para diseño curricular, que fortalecen la profesión docente, elementos que concilian desde la experiencia profesional en organizaciones públicas y privadas. Contenidos para diseño de Cátedras, desde la modularización de temas por competencias, que a continuación se indica:
 - *Fundamentos de educación.*
 - *Diseño educacional.*
 - *Planificación educacional.*
 - *Desarrollo de proceso educacional.*
 - *Aplicación de estrategias evaluativas en educación.*

4.1 Perfil profesional, perfil de ingreso y perfil de egreso.

La construcción y determinación de los perfiles son importantes para los diseños curriculares de educación que se realizan desde nuestra profesión y como docente.

Primero que se entiende por:

Perfil profesional.

Conjunto de competencias relativas a conocimientos, habilidades y actitudes personales que es capaz de demostrar un profesional / instructor/ tutor cuando realiza un trabajo y que puede ser evaluado.

El Perfil profesional es la base para elaborar el perfil de egreso y para establecer las brechas de competencias que emergen entre el perfil de ingreso y el perfil de egreso.

Perfil de ingreso.

Conjunto de competencias relativas a conocimientos, habilidades y actitudes personales de un profesional que acredita disponer al ingreso de un proceso educativo, el cual establece como requisito las competencias de entrada.

Perfil de egreso.

Conjunto de competencias relativas a conocimientos, habilidades y actitudes personales que posee un profesional al término de un proceso educativo que habilita para ejercer.

4.2 Ejemplo de perfiles.

A continuación se explicita a modo de ejemplo los perfiles para un Docente, Instructor, tutor, mediador o facilitador de aprendizaje en aula, el cual se sugiere como modelo para futuros diseños.

| | |
|----------------------------|---|
| Perfil profesional docente | Diseña, planifica, desarrolla, ejecuta y evalúa procesos educativos presenciales o virtuales por competencias, fomenta valores, innovador, investigador, aplica estrategias metodológicas y evaluativas, retroalimenta procesos, genera valor agregado, emprendedor, propicia cambio cultural, adaptación al cambio, realiza comunicación mediada, detecta de necesidades de capacitación, facilita la generación de conocimiento y aplicación del mismo. |
| Perfil de Ingreso | Estudiantes pregrado de educación, Profesionales de otras áreas, tutor, profesor, instructor, curso de inducción a la capacitación, uso Tics, un año de acción docente. |

Competencias del egresado:

Básicas /genéricas /saberes

- ❖ Aprende a aprender en forma continua.
- ❖ Aplica conocimientos pedagógicos en la práctica.
- ❖ Propicia interacciones innovadoras en aula.
- ❖ Genera trabajo autónomo y en equipo.
- ❖ Fomenta las habilidades de comunicaciones interpersonales.
- ❖ Gestiona el aprendizaje y generar conocimiento.
- ❖ Aplica TICs. a la elaboración y desarrollo de los cursos, módulos o cátedras.

Procedimentales: Específicas / profesionales /saber hacer).

- ❖ Especifica las necesidades, competencias de ingreso y egreso de los participantes.
- ❖ Realiza procesos de capacitación, considerando diseño, planificación y evaluación basado en modelo por competencias.
- ❖ Aplica los conocimientos de educación en la elaboración de objetivos, perfiles, programas, plan de clases, estrategias metodológicas y evaluativas que propicien el aprendizaje colaborativo desde escenarios andragógicos.
- ❖ Desarrolla la comunicación mediada en forma verbal y escrita con los estudiantes.
- ❖ Optimiza y hace uso efectivo de los recursos educativos.
- ❖ Genera instancias de retroalimentación en procesos de aprendizaje.
- ❖ Desarrolla el mejoramiento continuo de instancias de capacitación.
- ❖ Emplea la motivación en beneficio del aprendizaje.
- ❖ Observar la normativa académica y administrativa de la universidad, escuela o Instituto.
- ❖ Aplica el enfoque por competencias al ciclo de los procesos educativos.

Actitudinales / valóricas / transversales

- ❖ Demuestra valores durante el proceso de aprendizaje.
- ❖ Desarrolla la capacidad de adaptación al cambio y emprendimiento educativo.
- ❖ Fomenta el cambio en la cultura educativa hacia la excelencia académica.
- ❖ Formula propuestas educativas que propicien los valores esenciales como la responsabilidad, compromiso del instructor, proactividad, trabajo en equipo, mejoramiento continuo, y excelencia en actividades cotidianas.
- ❖ Demuestra compromiso y responsabilidad en su desempeño en la universidad u otra institución de educación superior.
- ❖ Fortalece la cultura latinoamericana.
- ❖ Lidera equipos de trabajo colaborativos.
- ❖ Posee sentido de autocrítica.
- ❖ Entrega visión de futuro a procesos educativos.



Figura 4.2.1 e-proceso de aprendizaje, educación 2.0



Figura 4.2.2 Fortalezas del e-proceso de aprendizaje, educación 2.0



Figura 4.2.3 Aplicaciones de la metodología de e-learning

4.3 Integración de las TIC en la enseñanza Superior.

Ante las situaciones de cambio y reforma que se están produciendo actualmente en las universidades europeas, las instituciones cuentan con un recurso que puede resultar bastante beneficioso: las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Las TIC pueden ser de gran ayuda en este proceso de adaptación de los Institutos Tecnológicos y las Universidades hacia la sociedad del conocimiento pero dependiendo de cómo se produzca la integración en los distintos ámbitos llegará a ser exitosa o, por el contrario, no podrá responder a las expectativas creadas.

Aunque la introducción de las TIC en el mundo de los institutos y universidades se lleva haciendo desde hace algún tiempo, realmente no se puede hablar de integración de las TIC si no se produce un verdadero cambio en el funcionamiento interno de la Educación Superior. La introducción de las plataformas electrónicas para el desarrollo del e-learning quizá marcaron los primeros indicios del rumbo que se tomaría y que llevaría a la situación actual. Aunque en un principio sólo se entendieron como herramientas para la educación a distancia pronto se valoró su enorme potencial en la educación tradicional y muchas universidades e institutos empezaron a incorporarlas como apoyo en sus propios planes de estudio sin tener por ello que prescindir de calidad en su oferta formativa.

Algunas universidades e institutos ya cuentan con planes estratégicos para la incorporación de las TIC en su funcionamiento y en su estructura interna; sin embargo, dada la escasa cohesión de los institutos y universidades en muchas ocasiones puede que estas decisiones se tomen desde ámbitos superiores sin tener muy en cuenta cómo recibe y repercute en el profesorado estas circunstancias.

A nivel internacional, por ejemplo, en "A selective analysis of empirical findings in networked learning research in higher education: Questing for coherence", de Laat et al (2006) se aborda el tema del aprendizaje a través de redes de comunicaciones en educación superior y en "An analysis of students' preparation for the virtual learning environment" Lee et al (2001) han estudiado el empleo de las TIC en educación superior pero desde la perspectiva de los estudiantes analizando las ventajas e inconvenientes que les aportan diversos recursos tecnológicos.

4.3.1 Las TIC y la Educación Superior.

Uno de los puntos clave que se recoge en todo el proceso de convergencia hacia la mejora de la educación, es el cambio metodológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como ya hemos comentado anteriormente, los nuevos paradigmas pasan a estar centrados en el alumno y en la propia construcción de su conocimiento y en la adquisición de sus competencias. De esta manera, cada estudiante toma las riendas de su proceso educativo teniendo un papel activo y participativo y con una mayor responsabilidad en su propio aprendizaje que en el modelo pasivo actual. Esta autonomía de aprendizaje de los estudiantes es un punto clave en el concepto de aprendizaje a lo largo de la vida, que cómo también comentábamos en apartados anteriores está resultando de gran importancia en los cambios actuales que se están produciendo en los Institutos y Universidades.

En la práctica de esta concepción del proceso de aprendizaje centrado en el alumno se deberán incluir técnicas dirigidas a sustituir o completar las clases magistrales con experiencias de aprendizaje que confieran responsabilidad al estudiante en la búsqueda de materiales y documentación más allá de los apuntes de clase, proporcionando/asignando problemas abiertos y tareas que requieren un pensamiento crítico o reflexivo (Alba Pastor, 2005). También en este punto las TIC pueden servir como apoyo en esa búsqueda por parte del alumno de construcción de su propio aprendizaje.

El papel del docente cambia de igual modo con este enfoque, en este proceso deberá asumir un nuevo rol con mayor atención a los aspectos pedagógicos y destacando la gran importancia de la tutoría. Las TIC pueden servir en este punto sobre todo como herramientas de comunicación para establecer una nueva dimensión en las relaciones entre los estudiantes y el docente a la vez que facilitan su seguimiento y guía.

4.4 ¿Qué es Webinar y Webcast?

A continuación daremos los conceptos básicos de lo que es webinar y webcast, para una menor comprensión del tema.

¿Qué es Webinar?

Es un seminario impartido en línea. Se produce en tiempo real, es decir, con fecha y horario específico y en ella hay un conferenciante que expone y asistentes que en un momento dado y de manera sincrónica, pueden preguntar y comentar a través de un chat paralelo o, en algunos casos, a través de audio y/o video en momentos determinados para ello. El webinar, si bien es transmitido en vivo, puede convertirse en un webcast por demanda o ser alojado en un repositorio para su difusión diferida. Este instrumento se usa con frecuencia para algún tipo de capacitación educativa o empresarial.

Qué es Webcast.

Es una proyección a través de internet de un material en vivo, sea en audio o video, pero no considera la interacción con los asistentes, que pueden ser en número ilimitado. Sería el equivalente a un programa de televisión o de radio y se puede transmitir en vivo o por demanda, es decir, diferido. En este último caso, el webcast diferido puede ser trabajado para enriquecerlo, por ejemplo, con imágenes de la presentación del conferencista o con información adicional que se considere pertinente.

4.5 Proceso de Transmisión en vivo con herramientas gratuitas.

Una vez comprendidos los conceptos de lo que es webinar y webcast, daremos inicio al proceso de como realizar una transmisión en vivo con herramientas gratuitas.

Lo primero que debemos conocer es que existen herramientas gratuitas y poderosas que nos ayudaran a realizar una transmisión en vivo y su posterior visualización del video bajo demanda (webcast).

YouTube es un portal del Internet que propicia a sus usuarios subir, editar, transmitir y visualizar vídeos. Esta red social fue creada en febrero de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim. En el 2006 el gigante de internet Google compró la plataforma de videos YouTube, posteriormente varias herramientas que posee Google se fueron integrando a la plataforma de YouTube, una de ellas es Hangouts,

permitiendo así realizar transmisiones en vivo, en tiempo real, es decir, con fecha y horario específico.

A continuación, detalles del proceso de transmisión en vivo por medio de YouTube:

1. Lo primero que haremos para hacer una transmisión de video vía YouTube es iniciar sesión en Google, luego entramos en nuestra cuenta de YouTube y presionamos en el botón Subir video (se encuentra a la par de la casilla de búsqueda).
2. En la siguiente ventana se nos mostrará un listado de opciones donde elegimos «Hangouts en directo de Google+» clic en Emitir.
3. En este punto si nunca hemos transmitido necesitaremos tener instalado un complemento en el ordenador, selecciona según tu sistema operativo e instálalo. Al terminar la instalación se nos pedirá configurar nuestro Hangout en directo, para ello escribimos un título para la transmisión y en la parte de abajo manejamos las personas que queremos que nos vean (si lo queremos hacer para todo público dejamos vacío este espacio). Damos clic en Iniciar un Hangout en directo.
4. Luego de esos ajustes nuestra cámara web se enciende y entramos al panel de control de la transmisión.

En vivo desde YouTube

Hasta este punto nada más hemos configurado lo necesario para entrar al panel de nuestra transmisión. El segundo paso será decirle al sistema qué debe grabar.

Al lado izquierdo tenemos los controles para configurar nuestro video, de momento solo nos interesará el segundo icono llamado «compartir pantalla». Si damos clic sobre ella podremos indicar qué parte de nuestra pantalla queremos que aparezca en el video, puede ser nuestro escritorio, un video, aplicación, página web, etc. Para poder verlo hay que abrir la ventana que necesitamos y luego dar clic en el icono de la pantalla compartida. Luego elegimos el lugar o sitio para transmitir y listo, ya se encontrará configurada la señal.

Ahora en la parte de abajo de la pantalla vemos el botón verde llamado Empezar Emisión, damos clic en él para iniciar nuestro video. Siempre en la barra inferior se encuentra una opción llamada Enlaces, damos clic en él y se muestran los enlaces que debemos compartir para que otros usuarios nos vean en vivo, el que debemos usar es el de la casilla Página del evento.

Transmitir en vivo mediante YouTube es sencillo, luego cuando finalizamos, el video automáticamente se almacena en nuestro canal de YouTube.



Figura 4.5.1 Transmisión en vivo con YouTube.

4.6 Modelo de Plataforma webinar.

Una vez que ya hemos configurado la herramienta de YouTube para realizar la transmisión en vivo, copiamos el link de la transmisión en nuestra plataforma, este link lo podemos copiar yendo a la parte inferior derecha de la pantalla de la transmisión y dando clic en donde dice **ENLACES**.

Una vez copiado el enlace procedemos a insertar el código en nuestro código HTML5 que fue desarrollado como Front de la plataforma webinar, así como indica la figura.



Figura 4.6.1 Código HTML5 de la plataforma Webinar.

Una vez desarrollado todo el código y verificado su funcionamiento, podemos subir a un servidor web para que los usuarios, en este caso las personas invitadas a la capacitación puedan visualizar el evento en vivo o bajo demanda.



Figura 4.6.2 Plataforma de Webinar.

CONCLUSIÓN

Es grato mencionar y concluir que el trabajo de investigación de esta tesis cumple los aspectos señalados en la hipótesis, objetivos propuestos, otorga solución práctica y tangible al problema planteado y aporta con contenidos aplicables al desarrollo de la educación superior de Ecuador y de Latinoamérica.

El viaje inmersivo que implica la exploración de la gestión de conocimiento del mundo elearning nos conduce a aproximaciones teóricas y de aplicación de contenidos sobre la realidad virtual que proporcionan el escenario para reflexionar y diseñar e-procesos emanados de las necesidades de las personas “nativas” digitales, que son las generaciones que han nacido con las TICs y que interactúan a diario con ellas en la vida cotidiana, trabajo y en el ámbito de la educación.

Las necesidades sociales requieren la aplicación de competencias y que esta tesis aporta a la solución de las brechas que imperan en educación, respecto de: conciliar las TICs entre nativos digitales y los inmigrantes digitales, Adultos sobre 35 años, establecer perfil profesional, perfil de ingreso y de egreso de procesos educativos, formas de seleccionar y diseñar contenidos, desarrollo cognitivo, lenguaje, competencias, comunicación, autonomía, administración del tiempo, metodologías y estrategias evaluativas, liderazgo, innovación, emprendimiento, interacción académica, rediseño y seguimiento de procesos, conectividad sin distinción geográfica, reproducción en línea de procesos educativos y la figura potente del docente mediador, tutor, facilitador, avatar virtual o presencial.

Nuestra sociedad ya no es la de décadas pasadas. Todo fluye rápido, en forma integral, en expansión tecnológica y de e-relaciones. Al respecto, la irrupción de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (lingüística, lógica-matemática, corporal y kinésica, visual y espacial, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista), sumadas en mayor o menor grado a la inteligencia emocional de Daniel Goleman, la inteligencia colectiva de Pierre Levy y ahora a la “inteligencia virtual”, tenemos un paisaje de saberes, de competencias genéricas, procedimentales y actitudinales que se originan, cruzan y son transversales en la

empleabilidad de las tecnologías, en el desarrollo del conocimiento, en la formación docente y en las relaciones educativas virtuales y presenciales.

El constante desarrollo de las concepciones curriculares en educación, de los diversos cambios en el mundo globalizado y mundializado, en la interacción entre las distintas sociedades latinoamericana y mundial, ha cambiado el espacio público y profesional en las formas de comunicarnos y en la forma de relacionarnos. Esta nueva forma cultural, este “espacio virtual” que vivimos requiere que las personas tengan competencias referidas a capacidad de adaptación, a experimentar situaciones en constante cambio, capacidad de resolver problemas, capacidad de comunicación, vivir, compartir en sociedad, aceptarse en la diferencia, emprender, liderazgo educativo, compartir conocimientos, competencias profesionales relacionadas con el saber, saber hacer, saber ser y saber estar. Los contenidos de los módulos entregados en esta investigación favorecen la formación docente presencial y virtual y de procesos de aprendizajes por competencia.

Por tanto, se evidencia el escenario propicio para que los docentes y estudiantes apliquen el rediseño de cátedras y módulos, sobre todo, con el advenimiento de las estrategias: cognitivas, afectivas, metodológicas, evaluativas y metacognitivas en beneficio de la libertad de pensar de los participantes en procesos sistemáticos de educación superior.

Es importante señalar que los estudiantes puedan aplicar las competencias necesarias para aprender y aplicar haciendo, pero si no se encuentran en un estado afectivo apropiado, motivado, con niveles de autoestima apropiados, satisfecho en su proceso, bien guiado y acompañado por los docentes, con grados de ansiedad manejable, las estrategias serán insuficientes para gestionar los conocimientos, retenerlos y finalmente, aprender y transferirlos a su realidad profesional y social de su entorno.

En el mismo sentido resulta relevante la propuesta de contenidos a través de los módulos que integran la tesis, con la finalidad de aplicar el diseño curricular que beneficie el aprendizaje colaborativo considerando tiempo, espacio y metodologías interactivas que se emplearán: Trabajo en equipo, lluvia de ideas, foros, estudios de caso, solución de problemas, webquest, búsqueda del tesoro, hot potatoes y

juego de roles. Sean estas en forma asincrónica: Foros de discusión, foros de trabajo, biblioteca virtual, lectura de chat, reproducción de vídeos o de webinar. En modo sincrónico, on-line: Webinar, chat, test, entre otros.

A modo de conclusión interpretativa, vale reflexionar sobre qué acontece con la generación de saberes en las diferentes plataformas, qué tipos de inteligencias y modos de comunicación convergen y divergen a diario en las aulas presenciales y virtuales. Considerando estos puntos de observación y cómo se articulan en las mallas curriculares, es preciso atender al diseño que proviene de una tradición y el conservadurismo de las prácticas, con discursos verticales del saber, saber hacer y saber ser.

Finalmente, la investigación aporta contenidos académicos para el fortalecimiento docente, competencias, estrategias metodologías interactivas, comunicación mediada virtual, fundamento de educación, diseño, planificación, desarrollo y estrategias evaluativas, con visiones andragógicas, modificabilidad cognitiva, liderazgo, emprendimiento, innovación y a las universidades e institutos de educación superior un conocimiento base para el diseño e-curricular, con la finalidad de colaborar al desarrollo de nuestra sociedad ecuatoriana, compartiendo cultura, educación, comunicación, liderazgo, emprendimiento y amistad sin distinciones geográficas.

GLOSARIO

- ❖ **e-learning** = aprendizaje virtual.
- ❖ **e-learning 3D** = aprendizaje virtual en second life.
- ❖ **b-learning** = aprendizaje mixto presencial y virtual.
- ❖ **r-learning** = rapid learning.
- ❖ **e-currículo** = currículo de educación virtual.
- ❖ **e-adn educativo** = docencia en educación superior, e-curriculo, capacitación, conciliar teoría y competencias.
- ❖ **m-learning** = mobile learning.
- ❖ **e-docentes** = docente virtual.
- ❖ **e-relatos docentes** = relato docente virtual.
- ❖ **comunidades sincrónicas** = comunidades de aprendizaje on-line.
- ❖ **comunidades asincrónicas** = comunidades de aprendizaje off-line.
- ❖ **e-seducción de aprendizaje** = seducción de aprendizaje virtual.
- ❖ **espacio virtual** = comunidad de aprendizaje en espacio virtual.
- ❖ **avatar** = tutor en second life en espacio 3D.
- ❖ **blackborad collaborate** = plataforma de aprendizaje virtual on-line.
- ❖ **acrobat connect pro** = plataforma de aprendizaje virtual on-line.
- ❖ **etnovirtual** = etnografía virtual.
- ❖ **webinar** = seminario on-line.
- ❖ **MUVEs** = mundo virtual.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias Bibliográficas.

- [1] AUSUBEL, David Paul, Junto a , Novak, J. y Hanesian, H. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo, 2ª ed., Trillas, México.
- [2] BALL, S.J. Foucault y Educación. Disciplinas y Saber. Madrid: Ediciones Morata.
- [3] BAUDRILLARD, Jean. Cultura y Simulacro, Editorial Kairos, Barcelona.
- [4] BENJAMIN, Walter. "Imaginaciones y sociedad". En Iluminaciones I. Madrid: Taurus.
- [5] CASTELLS, Manuel. La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 2. Madrid: Alianza Editorial.
- [6] CUADRA, Álvaro. Hiperindustria Cultural. Santiago: Universidad ARCIS.
- [7] DELORS, Jacques (1996). La educación encierra un tesoro. Ediciones UNESCO.
- [8] EISNER, Elliot. Curriculum como proceso cognitivo. Universidad de Los Lagos.
- [9] FEUERSTEIN, Reuven. Teoría de la Modificabilidad Cognitiva. Universidad Diego Portales, Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Centro de Desarrollo Cognitivo.
- [10] FREIRE, Juan. Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos. Disponible en <http://nomada.blogs.com>
- [11] GARDNER, Howard. Multiple Intelligences, Basic Books. Castellano "Inteligencias múltiples". Editorial Paidós.
- [12] GARCÍA CANCLINI, Néstor. "Noticias Recientes Sobre la Hibridación". Revista Transcultural de Música. México, D.F. Disponible en <http://www.sibetrans.com/trans/trans7/canclini.htm>.

- [13] GIROUX, Henry. Los profesores como intelectuales. Editorial Paidós. Barcelona. Entrevista <http://contribuyeconuniverso.wordpress.com/2009/06/23/49/>
- [14] GOLEMAN, Daniel. Inteligencia emocional, Editorial Cairos, México.
- [15] HABERMAS, Jürgen. El sentido como concepto sociológico básico en la lógica de las Ciencias Sociales. Madrid: Editorial Tecnos.
- [16] HABERMAS, Jürgen. "Notas para una discusión (1964): Neutralidad valórica y objetividad". La lógica de las Ciencias Sociales. Madrid: Editorial Tecnos 3ª Edición.
- [17] JAVAULT, Patrik. "Entrevista a Pierre Lévy". Traducción de Sylvia Corona Piña. Fondation Cartier, La Vitesse, Flammarión. Disponible en <http://www.ub.es/prometheus21/articulos/nautas/30.pdf>
- [18] LANDOW, G. Hipertexto. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- [19] LYOTARD, J.F. La condición postmoderna. Buenos Aires: REI.
- [20] MARCELO, Carlos. Educación virtual, Dr. de la Universidad de Sevilla. Grupo de Investigación IDEA. www.learningreview.es
<http://formadores.ning.com/profile/marcelo>
- [21] BERMAN, Marshall. "Todo lo sólido se desvanece en el aire". La experiencia de la modernidad. XXI siglo veintiuno editores. Argentina.
- [22] MARTÍN-BARBERO, Jesús. "Televisión: Entre lo Local y lo Global". Textos de las I Jornadas sobre televisión. Diciembre, España.
- [23] MARTÍN-BARBERO, Jesús. "Los descentramiento del Arte y de la Comunicación". En Carlos Ossa (Comp.), La pantalla delirante, Santiago: LOM Ediciones.
- [24] MARTÍN-BARBERO, Jesús. De los medios a las mediaciones. Barcelona: Gustavo Gili.
- [25] MARTÍNEZ, Ruth. Educación en mundos virtuales 3D, comunidad second life educativa AVATA. Disponible en <http://educasecondlife.blogspot.com>
- [26] MATTELART, Armand. "Los 'paraísos' de la comunicación". En I. Ramonet (ed.). Internet, el mundo que llega. Madrid: Alianza Editorial.

[27] MATURANA, Humberto y Francisco Varela. El árbol del conocimiento. Santiago: Editorial Universitaria.

[28] PINTO DEVIA, Gumercindo. E-learning, formación de tutores, construyendo aprendizaje con autonomía. Santiago: Impresos ETA-DGAC.

[29] PINTO DEVIA, Gumercind. Entrevista Ernesto Livacic Gazzano, Premio Nacional de Educación. Inédito.

[30] PINTO DEVIA, Jaime. El sistema universitario en Chile, una mirada desde la frontera. Temuco: Ediciones Universitarias De La Frontera UFRO.

[31] RIFKIN,J. El fin del trabajo. Barcelona: Editorial Paidós.

[32] SAKAIYA, Taichi. Historia del futuro. La sociedad del conocimiento. Santiago: Editorial Andrés Bello.

[33] SCARPA, Roque Esteban, "Para alguien que me espera". Antología. Editorial universitaria, colección premios nacionales.