

2ª EDICIÓN

# EVU **l**ution

JULIO DE 2018

**La tutoría en acción:  
conceptualizaciones teóricas y acciones  
concretas**

*Mg. Mariela Delauro UNICEN, y  
Mg. María Mercedes Marinsalta UTN (Argentina)*

**De los manuales escritos al uso  
de búsquedas en internet y las aulas virtuales  
para la capacitación en las empresas**

*Benjamin Vargas García Mg. En Informática  
Educativa UTEM Virtual, (Chile)*

**Todos los días  
son de innovación - ViveLabBogotá**

*Stefanie Fajardo Leal, Comunicadora Social*

**La evaluación de desempeño en  
ambientes virtuales de aprendizaje:  
el rol del tutor**

*Alejandra Salazar Morelo, Psicóloga*

**Administración de Empresas Virtual:  
primer programa de pregrado en modalidad virtual de la  
universitaria agustiniana**

*Carlos Castro Rendón, Director Académico  
UNIAGUSTINIANA (Colombia)*

**Un consultor de aula es la fórmula para  
humanizar la virtualidad**

*Natalya Lenis Muñoz, Comunicadora Social*



UNIVERSITARIA AGUSTINIANA  
**UNIAGUSTINIANA**  
*Es crear en ti*

Vigilada Mineducación



**EVU** Educación Virtual  
**UNIAGUSTINIANA**  
Conéctate - Interactúa - Aprende

## **Consejo superior**

Fray Carlos Alberto Villabona  
Vargas OAR, Rector  
UNIAGUSTINIANA

Dr. Jairo Alberto Díaz Perdomo  
Vicerrector Académico

Dr. (c) Leonardo Santana Cortés  
Decano de la Facultad de  
Educación Virtual y a Distancia

Mg. (c) Carlos Castro Rendón  
Director de Programa de  
Administración de Empresas  
Virtual

## **Consejo editorial**

Leonardo Santana Cortés  
**Dirección EVUlution**

Natalya Lenis Muñoz  
**Dirección Editorial**

Cindy Tribiño Lorduy  
**Dirección de Arte**

Lorena Ramírez Niño  
**Corrección de Estilo**

Lina Castro Torres  
**Redacción**

Stefanie Fajardo Leal  
**Reportería Gráfica**

Carlos Castro Rendón  
**Relaciones Públicas**

Alejandra Salazar Morelo  
**Relaciones Públicas**

# EDITORIAL

Actualmente, la educación superior viene dando pasos importantes en cuanto a la cualificación tanto de instituciones como de la educación que se imparte; se vienen estableciendo parámetros cada vez más altos, para todo lo relacionado con la calidad de la educación; es tan alta la vara que se está implantando que, muy seguramente, varias instituciones podrían quedar relegadas en el camino.

Pero no es un camino intransitable hacia la calidad, realmente es una apuesta del gobierno por situar la calidad de las universidades a un nivel más competitivo en el ámbito internacional; esta apuesta también implica que las instituciones gestionen proyectos relevantes y de impacto, con el fin de que sean realmente valiosos y de interés mundial.

Surge así la necesidad de repensarse como instituciones que den cuenta de una calidad en sus procesos, que sus profesionales puedan trasladarse a otros países y su título les permita desempeñarse en el mercado laboral en donde se encuentren, porque como bien sabemos, la gran mayoría de nacionales que deciden salir del país y radicarse en otro, les implica volver a empezar de cero.

Por estas y otras razones, la educación superior, en su proceso de cambio, actualización y búsqueda de nuevas alternativas, se rediseña en nuevas formas de llevar educación a más lugares, con firmes intenciones de generar altos estándares de calidad y acogiendo estrategias innovadoras como

la incorporación de las TIC en sus procesos de enseñanza aprendizaje, incursionando así en la educación en línea, que pone sobre la mesa la realidad de la sociedad a la hora de mejorar los índices de profesionalización y el acceso a la educación aportando a los índices de cobertura nacional, y es aquí donde pierden vigencia una serie de postulados que antes impedían acceder a una educación de calidad.

Sobre el tema, la UNIAGUSTINIANA da un paso muy importante en la búsqueda del éxito académico por

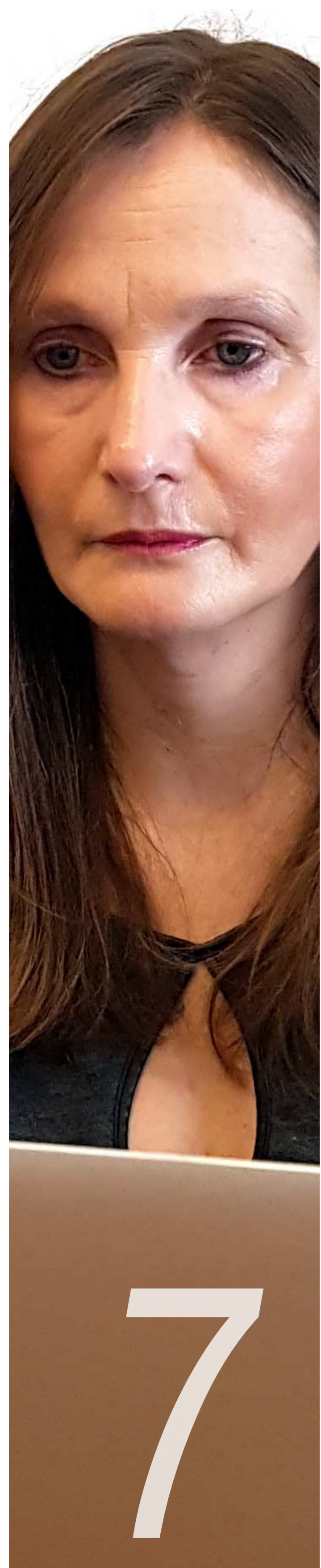
parte de los estudiantes, con la disposición de un equipo de psicólogas educacionales al servicio de las necesidades de esta nueva generación de estudiantes que le apuestan a una educación superior con las ventajas de la educación en línea o virtual.

***“Es importante que cada institución de educación superior proponga una alternativa que sirva de garantía de calidad, para que la educación virtual no solo sea una opción más de la educación, sino el futuro adecuado para la educación.”***

Leonardo Santana Cortéz,  
Decano Facultad de Educación Virtual y a Distancia



# ÍNDICE



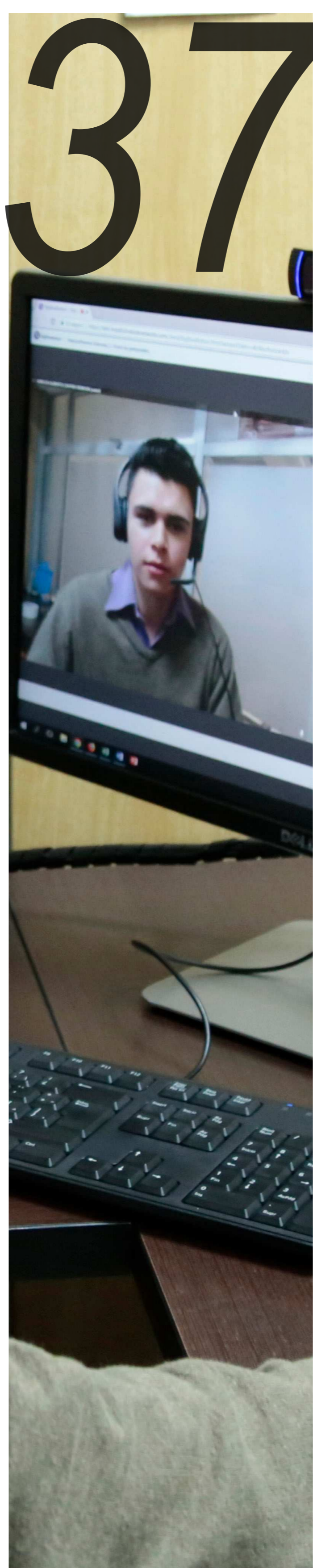
*La tutoría en acción: conceptualizaciones teóricas y acciones concretas*



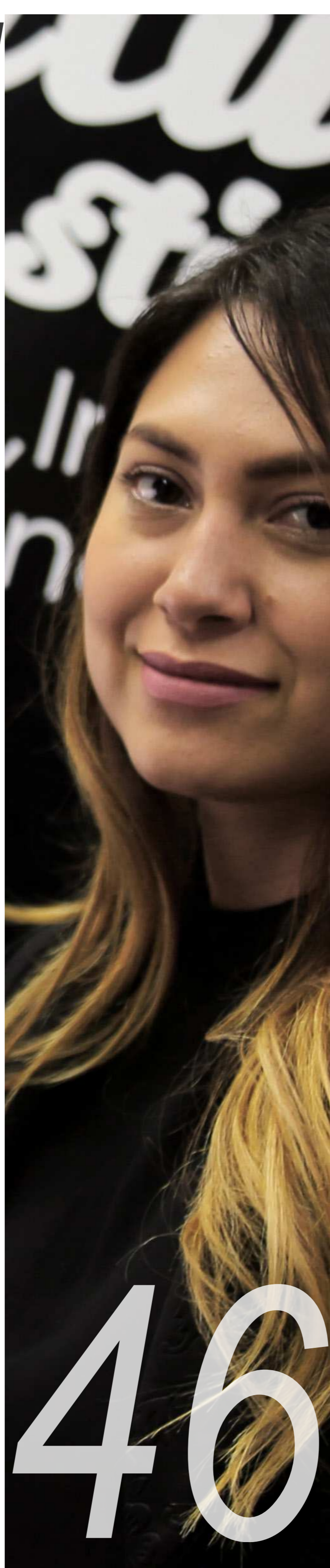
*La investigación y los medios tecnológicos*



*De los manuales escritos al uso de búsquedas en internet y las aulas virtuales para la capacitación en las empresas*



*La evaluación de desempeño en ambientes virtuales de aprendizaje: el rol del tutor*



*Un consultor de aula es la fórmula para humanizar la virtualidad*



*Administración de Empresas Virtual: primer programa de pregrado en modalidad virtual de la UNIAGUSTINIANA*



*Todos los días son de innovación*

# La tutoría en acción: conceptualizaciones teóricas y acciones concretas

*Por Mg. Mariela Delauro y  
Mg. María Mercedes Marinsalta*

## **Mg. Mariela Delauro:**

Profesora y Licenciada en Ciencias de la Educación.

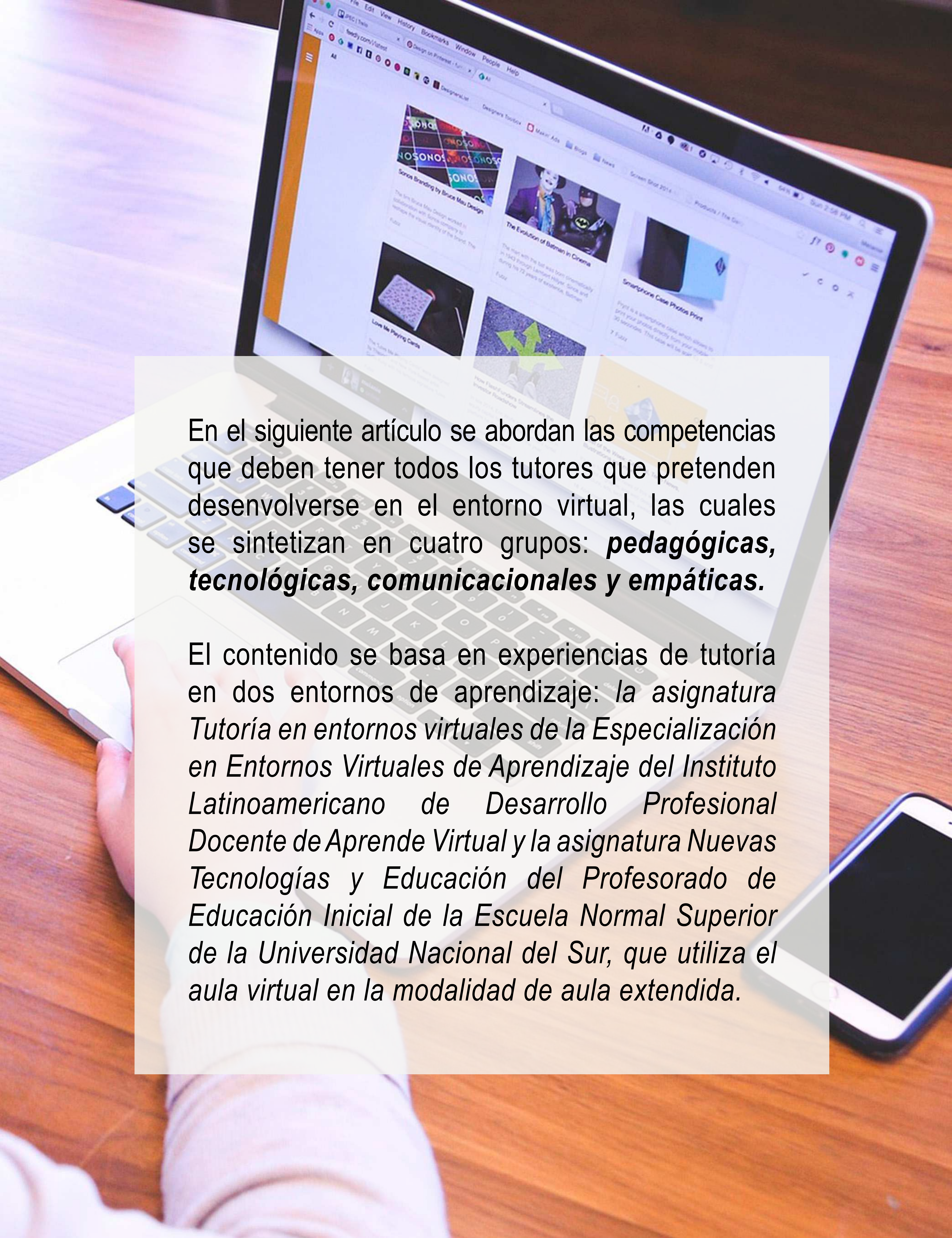
Máster en Ciencia, Tecnología y Sociedad.

Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Cargos actuales: Profesora titular de la cátedra "Tutoría en entornos virtuales" de Aprende Virtual - OEI. Tutora del "Proyecto de Intervención" en la Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje de Aprende Virtual - OEI. Tutora de la materia electiva "Introducción a la Investigación Científica" que se dicta en el entorno virtual de la Universidad Tecnológica Nacional. Colaboradora de las revistas Maestra de Primer Ciclo, Maestra de Segundo Ciclo y Dificultades de Aprendizaje de la Editorial Edilba para la redacción de artículos de uso de las TIC en el ámbito educativo.

## **Mg. María Mercedes Marinsalta:**

Ingeniera electricista. Máster en Psicoinformática. Cargos actuales: Docente investigadora de la Universidad Tecnológica Nacional. Coordinadora de la materia electiva "Introducción a la Investigación Científica" que se dicta en el entorno virtual de la Universidad Tecnológica Nacional.



En el siguiente artículo se abordan las competencias que deben tener todos los tutores que pretenden desenvolverse en el entorno virtual, las cuales se sintetizan en cuatro grupos: **pedagógicas, tecnológicas, comunicacionales y empáticas.**

El contenido se basa en experiencias de tutoría en dos entornos de aprendizaje: *la asignatura Tutoría en entornos virtuales de la Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje del Instituto Latinoamericano de Desarrollo Profesional Docente de Aprende Virtual* y *la asignatura Nuevas Tecnologías y Educación del Profesorado de Educación Inicial de la Escuela Normal Superior de la Universidad Nacional del Sur, que utiliza el aula virtual en la modalidad de aula extendida.*

# 1. Contexto de aplicación de la experiencia



Los ejemplos concretos que se presentan son el producto de varios años de experiencia en la asignatura Tutoría en Entornos Virtuales que forma parte de la Especialización en Entornos Virtuales, la cual se cursa exclusivamente en el entorno virtual. Cada asignatura tiene una duración de un bimestre.

En general, la cantidad de estudiantes de cada cohorte está entre 30 y 35 personas que pertenecen a áreas y

países diferentes; sus edades oscilan entre 30 y 60 años. Un porcentaje alto de los docentes son profesores universitarios, aunque también se inscriben personas de los niveles bachiller, técnico y tecnológico.

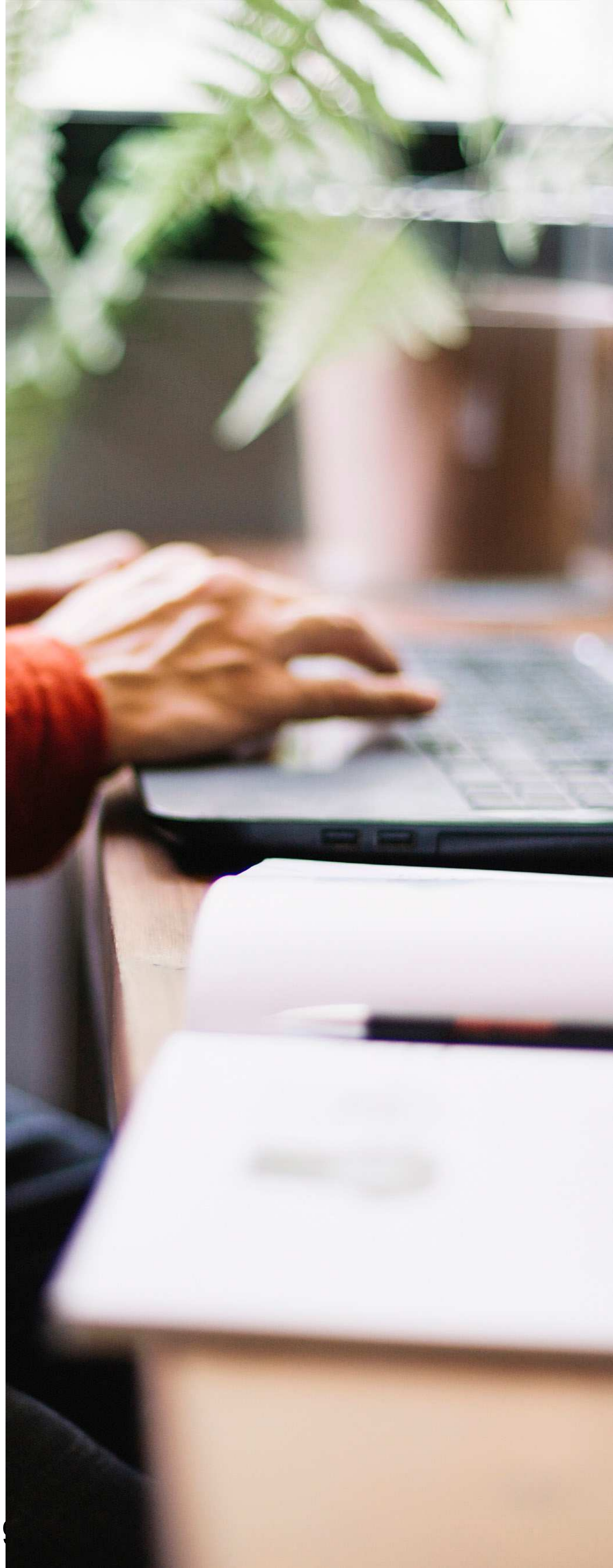
En síntesis, es un contexto multicultural, variado en cuanto a las áreas de conocimiento que representan, pero con un interés específico en capacitarse para desempeñar sus respectivas funciones dentro del entorno virtual.



Por su parte, Nuevas Tecnologías y Educación es un espacio curricular que se cursa en el primer cuatrimestre del primer año del Profesorado del Nivel Inicial, con una carga horaria semanal de dos horas que se desarrollan en forma presencial.

El grupo está formado entre 35 y 40 estudiantes de 18 a 25 años de edad, con un nivel de formación muy heterogéneo.

El objetivo de las actividades propuestas en el **aula virtual** es que los futuros docentes desarrollen competencias en el marco del enfoque de generación de conocimiento, incentivándolos a diseñar recursos y ambientes de aprendizaje utilizando las TIC; desde lo planteado por Jenkins (2006), tender hacia el desarrollo de destrezas sociales y culturales en los estudiantes de este nivel.



## 2. El tutor de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) y sus competencias

Los nuevos escenarios educativos representan grandes cambios para el proceso de enseñanza y, junto con ellos, enormes posibilidades que no podemos desaprovechar. Dicho aprovechamiento no se logra con la mera incorporación de las herramientas tecnológicas; esto no es suficiente. Los docentes, a través de la historia, nos hemos adaptado a las modificaciones y cambios. A veces con resistencia, es cierto, pero también con mucho esfuerzo y capacitación. Para poder aprovechar las potencialidades que nos brindan las nuevas tecnologías, es necesario desarrollar competencias. Estas se integran en tres grandes grupos:



## Competencias pedagógicas

## Competencias comunicativas

## Competencias tecnológicas

Las competencias no son excluyentes del docente que se desempeña dentro de la presencialidad. Sin embargo, en la virtualidad debemos pensar en aplicar todo lo que sabemos desde el punto pedagógico–didáctico, pero dentro de las posibilidades que nos ofrecen las plataformas.

Esto implica pensar en actividades que puedan ejecutarse dentro del entorno virtual, a través de las cuales podamos acompañar a los estudiantes y realizar un seguimiento que sea lo más exhaustivo posible dentro del proceso de aprendizaje.

Esto incluye, entre otros aspectos, propuestas concretas, seguimiento, realimentaciones, etc.

En cuanto a las competencias comunicativas, ¿cuándo las ponemos en práctica? Pues bien, al escribir los materiales didácticos, al redactar una clase, responder un email, contestar una duda o emitir una opinión dentro de un foro, etc. Por eso, son imprescindibles dentro del entorno virtual. Desde este punto de vista, consideramos que “los docentes de la presencialidad ponen el cuerpo, mientras que los docentes de los entornos virtuales ponemos la letra” (Martínez, 2011). Esto implica escribir correctamente, sin errores ortográficos, redactar de una manera simple y comprensible, entre otras cuestiones. Todos los textos y comunicaciones deben ayudar a construir la necesaria empatía entre docentes y alumnos.

El tono de la comunicación deviene así en un componente pedagógico que redundará en mejores o peores aprendizajes.

En síntesis, pensar que siempre se escribe para el estudiante (Sztajnszrajber, D. 2012).

La celeridad de las respuestas se constituye en un componente importante, que va mucho más allá de lo funcional: muestra al docente atento al funcionamiento de su aula y a los problemas de los estudiantes.

En ningún momento hay que olvidar que, aunque el docente esté atento, si no aparecen muestras objetivas, visibles, esa atención es invisible para sus alumnos. Por eso, debe responder a los requerimientos en un plazo que no supere las 24 o 48 horas y así calmar la ansiedad que genera el hecho de no recibir respuesta por parte del tutor. (Delauro, 2017: 16).

La Dra. Gilly Salmon (2000) aclara que, en los mensajes, el tutor debe demostrar **empatía**<sup>1</sup>, comprendiendo esta como amabilidad, cordialidad<sup>2</sup>, comprensión, valoración de los estudiantes, interés, cercanía, capacidad para motivar, respeto.

1. Se retoma el concepto de empatía presentado por Cabero Almenara cuando plantea qué significa ubicarse en la posición del otro y comprenderlo. El material mismo debe ser empático, acompañando el proceso de aprendizaje (Cabero Almenara, García Aretio: 2006).

2. Habilidad para conseguir que el alumno se sienta bien recibido, respetado y a gusto (García Aretio, 2006)

En todo momento, el tutor debe evitar que el estudiante perciba una sensación de aislamiento, demostrando paciencia y flexibilidad, pero también determinación para reconducir el proceso de aprendizaje cuando sea necesario. Si el tutor no actúa de esta manera, los estudiantes se sienten sin guía, sueltos, perdidos. Es más, autoras como Sabulsky, Forestello y Roldán (2009) posicionan al tutor como el elemento más eficaz para solucionar los problemas de deserción y fracaso, pero siempre teniendo presente que debe tender a que los estudiantes logren autonomía en el proceso de aprendizaje. Según las autoras, a través de la tutoría se debe ayudar a los estudiantes a:

- *Resolver dudas vinculadas al contenido y a las cuestiones metodológicas.*
- *Tomar conciencia de que están atravesando un proceso de aprendizaje dentro de un entorno particular.*
- *Demstrar una actitud positiva frente al aprendizaje.*
- *Identificar sus propios procesos metacognitivos para abordar los contenidos.*



Por último, las competencias tecnológicas, que para nosotros son muy necesarias puesto que todo lo anteriormente detallado se operativiza dentro del entorno virtual en la plataforma, para esto el tutor debe ser capaz de:

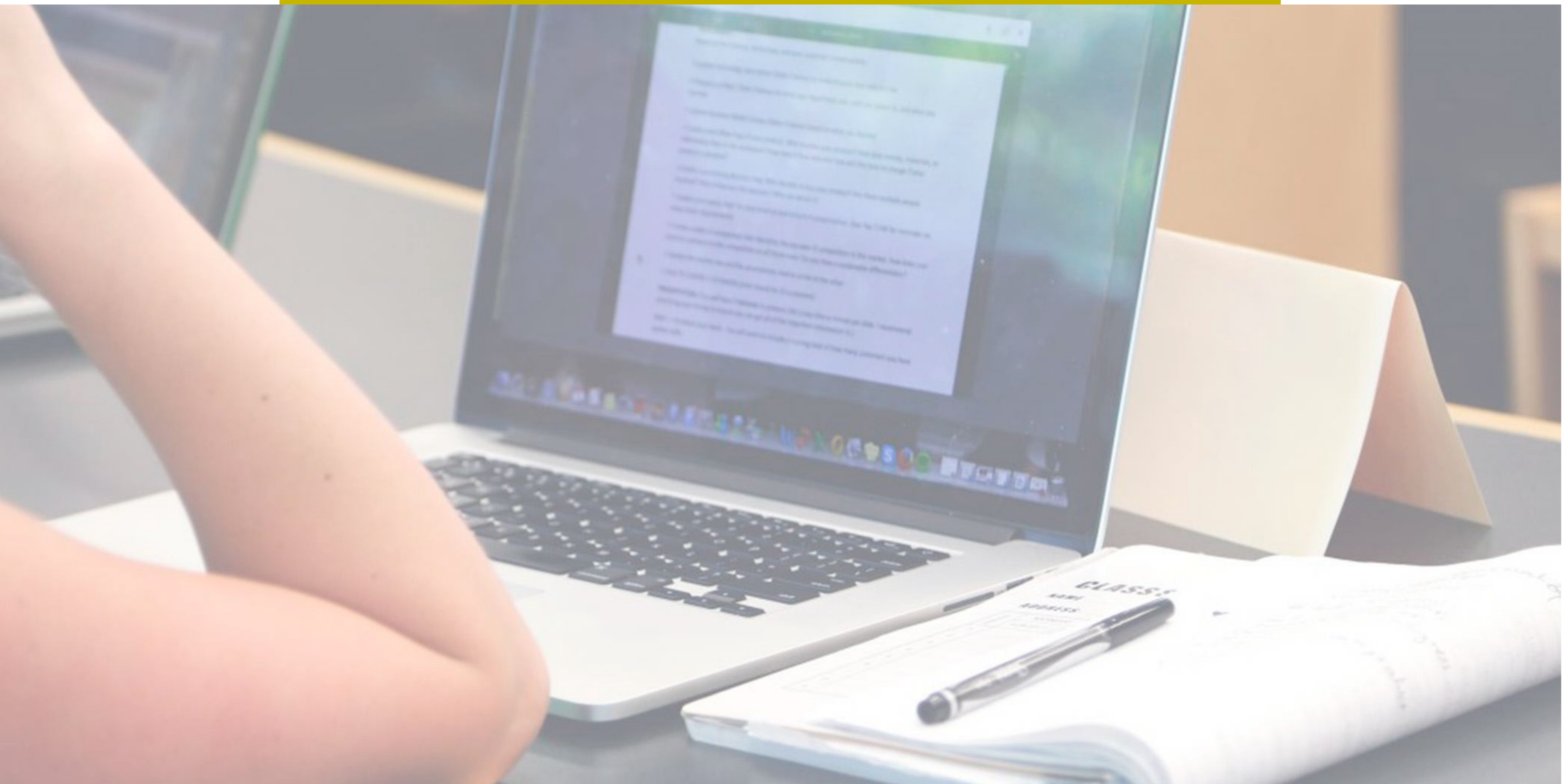
- *Diseñar y habilitar una clase que incorpore recursos multimediales, donde los materiales y las herramientas que se mencionan estén enlazadas desde la misma.*
- *Generar y coordinar foros de debate, de dudas y grupales.*

- *Habilitar espacios para la redacción de documentos compartidos (Wikis).*
- *Diseñar autoevaluaciones.*
- *Proponer trabajos prácticos utilizando los recursos que ofrecen las plataformas (en nuestro caso, “Sector Actividades” para la plataforma E-ducativa o “Tareas” en la Plataforma Moodle).*
- *Identificar los datos cuantitativos que aportan las plataformas y el uso que puede hacerse de los mismos dentro del proceso de seguimiento.*

*“El tono de la comunicación deviene así en un componente pedagógico que redundará en mejores o peores aprendizajes.*

*En síntesis, pensar que siempre se escribe para el estudiante.”*

*Sztajnszrajber*



Todas estas competencias podrá desarrollarlas aquel docente - tutor que identifique su rol como fundamental dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero no como poseedor de la verdad, sino como guía y orientador, que tenga claro que es imprescindible evitar el aislamiento, para lo cual deberá arbitrar los medios que le permitan comunicarse de una manera multidireccional. Es tanto la actitud como el accionar del tutor los que pueden procurar proximidad a pesar de la distancia. En síntesis, aquel que fomente el aprendizaje dentro de entornos cooperativos (Delauro, 2017 - Quiroz, 2010).

### 3. Competencias y tareas específicas del tutor

#### 3.1 Diseño de la clase dentro del entorno virtual

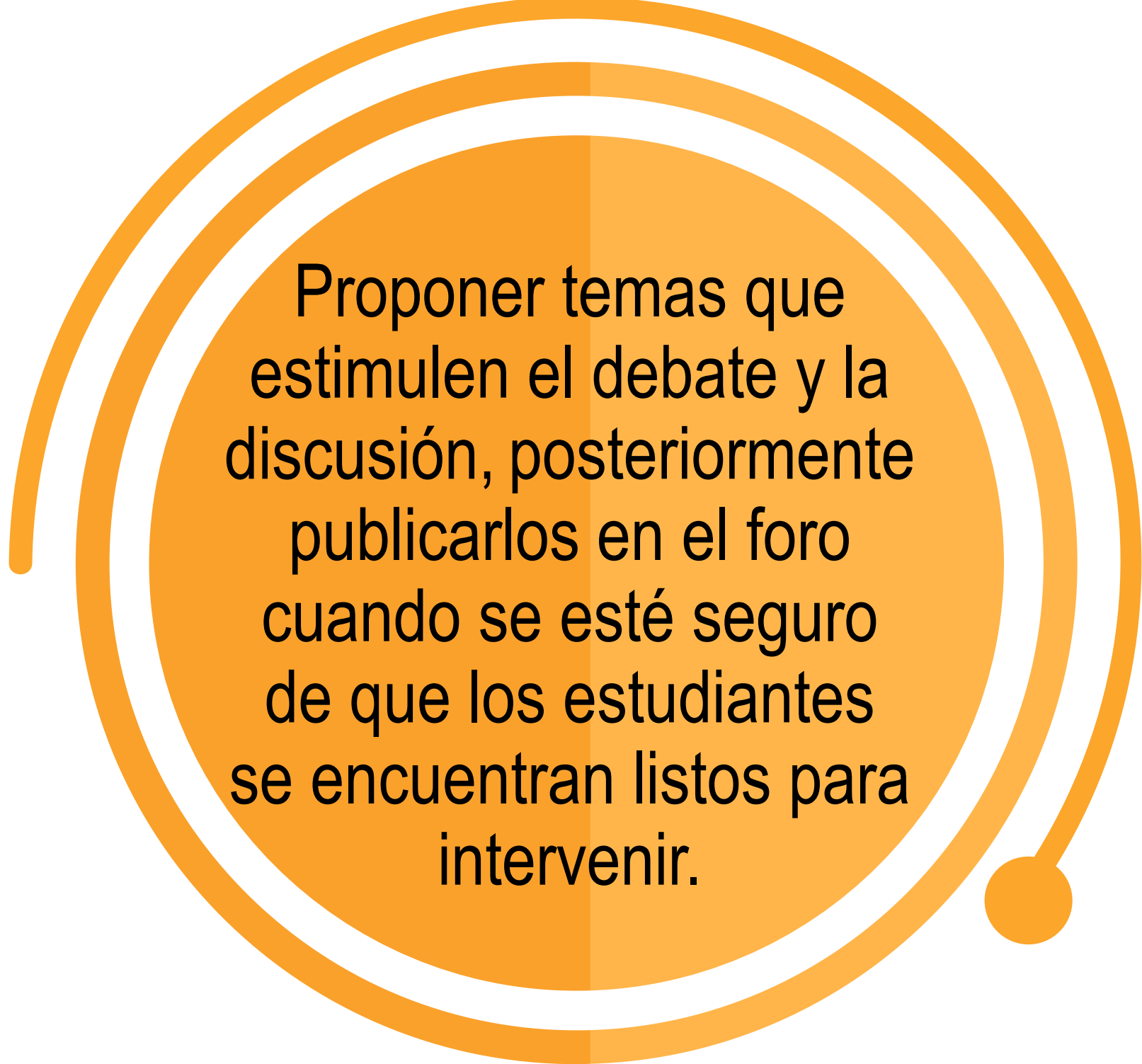
Constituye un aspecto más que relevante, pues se ponen en acción las tres competencias antes mencionadas, sumada la empatía.

La misma debe contener algunos aspectos básicos, a saber: foto del

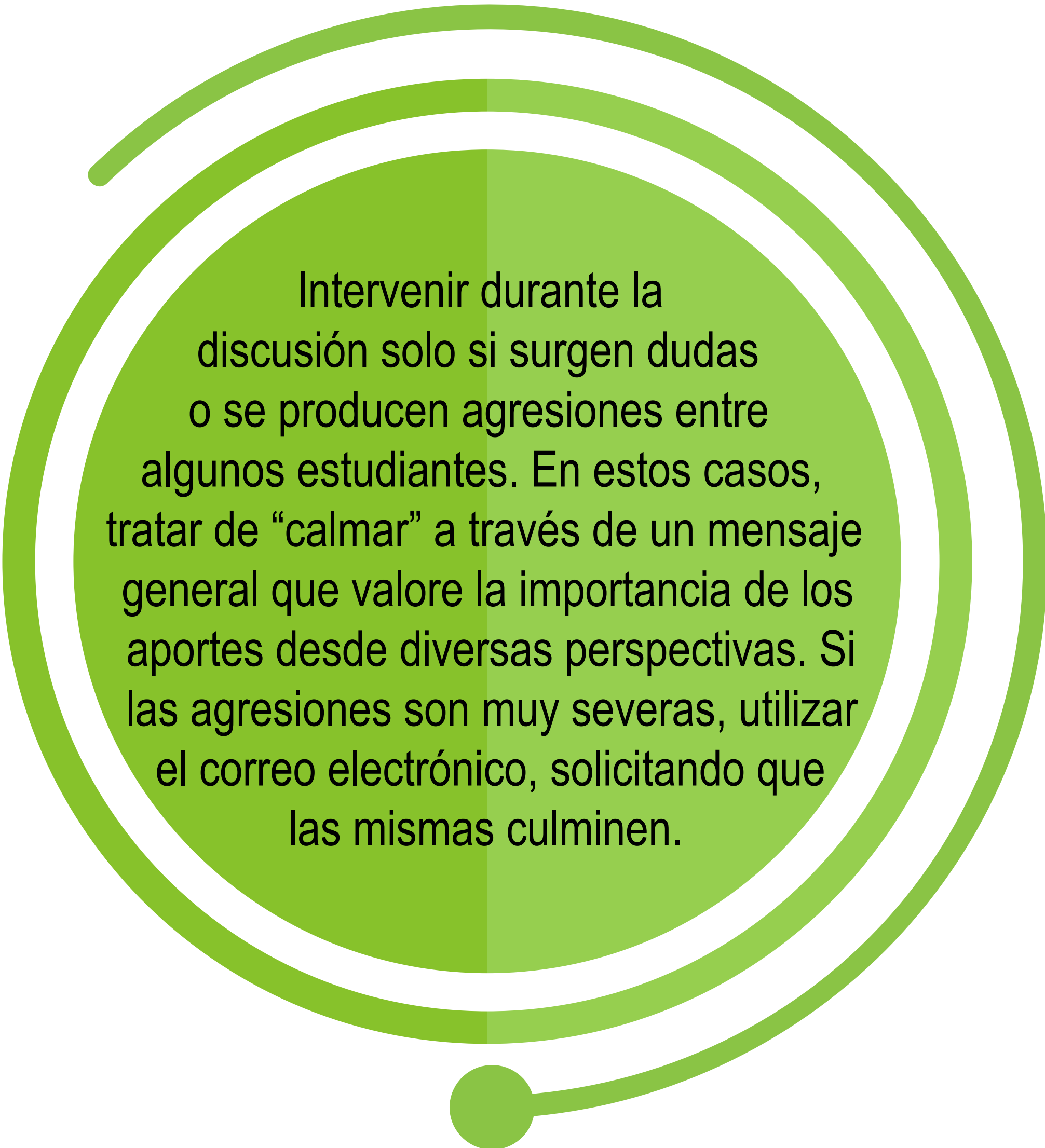
docente, saludo inicial, presentación de la temática de la clase, imágenes que ilustren lo planteado, gráficos, esquemas, videos, objetos de aprendizaje, orientaciones sobre las lecturas y tareas a realizar y el cronograma (Asinsten, G., 2012).

#### 3.2 Foros de debates

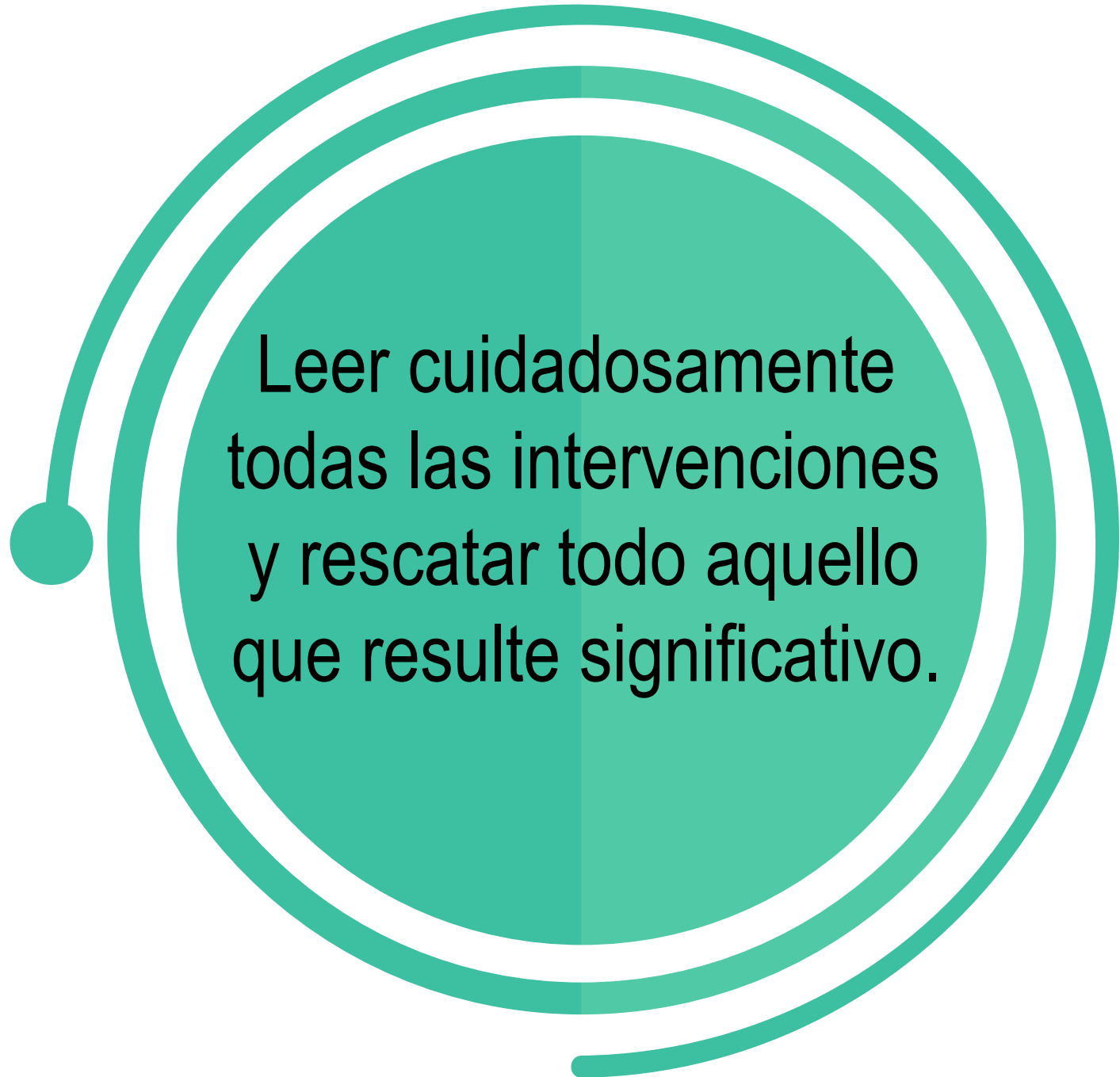
Constituyen espacios de interacción vertical (tutor - estudiantes) y horizontal (estudiantes entre sí) que deben favorecer el intercambio y la construcción del conocimiento. Para que esto se logre, conviene seguir algunas pautas:




Proponer temas que estimulen el debate y la discusión, posteriormente publicarlos en el foro cuando se esté seguro de que los estudiantes se encuentran listos para intervenir.



Intervenir durante la discusión solo si surgen dudas o se producen agresiones entre algunos estudiantes. En estos casos, tratar de "calmar" a través de un mensaje general que valore la importancia de los aportes desde diversas perspectivas. Si las agresiones son muy severas, utilizar el correo electrónico, solicitando que las mismas culminen.



Leer cuidadosamente todas las intervenciones y rescatar todo aquello que resulte significativo.

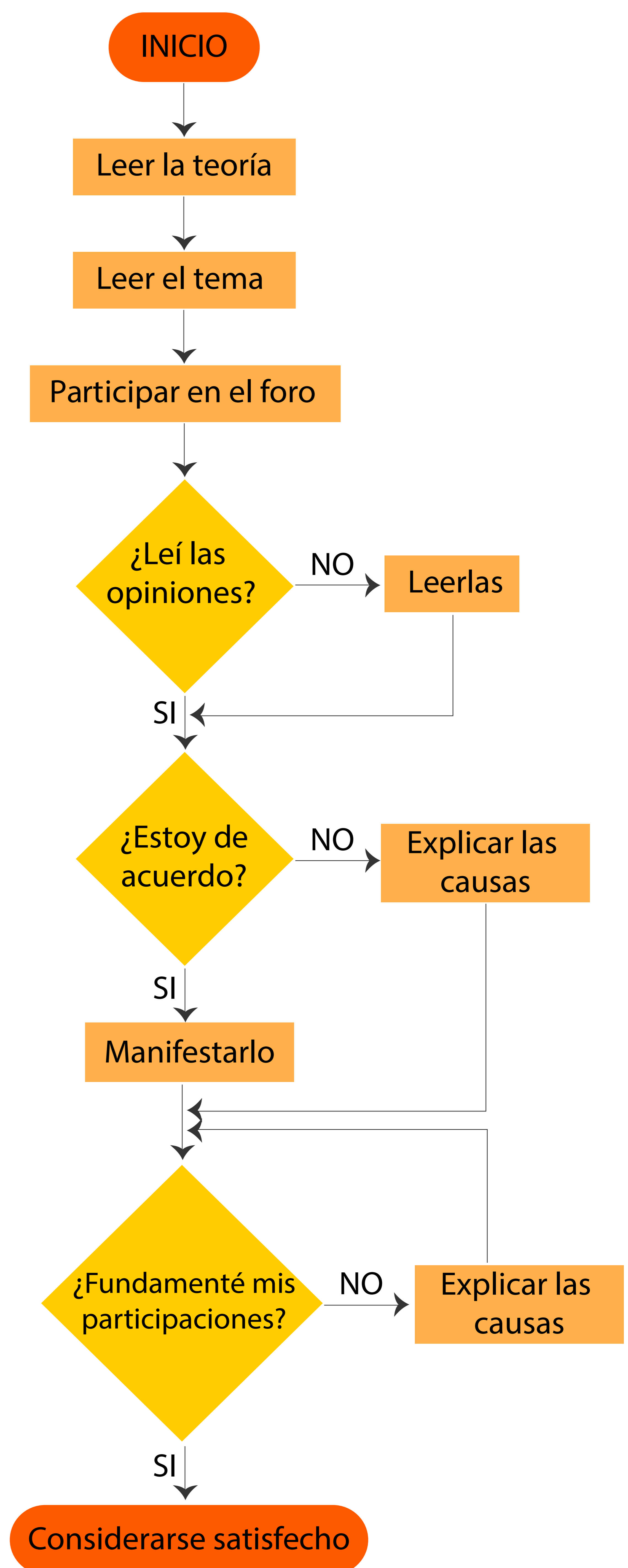


Hacer un cierre de la discusión, valorando los aportes de todos.

De esta manera, los estudiantes sienten la presencia del equipo docente y, sobre la marcha, reciben información de su propio proceso de aprendizaje y el de sus compañeros.

Dentro de los foros, es imprescindible fomentar la interactividad. Esto no es un tema simple: en un principio, la mayoría de la gente intenta participar respondiendo al tema. Esto hace que las participaciones sean una especie de “**monólogos**”. Aunque no está mal que cada uno quiera emitir su opinión, lo interesante para que se produzca una verdadera “charla” e “intercambio” al leer las opiniones de los demás es buscar puntos de contacto, disidencias, etc. Este intercambio transforma el foro en un espacio de construcción del conocimiento, un lugar donde podemos enriquecernos todos los que participamos a través de nuestras reflexiones, planteo de dudas, respuesta a cuestionamientos de otros, etc. Para que esto se logre, el tutor tiene un rol fundamental (Vivas, 1999 - Polanco V., 2000).

El tutor-docente debe leer las participaciones, encauzar el tema cuando se producen desvíos, alentar las intervenciones, contactarse con aquellos que no participan y diseñar esquemas, diagramas tendientes a fomentar dicha interactividad. El siguiente diagrama de flujo tiene como finalidad que cada estudiante valore su nivel de interactividad dentro del foro:



No se debe olvidar que el objetivo es que el estudiante logre construir el conocimiento y esto último no se logra en la soledad sino en la interacción. Al respecto plantea Vivas:



*“El conocimiento se construye de modo privilegiado en la interacción con otras personas. Las coordinaciones de acciones interindividuales desempeñan un rol causal en el aprendizaje. Esto no significa sostener ni propiciar que el individuo esté pasivamente formado por regulaciones impuestas desde el exterior (Doise y Mugny, 1983). Es solo a través de la interacción y el diálogo que podemos asegurar una activa construcción plena de significado, lo que es opuesto a diseminar información prescriptiva que consume un alumno relativamente acrítico y pasivo” (Vivas, 1999: 4).”*

En síntesis y como ya fuera aclarado, el éxito depende de la propuesta, dedicación y seguimiento que realicen los tutores. Por esto, es importante que al finalizar un foro los estudiantes reciban una realimentación. La misma debe retomar aspectos como:

- **Momento de la participación:** no es lo mismo comenzar a participar ni bien se habilita el foro que hacerlo a horas de cumplirse el plazo para su cierre. Si bien esto puede plantearse como recomendación específica, vale la pena retomarlo al momento de valorar el desempeño de los estudiantes.

- **Respuesta al tema propiamente dicho,** valorando el grado de fundamentación de la participación, ejemplificaciones, reflexiones, y estimulación de la interactividad a través del planteo de interrogantes o aportes concretos.

- **Interactividad:** demostrar, a través de la misma participación, que se leyeron las intervenciones de los demás, haciendo explícitos los acuerdos o desacuerdos.

“En los mensajes, el tutor debe demostrar empatía, comprendiendo esta como amabilidad, cordialidad, comprensión, valoración de los estudiantes, interés, cercanía, capacidad para motivar, respeto.”

*Salmon*

### 3.3 Foros de dudas o comentarios

Estos foros tienen la ventaja de poder plantear directamente dudas o comentarios sobre un tema, trabajo o actividad específica.

En los mismos, suele producirse un excelente intercambio, puesto que no solo es el docente quien responde a las dudas, sino que los estudiantes también pueden hacerlo, logrando así un intercambio enriquecedor a través del cual pueden realimentarse. Bien sabemos que no todos los estudiantes participan en los mismos y por eso es interesante fomentarlo.

Una posibilidad es integrar, en dichos foros videos, instructivos y orientaciones sobre la tarea a realizar. De esta manera, es más fácil que ingresen, aunque esto no asegura la participación.

El tutor puede contactarse con aquellos que no lo hacen, invitándolos a ingresar con un comentario general sobre lo que está sucediendo.

Si bien es valorable y provechoso que no solo el tutor responda a las dudas o comentarios, es imprescindible que esté pendiente de los requerimientos, aun cuando la pregunta haya sido respondida por otro estudiante. De esta manera, los estudiantes sienten la presencia del tutor y su empatía.

Para que todos identifiquen fácilmente las intervenciones del tutor, puede colocarlas de una manera especial, editándolas, tal como se muestra en la figura 1:

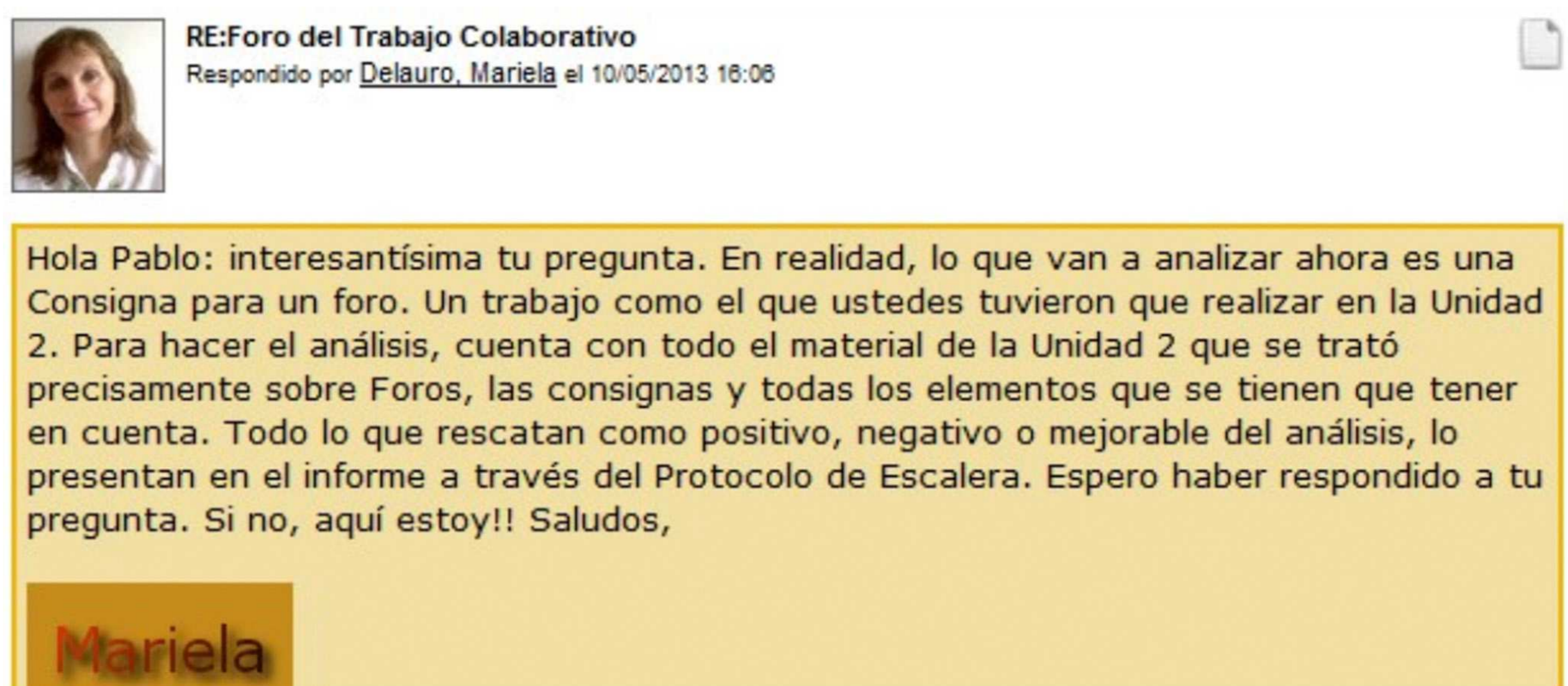


Figura 1. Respuesta a una duda puntual de un estudiante en un Foro de Dudas de Tutoría en Entornos Virtuales

“El tutor es el elemento más eficaz para solucionar los problemas de deserción y fracaso.”

*Sabulsky, Forestello y Roldán*

### 3.4 Foros de organización - acuerdos

Utilizados como herramienta de diálogo didáctico, estos foros permiten planificar tareas, consensuar objetivos, acordar temas y aportar elementos de discusión. En síntesis, ofrecen un espacio de negociación para obtener el consenso y el acuerdo necesario para conseguir las metas pactadas, brindando un aumento de las posibilidades de comunicación y optimizando la mediación interpersonal en forma asincrónica.

En la figura 2, se presenta un foro creado para acordar las experiencias a analizar:

The screenshot displays a forum page with a sidebar on the left containing navigation options like 'SECCIONES', 'Actividades', 'Materiales', 'Correo Interno', and 'Foros'. The main content area shows a thread titled '02 FORO CLASE 01 (Foro para coordinar la distribución de los sitios a comentar)'. The thread includes three posts: 1) A post by a user with a profile picture, titled 'Poniéndonos de acuerdo', published on 01/10/2011 at 13:13, with the text 'Utilizarán este Foro para acordar a distribución de las experiencias de manera que cada estudiante elija una distinta'. 2) A reply titled 'RE:Poniéndonos de acuerdo' from 26/04/2013 at 16:20, containing a link to 'http://www.maestrasjardineras.com.ar/informatica1.html' and an attached document 'Actividad informática con los chicos.docx' (18.8 KB). 3) Another reply titled 'RE:Poniéndonos de acuerdo' from 28/04/2013 at 01:24, containing a link to 'http://creatividadeneljardin.blogspot.com.ar/' and an attached document 'Actividad a realizarse en sala de 5 años.docx' (88.5 KB). The right sidebar shows the user's location 'Nuevas Tecnologías y Educación', a list of categories including '02 Foro Clase 01', and options to 'Intervenir en el tema de debate' and 'Imprimir este tema de debate'.

### 3.5 Trabajos grupales: foros grupales, Wikis

Los trabajos grupales representan todo un desafío en los entornos virtuales. Para esto, se deben pensar actividades que permitan a los estudiantes conformar un grupo, entendiéndose como tal “...una estructura formada por personas que interactúan en un espacio y tiempo común, para lograr ciertos y determinados aprendizajes en los individuos

(alumnos) a través de su participación en el grupo. Dichos aprendizajes se expresan en los objetivos del grupo, son conocidos y sistemáticamente buscados por el grupo a través de la interacción de sus miembros” (Souto, 1993).

Actualmente, las plataformas cuentan con herramientas que permiten llevarlos a cabo, a saber:

- *Posibilidad de habilitar foros grupales, como se muestra en la figura 3:*

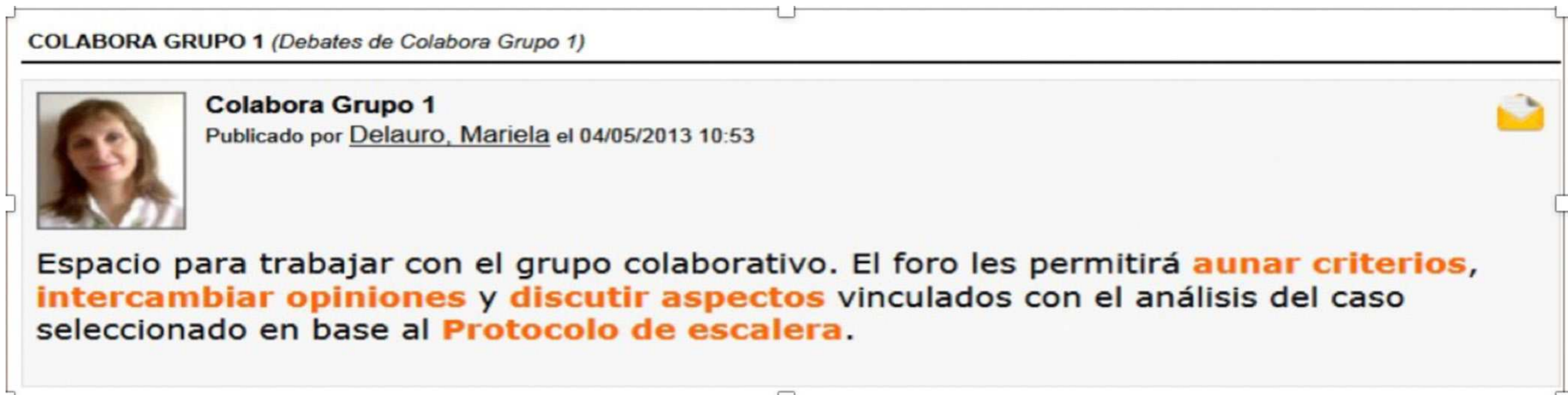


Figura 3. Foro grupal

- *Canales de chat privados para cada grupo.*
- *Wikis para redactar documentos compartidos. Se muestra un ejemplo en la figura 4:*

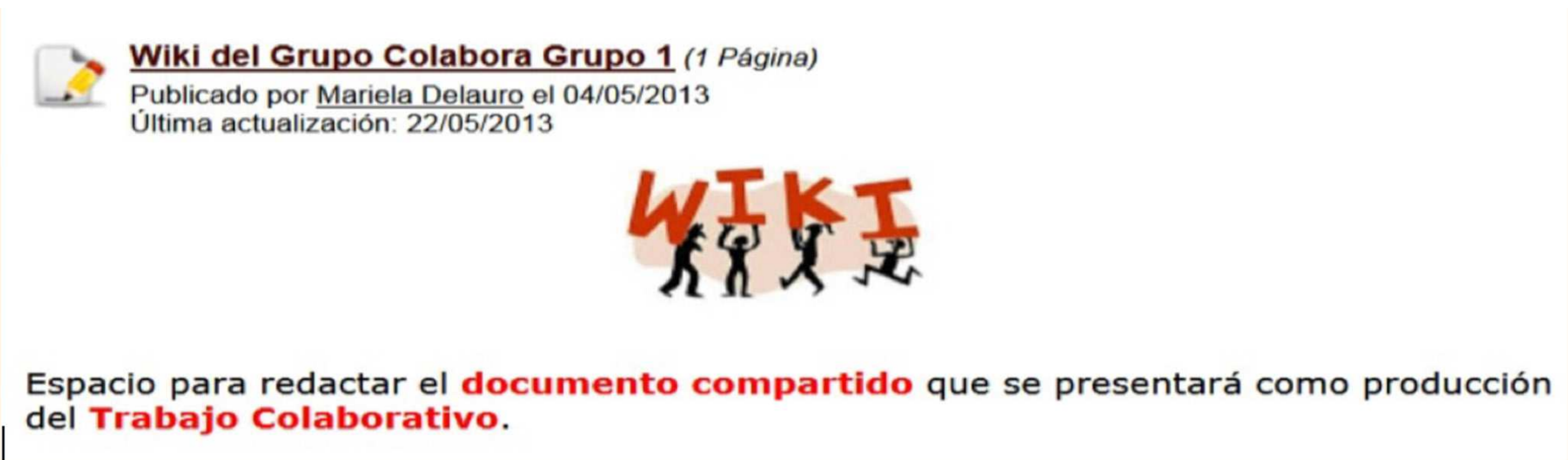


Figura 4. Imagen de la Wiki generada para un trabajo grupal

- *Salas de videoconferencias.*

Desde nuestro punto de vista, es interesante que los grupos sean autogestionados (Espiro, 2012), es decir, que los mismos estudiantes definan el grupo al cual quieren pertenecer. Para esto, el tutor puede habilitar una Wiki o un foro de inscripción con tantos "temas" como grupos deben constituirse, brindando pautas claras y los plazos que tienen para hacerlo. Esto estimula el contacto entre los estudiantes, pues varios se contactan vía correo electrónico para ponerse de acuerdo e inscribirse en el mismo grupo.

Una vez vencido el plazo, el tutor genera los foros grupales, integrando a aquellas personas que no se inscribieron en ningún puesto; nadie puede quedarse afuera. Los grupos deben tener en claro que en los

foros privados tratarán las cuestiones propias de la tarea a realizar y que, en los mismos, el tutor intentará no participar (solo si es imprescindible). Y en caso de ingresar para identificar que todos estén participando, contactarse con quienes no lo hacen y valorar la dinámica de trabajo. De esta manera, podrá hacer el seguimiento de todo el proceso y, al finalizar, entregarles una devolución de lo interactuado. Una posibilidad es hacerlo a modo de bitácora, sintetizando la crónica de lo sucedido, valorando los aspectos positivos, identificando los detalles mejorables y proponiendo alternativas para superarlos, tal como se muestra en la figura 5:

Comienzan a participar Marisa y Ninerva ni bien se habilita el foro y antes de publicarse la consigna de trabajo. Marisa, realiza un comentario sobre las herramientas que se habilitaron para la ejecución del trabajo colaborativo y coloca sus datos para otras formas de contacto. Por su parte, Minerva, propone utilizar solo las herramientas de la misma plataforma para facilitar el seguimiento por parte de la tutoría. Se incorpora William al foro, también antes de publicarse la consigna de trabajo, quien también publica sus datos y formas de contacto y Yaneth. Un día más tarde, comienza a participar Jaime, cuando ya está habilitada la consigna de trabajo, quien manifiesta estar de acuerdo con Minerva respecto a la utilización de las herramientas de la misma plataforma. Una vez publicada la consigna con los casos a analizar, Yaneth explicita el de su preferencia, con el que acuerda Jaime y lo publica para tenerlo a "mano" dentro del foro. William y Minerva comentan que están realizando las lecturas para luego poder opinar al respecto. Marisa publica el primer borrador del análisis del caso utilizando el protocolo de escalera para ponerlo a disposición de todos. Jaime valora lo realizado por ella y comparte con todos un archivo sobre el Aprendizaje Significativo. Definen el caso, respetando el tiempo de participación de cada uno lo que se valora como algo positivo. A partir de allí, cada uno retoma algún peldaño (o más de uno) del protocolo de escalera y publica su análisis del caso en base al mismo. Esto se identifica como otro aspecto muy positivo, puesto que la idea es intercambiar opiniones sobre el análisis propiamente dicho, retomando las opiniones y perspectivas de todos los integrantes del grupo. Se produce un intercambio de lo más interesante, donde se evidencia respeto y cordialidad. Esto se demuestra en el agradecimiento que hacen a los aportes de los demás, al retomar las sugerencias y al valorar los comentarios de otros. Esto les permite avanzar, pero también retroalimentarse mutuamente para la elaboración del producto final.

*Figura 5. Bitácora que sintetiza la crónica de participación de un trabajo grupal.*

## 3.6 Trabajos prácticos

La función del tutor consiste en estructurar situaciones en las que los estudiantes adquieran y apliquen las habilidades trabajadas y se transformen en personas comprometidas y responsables de su propio aprendizaje. En la plataforma, el tutor da las indicaciones de los trabajos a realizar y los estudiantes los envían subiéndolos al servidor. Estos archivos quedan almacenados para su posterior evaluación.

“El tutor debe identificar su rol como fundamental dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero no como poseedor de la verdad, sino como guía y orientador.”

*Delauro, Quiroz*

El objetivo de la actividad que se visualiza en la figura 6 es que los estudiantes desarrollen las competencias tecnológicas mediante el conocimiento de los recursos web, las herramientas informáticas y los recursos digitales.

Estos elementos les permitirán, posteriormente, diseñar unidades didácticas que los integren y articulen para apoyar y enriquecer el proceso de enseñanza:

The screenshot displays a learning management system interface. On the left, there is a sidebar with navigation options: SECCIONES, Actividades, Presentación, Clases, Noticias, Calendario, Calificaciones, Materiales, and Archivos. The main content area shows a list of activities under the heading 'Unidades de Nuevas Tecnologías y Educación'. The activities listed are:

- Introducción a las Nuevas Tecnologías en el Nivel Inicial**  
Responsable: María Mercedes Marinsalta  
Se propone esta actividad como un primer acercamiento de las y los estudiantes a las Nuevas Tecnologías en las salas de Nivel Inicial incentivándolos a que conozcan las experiencias de otros docentes y reflexionen sobre la incorporación de la informática a la actividad de la sala, así como sus posibilidades y limitaciones.
- Software Educativo**  
Responsable: María Mercedes Marinsalta  
Segundo Trabajo Práctico
- Programas para hacer Presentaciones Digitales**  
Responsable: María Mercedes Marinsalta  
Trabajo Práctico N° 3 sobre Programas para hacer Presentaciones Digitales

A blue callout box highlights a detailed view of the 'Introducción a las Nuevas Tecnologías en el Nivel Inicial' activity. The text in the callout box includes:

3.-Seleccionar el relato de alguna actividad de uso de la computadora en la sala realizada por una docente de nivel inicial con sus alumnos de algunos de los espacios indicados en [Sitios](#) o los que presenta el portal de educared.

Utilizar este [Foro](#) para acordar previamente la distribución de las experiencias a trabajar.

- Realizar un resumen de la actividad seleccionada indicando además cuáles consideran Uds. que serían los aciertos en las actividades planteadas referidas al uso de las TIC en la sala (aproximadamente 200 palabras)
- Guardar una imagen relacionada con el relato e insertarla al final del texto. (Insertar/imagen/desde archivo)
- Agregar una sugerencia de actividad con computadora relacionada al tema propuesto por la docente del relato anterior

4.-Realizar una búsqueda en Internet sobre: trabajos, artículos o notas referidos al uso de la computadora en el nivel Inicial. Utilizar [www.google.com](http://www.google.com)  
Copiar la dirección de 2 sitios encontrados y escribir a continuación una descripción de los mismos y vuestra opinión respecto al mismo.  
Entregar el informe realizado [con las siguientes especificaciones](#)

5.- Como cierre de la actividad trabajaremos en la construcción colaborativa de una [Wiki](#). En ella iremos colocando los enlaces de los sitios que han ido encontrando y consideran de interés. Los agruparemos por temas y por áreas.

**Material de estudio**

Material de estudio	Estado
<a href="#">Nuevas tecnologías en el diseño curricular.pdf</a> (1323.3KB) Las Nuevas Tecnologías en el Diseño Curricular. La lectura de este material les permitirá analizar las principales potencialidades didácticas de las nuevas tecnologías: impresas, audiovisuales, informáticas y telemáticas.	!

**Actividades**

Actividades	Estado
<a href="#">Primer Trabajo Práctico de Nuevas Tecnologías y Educación</a> Este espacio está destinado para realizar la entrega del informe realizado.	!

### 3.7 Autoevaluaciones

Las autoevaluaciones le dan la posibilidad a los estudiantes de pensar cuidadosamente acerca de lo que saben, de lo que no saben y de lo que necesitan saber para cumplir determinadas tareas.

Los entornos con los que trabajamos cuentan con herramientas de autoevaluación para el diseño de pruebas objetivas con ítems como elección múltiple (multiple choice), llenar espacios en blanco con una palabra o frase correcta, completar una oración, combinar partes de una frase, etc.

Dentro de las ventajas que las mismas poseen se pueden citar la corrección automática instantánea y la descripción de resultados. Consideramos que, aunque los resultados de las autoevaluaciones no deben tenerse en cuenta para valorar y calificar a los estudiantes, sí representan un aspecto más para conocerlos y evaluar la propia práctica pedagógica.

Tal como plantea Rafaghelli:

*“La riqueza de las autoevaluaciones está en que los alumnos puedan realizar procesos autónomos y no dependan del docente para confirmar si lo que hacen está bien o mal.*

*Los alumnos que realizan las autoevaluaciones con honestidad y seriedad, desarrollan además una capacidad metacognitiva que les permite reconocer el modo en que realizan las tareas y autorregularlas” (Rafaghelli, 2002: 5).*



## 4. Resultados obtenidos

Para valorar el grado de impacto de la tutoría en el acompañamiento a los estudiantes, se les consulta a través de una encuesta, la cual ayuda a evaluar diferentes aspectos como:

- *Las actitudes del tutor.*
- *Los temas propuestos en los contenidos y en los foros.*
- *La disposición del tutor.*
- *La forma particular de sostener la interactividad con el tutor y los compañeros.*
- *El nivel de las realimentaciones.*
- *La precisión en los criterios teóricos y metodológicos.*
- *Las diferentes herramientas y recursos.*
- *Las tareas que relacionan la teoría con la práctica.*

A modo de ejemplo en la materia de Tutoría se integraron los siguientes ítems:

- *Enumere las tres cosas que más le gustaron de la materia.*
- *Enumere las tres cosas que menos le gustaron de la materia.*

La mayoría de los estudiantes coincide en no identificar aspectos negativos, salvo el excesivo tiempo que les requiere realizar las lecturas y actividades, también la incertidumbre que les genera trabajar colaborativamente con personas desconocidas. A modo de sugerencias, realizan aportes concretos tendientes a propiciar mayores propuestas de trabajos grupales.



## 5. Conclusión

Según el proyecto de la **UNESCO** sobre Estándares de Competencias en *TIC para Docentes (2008)*, lograr la integración de las TIC en el aula dependerá de la capacidad de los docentes para estructurar el ambiente de aprendizaje de forma no tradicional, fusionar las TIC con nuevas pedagogías y fomentar clases dinámicas en el plano social, estimulando la interacción cooperativa y el aprendizaje futuro.

Las competencias fundamentales comprenderán la capacidad tanto para desarrollar métodos innovadores de utilización de TIC en el mejoramiento del entorno de aprendizaje, como para estimular la adquisición de nociones básicas en TIC, profundizar el conocimiento y generarlo.

Para esto, es imprescindible que el tutor tenga desarrolladas las competencias, pero fundamentalmente, que las ponga en acción. Sobre las mismas, hay mucha literatura, pero no siempre se plasman en experiencias concretas.

A lo largo de este artículo, se puntualizaron situaciones y acciones donde la comunicación es un componente pedagógico importante, que se traduce en la importancia de la empatía de los mensajes, en la cordialidad del tono y en la celeridad de las respuestas.

Además de esto, en un **entorno virtual de aprendizaje** las competencias no se aplican de manera aislada sino, por el contrario, están siempre integradas puesto que forman parte de la tarea diaria del tutor.

### **Es el tutor el que:**

- *Anticipa los recursos multimediales que deberá utilizar para presentar de una manera simple y accesible los contenidos de aprendizaje, seleccionándolos o desarrollándolos.*
- *Transmite su presencia en todo momento para que los estudiantes se sientan acompañados en su trayecto formativo.*
- *Elabora y revisa constantemente su producción escrita, identificando si deberá acompañarla con otros recursos.*
- *Está pendiente del desarrollo de las actividades y del comportamiento de los estudiantes en la plataforma, utilizando todos los recursos tecnológicos disponibles, como los datos cuantitativos que aportan las plataformas, planillas de seguimiento diseñadas por él mismo, etc.*

• *Diseña dispositivos que le permiten valorar el desempeño de los estudiantes, teniendo siempre presente que deben traducirse en verdaderas realimentaciones que constituyan otras instancias de aprendizaje.*

• *Está dispuesto a aceptar críticas y sugerencias tendientes a revisar y mejorar su práctica pedagógica.*

• *Muestra apertura a trabajar integrando equipos interdisciplinarios.*

Desde esta perspectiva, los estudiantes y tutores disponen de una variedad de dispositivos en red, de recursos y entornos digitales que apoyan su tarea de producir conocimiento y aprender colaborativamente en cualquier momento y lugar.

---

## Referencias

Asinsten, G., M. S. Espiro, J. Asinsten (2012). *Construyendo la Clase Virtual. Métodos, estrategias y recursos tecnológicos para buenas prácticas docentes.* Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires.

Delauro, Mariela (2006). *Evaluación en entornos virtuales. Material bibliográfico desarrollado para el Posgrado Especialización en Entornos Virtuales. Virtual Educa - OEI.*

Delauro, Mariela (2017). *Tutoría en entornos virtuales. Material para la cátedra del mismo nombre de la Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Aprende Virtual - OEI.*

García Aretio, L. (2006). *La Educación a distancia.* Ed. Ariel Educación. España.

Jenkins, Henry (2006). *Building the new field of digital media and learning.* Publicado en Web, URL: <http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0->

[A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://www.uned.es/catedraunescoead/publicued/pbc09/artic.htm) Consultado 27 de mayo de 2013

Martínez, María Teresa. Conferencia brindada en el Foro temático: Transformaciones pedagógicas. Las tutorías y la función del acompañamiento académico. III Foro Internacional de Educación Superior en entornos virtuales de la Conferencia Internacional ICDE 2011.

Nicastro, S., y Greco, M. (2009) *Entre trayectorias. Escenas y pensamientos en espacios de formación.* Rosario, Homo Sapiens.

Polanco V, Hugo (2002). *Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje en la educación a distancia.* Publicado en Web, URL, <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/entornosvirtuales.pdf>

Quiroz, Juan Silva (2010). *Enseñar en los espacios virtuales: de "profesor" a "tutor".* Revista Electrónica de diálogos educativos. N° 19, año 10. Publicada en Web: [http://www.umce.cl/~dialogos/n19\\_2010/silva.swf](http://www.umce.cl/~dialogos/n19_2010/silva.swf)

Rafaghelli, M. (2002). *Propuestas para la construcción de instrumentos de evaluación para las actividades educativas a distancia.* Publicued, Cátedra de la Unesco de Educación a Distancia, UNED. Publicado en Web, URL, <http://www.uned.es/catedraunescoead/publicued/pbc09/artic.htm>

Sabulsky, Forestello, Roldán (2009). *Ser docente en la modalidad a distancia. Reconstruyendo la historia de Universidad Nacional de Córdoba.* Revista de la Red Universitaria de Educación a Distancia. Año XI, No 7.

Souto, Marta (1993) *Hacia una didáctica de lo grupal.* Miño y Dávila. Buenos Aires.

Sztajnszrajber, Darío (2012). *Educación, posmodernidad y nuevas tecnologías.* Conferencia Inaugural del V Congreso Regional del Programa Conectar Igualdad en la Región Centro.

UNESCO (2008) *Estándares UNESCO de Competencias en TIC para Docentes,* Londres. Publicado en Web Consultado 22 de mayo de 2013

Vivas, J. (1999). *Psicología y nuevas tecnologías. Una perspectiva cognitivo constructivista en Educación a Distancia.* Documento Base. Universidad Abierta. Universidad Nacional de Mar del Plata.

A smiling man with a beard, wearing a dark blue suit, a blue and white checkered shirt, and a dark tie, stands outdoors. He is looking slightly to his left. The background shows a modern building with large windows and some greenery.

# La INVESTIGACIÓN y los medios TECNOLÓGICOS

*Por: Mg. Julio César León Luquez  
Vicerrector de Investigaciones de la Universitaria Agustiniana*

*La investigación siempre tendrá como objetivo la generación de nuevo conocimiento a través de procesos formales y rigurosos. En Colombia, es una función sustantiva de la educación superior; como tal, debe ser desarrollada por todas las instituciones técnicas, tecnológicas, universitarias y las universidades.*

*En el contexto tradicional de la educación presencial o a distancia con tutorías in situ, los mecanismos para el desarrollo de procesos investigativos con carácter formativo parten de la comunicación directa, cara a cara, entre las partes: el investigador y el estudiante. Esto no siempre es posible en la virtualidad, por lo que, al menos en cuanto a las formas de interacción, se requiere una nueva perspectiva.*

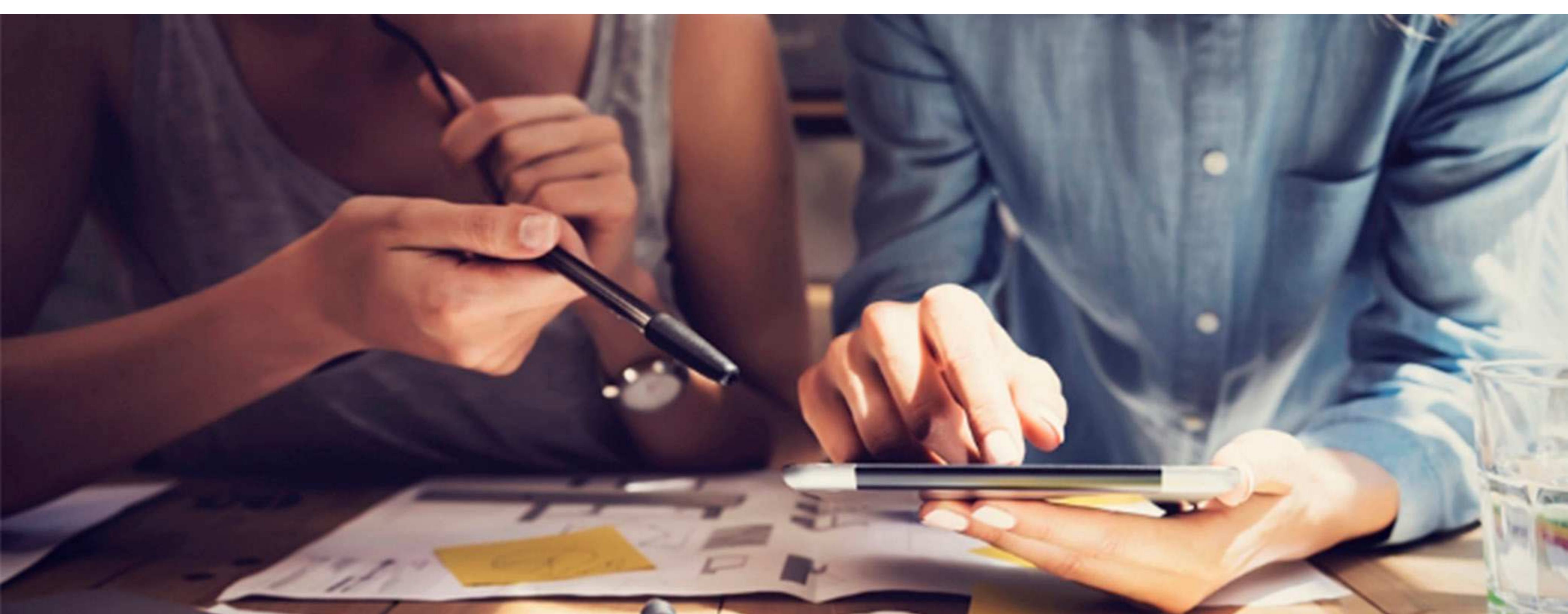
*La tecnología ha facilitado y propiciado nuevas formas de interrelación. Claramente la posibilidad de romper barreras de tiempo y espacio tiene un potencial enorme para conectar personas y establecer vínculos basados en intereses comunes, a lo cual no es ajena la investigación.*

**Algunas de las colaboraciones con carácter investigativo más grandes del mundo han sido construidas sobre la base de los medios tecnológicos, los cuales permiten enlazar equipos desagregados y dispersos alrededor del mundo.** Un ejemplo de lo anterior es la manera como opera la Organización Europea para la Investigación Nuclear, CERN, por su sigla en francés. Este es el laboratorio de investigación más grande del mundo en física de partículas.

En él se desarrollan experimentos a gran escala que permiten ahondar en el conocimiento de la materia, que es de lo que está hecho todo lo que nos rodea. Los grandes volúmenes de datos generados en cada uno de estos ensayos son analizados por personas ubicadas en diferentes partes del planeta en función de indagar sobre aspectos concretos del fenómeno a estudiar. De esta manera se optimizan recursos y aumentan las posibilidades de lograr hallazgos importantes.

Las colaboraciones científicas no son exclusivas de las ciencias básicas, y es posible encontrar ejemplos en todas las áreas del conocimiento. Entre sus ventajas están la posibilidad de conformar equipos interdisciplinarios, el aumento en la productividad, mayor alcance y visibilidad de los resultados obtenidos, así como la optimización de tiempos y recursos, antes destinados a la movilidad, que pueden ser puestos al servicio de la solución del problema estudiado, interés principal de toda investigación.

**Por su éxito, las prácticas de las redes de colaboración científica están siendo adaptadas al contexto de la formación en modalidad virtual.** Con soporte a través de plataformas tecnológicas y procesos un poco más guiados y procedimentales, se implementan metodologías de aprendizaje en las que el objetivo es que el estudiante desarrolle habilidades en y para la investigación; más que la generación de conocimiento





de punta, los programas académicos de este tipo han logrado resolver la exigencia que impone el contexto de la educación superior en este aspecto.

Típicamente, quienes se preparan mediante un programa de modalidad virtual enfrentan, en el curso de su desarrollo, la discusión por medio de foros temáticos, el trabajo colaborativo en grupos gestionados por el docente o tutor, además de los que son auto-gestionados por quienes lo componen. Algunos métodos y técnicas comunes en procesos investigativos son desagregados y presentados como actividades a través de las cuales se guía gradualmente al estudiante en su aprendizaje y aplicación.

De esta manera, **aunque no siempre es posible el encuentro presencial entre las partes, los medios tecnológicos sirven como canal de comunicación y permiten nuevos escenarios de trabajo, así como la instrucción de quienes se forman para las dinámicas modernas de colaboración en red, que toman cada vez más fuerza en el contexto de la ciencia y la producción de conocimiento.**

### Mg. Julio César León Luquez

Físico, con Maestría en Física, Maestría en Educación y TIC y Maestría en Administración de Negocios.

Doce años de experiencia en el sector educativo como docente, directivo y asesor.

Experiencia y formación en Gerencia y Gestión Estratégica de Procesos Académicos y de Investigación.

Par académico del Ministerio de Educación Nacional.

# DE LOS MANUALES ESCRITOS AL USO DE BÚSQUEDAS EN INTERNET Y LAS **AULAS VIRTUALES** PARA LA CAPACITACIÓN EN LAS EMPRESAS

Por: Benjamin Vargas García  
Mg. En Informática Educativa UTEM Virtual, Chile



## ¿Por qué la capacitación en empresas?

Si queremos que los trabajadores se adapten a las exigencias cambiantes del entorno y tengan un mejor desempeño en sus actuales y próximos cargos, es necesario capacitarlos con la misma frecuencia que deseemos como empresarios, también dinamizar y actualizar su trabajo, y, por ende, sus resultados.

Para que unifiquemos criterios, por capacitación entenderemos al conjunto de actividades didácticas orientadas a ampliar los conocimientos, habilidades y aptitudes del personal que labora en una empresa. La capacitación debemos verla como un proceso educativo específico a corto plazo, el cual emplea técnicas especializadas y planificadas dirigidas más a lo práctico que a lo teórico.

Desde los inicios del siglo XX, gracias a las teorías de Henri Fayol en las áreas administrativas de las empresas, se crearon las ya famosas unidades de organización y métodos. Ellas se encargaron por mucho tiempo del desarrollo de los también famosos manuales de procedimiento, con los que se “guiaba” y/o “capacitaba” al personal de las organizaciones. Gracias al desarrollo de software especializado para la ejecución de diversas tareas administrativas y operativas, se esperaba que las áreas responsables realizaran dentro de la documentación propia del software los tan anhelados manuales de usuario y reemplazaran o complementarían los manuales de procedimientos.

## ¿Ventajas de contar con los manuales?

Era posible estandarizar los procesos y por tanto los resultados. ¿Desventajas? La pereza causada por leer los largos y tediosos manuales, la interpretación que se podría dar a los procedimientos escritos, la posibilidad de interpretar o no entender las instrucciones dadas; casi siempre llevaba al autoaprendizaje (factor clave en nuestro presente mediado por la tecnología).

Los manuales escritos ya no son tan importantes, ni son la fuente clave para la capacitación si usamos las herramientas que están a nuestro alcance y reemplazamos o complementamos estos con elementos virtuales y multimediales apropiados.

De manera general, **podemos comparar los tutoriales específicos con los cursos cortos; los tutoriales, tal como los desarrollados y presentados en la web de la Uniagustiniana, son un buen ejemplo de estos procesos de capacitación.**

Día a día vemos cómo el uso de herramientas virtuales, propias de procesos educativos, se utilizan para la capacitación empresarial. Veamos el ejemplo del **SENA**: si “navegamos” por la propuesta de capacitación que ofrece de manera abierta, nos podemos encontrar con una variada y amplia gama de cursos que nos permiten entrenarnos en una labor específica.

Asimismo, las empresas de seguros, cada vez más, reemplazan los cursos presenciales para sus agentes por los virtuales, que les enseñan cómo es y cómo se utiliza un producto específico.

Por otra parte, **YOUTUBE** es una fuente de videos que nos brindan respuestas a temas específicos o exponen la manera de hacer algo.



## Los invito a realizar unas pruebas:

- Asumamos que nos interesa aprender sobre sistemas de fertilización agrícola ecológica para aplicar en un proyecto de emprendimiento. Utilizando un buscador (a mí me gusta Google) ingreso al portal del virtual SENA y encontramos en cursos cortos diversas opciones para capacitarnos sin costo sobre este tema.

- Si queremos aprender cómo freír chicharrones, podemos encontrar al menos cuatro (4) videos en YouTube que nos muestran cómo hacerlo; encontramos varios blogs especializados en cocina que

nos dan recetas y técnicas paso a paso para hacerlo bien.

- ¿Necesitamos armar una bicicleta? Encontramos, según el tipo de bici, al menos tres (3) videos específicos. ¿Necesitamos arreglar algo de nuestro computador? ¿Tengo que enviar un archivo en formato PDF con menor peso al que tenemos? ¿Necesitamos aprender cómo se divide según el nuevo sistema que les enseñan a nuestros hijos? Khan Academy nos ayuda con lecciones específicas.





Podría seguir ampliando la lista de preguntas, pero no se trata de eso, pensemos en empresas que cuentan con múltiples puntos de venta en distintas ciudades, las cuales han desarrollado “aulas” multimedia para que sus empleados conozcan y sean evaluados mediante estas plataformas virtuales de aprendizaje.

**¿Resultados?** Esto permite capacitar un mayor número de personas con menores costos y en menor tiempo; también permite que hagamos un “**recorderis**” en cualquier momento sobre lo que necesitamos tener claro para realizar bien una labor. No es necesario “**sacar**” a un empleado de su entorno ni localidad para que, en tiempos dispuestos para ello, se realicen las capacitaciones requeridas.

Ahora pensemos en las posibilidades. Debido a que estos procesos pueden ser asincrónicos (no requiere que las personas a capacitar y el capacitador estén en al

mismo momento para realizar el curso), es fundamental un diseño apropiado, específico y con el soporte necesario para que el proceso se desarrolle de manera adecuada.

Pensando en el uso y aprovechamiento de lo que se nos ofrece a través de internet, es de vital importancia saber realizar búsquedas de información, con el fin de encontrar y usar las herramientas que se nos ofrecen para capacitarnos en temas tan, tan variados.

Mucha es la información que podríamos obtener por medio de la web, ahora debemos preguntarnos:

**¿Sabemos usar realmente esta herramienta?, ¿qué tantas cosas podemos solucionar en el ámbito educativo, empresarial o en la vida cotidiana si utilizáramos adecuadamente esta herramienta?**

Para muchas empresas es importante contar con información en tiempo real; **¿qué está pasando con su personal de mantenimiento?** Con el uso de herramientas que nos permitan montar formularios o encuestas, es posible crear un sistema sencillo de información donde cada funcionario ingrese la información requerida y esta sea distribuida a quienes la requieren.

**¿Cómo hacerlo?** De nuevo, los tutoriales de estos aplicativos, YouTube y otras opciones nos proveen el “curso” que nos enseña a utilizar la herramienta y montar este procedimiento.

Este es solo un abrebocas a todo lo que la capacitación virtual y el uso de herramientas disponibles vía internet podría aportarnos y facilitarnos la vida.

Lo que sí es claro y clave es que hoy debemos saber cómo buscar y utilizar lo que la internet nos ofrece, si deseamos utilizarlas al máximo; pienso que este es el quid para mejorar nuestros procesos de capacitación **¿Estamos preparados?**

## Referencias

*Investigaciones previas realizadas por el autor en el Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje.*

*Desarrollos de plataformas virtuales de capacitación realizadas por el autor a empresas específicas.*

*Realización de más de 30 cursos de capacitación en la plataforma virtual del SENA y otras.*

*Noticias publicadas por el Periódico el Tiempo el 8 de marzo de 2018.*

*Información suministrada en la web del SENA y MinTIC.*

*Videotutoriales de Garage Digital.*

*Información pública suministrada por los fabricantes de los aplicativos nombrados.*

### **Mg. Benjamin Vargas García**

Ingeniero Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, con Especialización en Diseño de Ambientes de Aprendizaje Apoyado en Tecnologías de la Información y Magister en Informática Educativa de la Universidad Tecnológica Metropolitana Utemvirtual de Chile.

Docente, investigador y humanista dedicado al desarrollo de actividades creativas, educativas y de investigación.

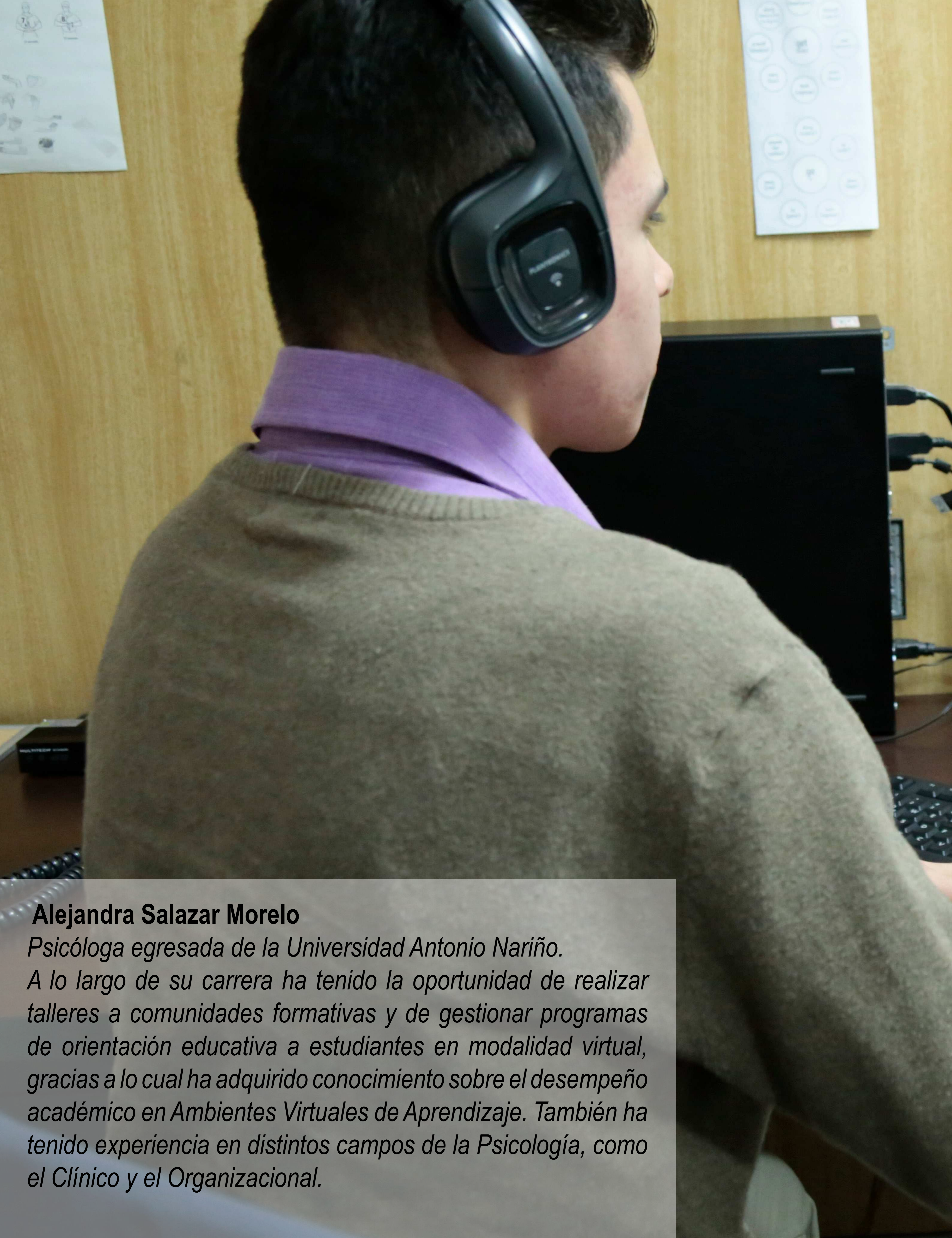
# La Biblioteca UNIAGUSTINIANA también es Virtual

Ingresa a [www.uniagustiniana.edu.co](http://www.uniagustiniana.edu.co)  
en el sitio de la Biblioteca,  
**sección Recursos Electrónicos**  
y vive la virtualidad 24/7



Antómate de los Recursos  
Electrónicos que tiene disponible  
**para ti la Biblioteca Fr. Pedro Fabo**  
**de la Universitaria Agustiniana.**

**Enlace** <http://www.uniagustiniana.edu.co/biblioteca-uniagustiniana>



**Alejandra Salazar Morelo**

*Psicóloga egresada de la Universidad Antonio Nariño. A lo largo de su carrera ha tenido la oportunidad de realizar talleres a comunidades formativas y de gestionar programas de orientación educativa a estudiantes en modalidad virtual, gracias a lo cual ha adquirido conocimiento sobre el desempeño académico en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. También ha tenido experiencia en distintos campos de la Psicología, como el Clínico y el Organizacional.*



# La evaluación de desempeño en ambientes virtuales de aprendizaje: el ROL del TUTOR

*Por: Alejandra Salazar Morelo, Psicóloga  
Facultad de Educación Virtual y a Distancia UNIAGUSTINIANA*

Los avances tecnológicos actuales han modificado de manera sustancial los procesos pedagógicos de la educación a distancia, con lo cual se ha generado, mediante diferentes herramientas pedagógicas virtuales (videoconferencias, chats, foros de discusión en línea, etc.), una mayor interacción entre los estudiantes y los docentes en un formato on-line. De esta manera, la educación se expande a múltiples partes del mundo sin la presencia física de la institución o del conferencista (Onrubia, 2005).

Sin embargo, este tipo de educación elimina o reduce de manera significativa la interacción personal entre estudiante y docente, lo que conlleva a la disminución de la acción paralingual entre los implicados en el proceso educativo; se establecen, así, nuevos retos tanto para el alumno como para el docente en los procesos de esta metodología formativa (Anderson 2001).

El establecimiento de la educación en línea o virtual ha expuesto la necesidad de modificar las habilidades establecidas por parte del docente, quien, mediante este tipo de educación, no puede exponer directamente a sus alumnos las habilidades pedagógicas convencionales de interacción presencial.

Por tal razón, según algunos autores como Salmon (2000), el nuevo profesor se debe convertir en un facilitador y no en un proveedor de la información.

Es así que el profesor actual, si desea formar parte de este tipo de educación, debe generar nuevas herramientas pedagógicas que le permitan dar el mensaje correcto dentro de su cátedra o curso virtual y mantener los conceptos fundamentales en el proceso educativo del estudiante. No obstante, cuando este mensaje no fuese claro, los estudiantes serían expuestos a un mundo sin límites dentro del campo del conocimiento, el cual se encuentra disponible en el internet y que podría afectar el buen desarrollo educativo, y esto conduce a una mala calidad educativa.

Si bien el internet rompe las puertas del aula de clase y favorece una educación más personalizada para el estudiante, siempre es necesario mantener una guía y unos lineamientos por parte del docente que conduzcan al cumplimiento de los objetivos establecidos por las diferentes disciplinas del conocimiento. De esta forma, se permite al estudiante obtener las habilidades intelectuales y destrezas manuales que conciernen al arte de la ciencia en la cual se esté formando.

A partir de este contexto y debido a la diversificación del mercado de la educación on-line, diferentes instituciones establecen algunos parámetros para garantizar una buena calidad en la formación de las personas.

Por otra parte, las instituciones prestadoras del servicio educativo enfrentan nuevos retos al momento de seleccionar a los tutores de enseñanza virtual, pues es importante que cumplan de manera idónea sus funciones. Esto tiene lugar toda vez que dichos profesionales deben tener unas características adicionales en el manejo de herramientas informáticas, creatividad en comunicación no verbal y diseño de nuevas metodologías aplicadas a las TIC que permitan una correcta comunicación virtual, con lo que se garantice la formación óptima del alumno.

De otro lado, Murillo e Hidalgo (2015) exponen la necesidad de realizar una evaluación constante con el objetivo de mantener una estabilidad social en los procesos educativos. Así, se genera una fiabilidad y objetividad en el proceso educativo por parte de la población, que finalmente será responsable del desarrollo económico, técnico e intelectual de una nación.

Desde el inicio de la educación dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, como consecuencia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se hizo necesario implementar un cambio en la forma de impartir conocimiento. McDonald y Reushe (2002) plantean que uno de los principales cambios ocurre en la filosofía de enseñanza que cada profesor tiene o ha logrado a lo largo de su experiencia como docente.

Por otro lado, Fish y Wickersham (2009) consideran que una de las tareas primordiales del profesor en los entornos virtuales de aprendizaje es promover una evaluación y seguimiento constante a los estudiantes, así como el involucramiento activo de los mismos comprometiéndolos a pensar de manera crítica. Con lo anterior, se tienen parámetros para diseñar estrategias e instrumentos para la evaluación de la docencia en línea.

*En la Universidad de Athabasca Anderson, Rourke, Garrison y Archer (2001) plantearon que el desempeño del profesor se manifiesta a través de tres aspectos fundamentales:*

• **Presencia docente:** implica desarrollar funciones de diseño instruccional, facilitación de la discusión y dar orientación directa a los estudiantes.



• **Presencia cognitiva:** apoyar a los estudiantes a construir y conformar el significado de los contenidos educativos incentivando la reflexión y el discurso.



• **Presencia social:** es la habilidad entre profesor-alumno para proyectar sus características personales y mostrarse como individuos reales.





Los aspectos anteriormente mencionados se tienen en cuenta como indicadores del desempeño del profesor y de la construcción del conocimiento de los estudiantes, tipo y nivel de conocimientos alcanzados, además del clima social que genera el docente (Lajoie, García-Cabrero, Berdugo, Márquez, Bustos y Miranda, 2008). Citando en: Revista Iberoamericana de Educación superior a Distancia (2011).

La Universidad Nacional Autónoma de México (2012) construyó un esquema de evaluación de docentes del sistema de universidad abierta y educación a distancia y resalta los siguientes referentes para una propuesta de evaluación docente:

- Un referente teórico-metodológico de acuerdo a la formación y actualización del docente consiste en el posicionamiento de la enseñanza en un marco curricular (Liston y Zeichner, 1993), del cual se estructura la práctica formativa sobre bases didáctico pedagógicas; esto quiere decir que el quehacer del docente abarca la creación de nuevas estrategias y hace parte de una construcción cotidiana y permanente, basada en un esquema referencial soportado en una teorización disciplinaria y la reflexión sobre el propio desempeño pedagógico.

- El segundo referente va ligado al enfoque constructivista implementado por Barriga y Hernández (2002) con rubros diferentes:

*a) Diseño de estrategias didácticas de apoyo al estudio independiente, en sesiones de tutoría grupal y de atención individual.*

*b) Estrategias de aprendizaje para las sesiones de trabajo desde la plataforma virtual.*

*c) Diseño de materiales de estudio, tales como guías, programas y recopilaciones.*

- El tercer y último referente brindan recomendaciones por parte de la Unesco (2004, 2008) para orientar el uso de las TIC en situaciones de aprendizaje y como estudio independiente.

Estos son algunos criterios procedentes para el caso de la carrera de pedagogía:

*a) La importancia de manejo tecnológico como parte de la formación docente.*

*b) El uso pertinente de los recursos provenientes de las TIC; con esto se ayuda tanto a estudiantes como docentes en las competencias comunicativas y tecnológicas.*

# Puntos de construcción de un esquema de evaluación de la docencia en el SUAYED

Los aspectos que se tienen en cuenta al abordar el desempeño del docente son los siguientes: contexto de la formación, manejo de contenidos académicos específicos, bases psicopedagógicas

de la docencia, marco curricular de la formación académica, utilización de las TIC en la práctica educativa, estrategia de aprendizaje y evaluación:

Caracterización y niveles	Caracterización	Niveles de logro (alto, aceptable, por mejorar)
Rasgos		
Planeación	Planifica el desarrollo de las unidades temáticas de acuerdo con el total de sesiones del semestre.	
	Presenta a los alumnos la calendarización de actividades del semestre.	
Ejecución	Presenta el programa de la asignatura al inicio del curso y lo utiliza como referencia recurrente.	
	Contextualiza los contenidos de la asignatura al inicio del curso y lo utiliza como referencia recurrente.	
	Aborda de manera clara y puntual los contenidos temáticos.	
	Se apeg a la estructura didáctica propuesta para las unidades temáticas de la asignatura (ordenamiento, secuencia, integración).	
	Utiliza exposiciones magistrales.	
	Invita a los alumnos a participar mediante alguna dinámica grupal.	
	Utiliza recursos para la organización de las ideas centrales (línea de tiempo, cuadros, esquemas, mapas, etcétera).	
	Se apoya en la utilización de la guía de estudio y la antología.	
	Combina el trabajo de la sesión con el apoyo de las TIC.	
Evaluación	Revisa y comenta las actividades de aprendizaje realizadas por los alumnos.	
	Invita a la participación de los alumnos para formular recapitulaciones parciales.	
	Ofrece apoyo para la resolución de problemas.	
	Revisa y comenta las actividades de evaluación realizadas por los alumnos.	
	Ofrece retroalimentación en casos de dudas y preguntas.	

Uno de los factores importantes para conseguir una educación de calidad es contar con docentes de calidad. La Unesco (2005) aclara que cada institución educativa (universidades) ha especificado diferentes estrategias para la evaluación de desempeño del docente.

Estas propuestas se deben enfrentar a múltiples desafíos que pueden surgir de acuerdo a la cultura universitaria, así que se debe tener en cuenta la gran diversidad de temas abiertos; por esta razón, es importante realizar un análisis.

El Cinda (2007) establece que la evaluación de la práctica pedagógica se trata de realimentar al docente y las distintas instancias involucradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que con esto se obtiene un mejoramiento continuo de la docencia y de sus procesos de **enseñanza-aprendizaje**.

Igualmente, Quintana (2010) señala que la evaluación de

desempeño pretende brindar una información oportuna, confiable y objetiva que sirva para mejorar la calidad del servicio que el docente ofrece; lo anterior conlleva al mejoramiento continuo de sus principales actores y los recursos que disponga para sus actividades.

### Quintana (2010) indica que los objetivos específicos de la evaluación docente son:

- *Obtener una valoración sistemática de la actuación del profesorado.*
- *Motivar y ayudar al profesorado a evaluar y perfeccionar su práctica como docente.*
- *Evaluar la actuación del docente como base para planificar el desarrollo profesional.*
- *Generar datos e informaciones que posibiliten la toma de decisiones sobre promoción y reconocimientos académicos en la formación.*
- *Mantener una rendición de cuentas de docente.*
- *Ayudar al docente a evaluar y mejorar su competencia profesional.*
- *Proporcionar a los alumnos un servicio de calidad.*

Igualmente, Quintana (2010) señala que la evaluación de desempeño pretende brindar una información oportuna, confiable y objetiva que sirva para mejorar

la calidad del servicio que el docente ofrece; lo anterior conlleva al mejoramiento continuo de sus principales actores y los recursos que disponga para sus actividades.

## Desempeño Docente en las Aulas Virtuales



Figura 1. Desempeño del docente en las aulas virtuales. Basabe (2011).

En la anterior figura se observa el desempeño del docente en el aula virtual, la cual involucra el desarrollo de actividades y habilidades, la actitud asumida en lo referido a las competencias tecnológicas, investigativas, pedagógicas, de liderazgo y sociales, que se manifiestan

en el ambiente virtual de aprendizaje a través de los elementos de interacción como: los contenidos, las herramientas de comunicación, las actividades de aprendizaje y el sistema de evaluación puesto en práctica por el profesor.

La Universidad del Zulia (2012) plantea la siguiente metodología propuesta para el desarrollo de la evaluación de desempeño:

- *Describir los indicadores emergentes de las competencias que desarrollarán los profesores.*
- *Aplicación de los instrumentos de evaluación.*
- *Se realizan dos cuestionarios: el primero va destinado a los coordinadores del programa y a la autoevaluación; el segundo, a los estudiantes.*
- *Después corresponde procesar, interpretar y comparar los resultados obtenidos de los dos instrumentos aplicados.*
- *Una vez se tienen los resultados, se procede a subtotalizar los valores arrojados de acuerdo a cada respuesta aportada, con la finalidad de analizar cada una de las competencias y verificar si el docente evaluado cumple con más del 50 % de los indicadores señalados.*
- *Se totalizan los resultados y se determina en qué rango de medida puede ubicarse el desempeño del docente en el aula virtual; si es óptimo, adecuado, regular o deficiente.*
- *Una vez contrastados los resultados, se procede a realimentar al personal evaluado por medio de reuniones o informes de los hallazgos.*

## Referencias:

Onrubia, J. Onrubia, J. (2005). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II. Consultado el 04 de mayo de 2018 en <http://www.um.es/ead/red/M2/>

Anderson, T. (2001) *Assessing teaching presence in a computer conferencing context*. JALN 5 (2), 1-17.


Salmon, G. (2000) *E-moderating: The key to teaching and learning online*. London: Kogan Page, 2000

Murillo, F. L., e Hidalgo, N. (2015). *Dime Cómo Evalúas y Te Diré Qué Sociedad Construyes*. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 8(1), 5-9.

García Cabrero, Benilde, Pineda Ortega, Vania Jocelyn, *Evaluar la Docencia en Línea: Retos y Complejidades*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia [en línea] 2011, 14 (-Diciembre) : [Fecha de consulta: 17 de mayo de 2018] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427215004>> ISSN1138-2783

Díaz-Barriga, F. y Hernández Rojas, G. (2002). *Construcción de un esquema para la evaluación de docentes del sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia de la UNAM*. Voces y silencios: Revista Latinoamericana de Educación, Vol. 3, No. 2, 77-84.

Quintana, M. (2010). *Sistema de evaluación del desempeño del docente en las aulas virtuales de la Universidad del Zulia (LUZ) -Venezuela*. XIII Encuentro Internacional Virtual Educa Panamá 2012.



# Un consultor de aula es la fórmula para **HUMANIZAR** la virtualidad

*Por Natalya Lenis Muñoz, Comunicadora Social, Facultad de Educación Virtual y a Distancia UNIAGUSTINIANA*

## **Natalya Lenis Muñoz**

Comunicadora Social de la Fundación Universitaria para el Desarrollo Humano UNINPAHU y Estudiante de la Especialización en Gerencia Estratégica de Marketing de la UNIAGUSTINIANA con énfasis organizacional y digital.

Cuenta con un intercambio académico internacional en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, (BUAP) México 2015.

Participante de EXMA PERÚ en el 2017 y del Foro Marketing Relacional SPEAK1TO1 2016 - 2017 Colombia y con 3 años de experiencia como Dircom de Agencia de Comunicación idée y Coordinadora de Plataformas Virtuales en la UNIAGUSTINIANA.

*La revista EVUlution entrevistó a la Psicóloga*

## **Alejandra Salazar**

*Consultora de Aula de la Facultad de Educación Virtual y a Distancia de la UNIAGUSTINIANA.*

*Esto fue lo que nos contó.*

## 1. ¿Qué es un consultor aula?

Un consultor de aula es la persona que acompaña y apoya al estudiante a lo largo de su proceso formativo. Este profesional debe estar en contacto con los estudiantes, ya sea a través de correo electrónico, vía telefónica, videoconferencia y, lo más importante, por medio de la plataforma educativa. Digamos que el **consultor de aula es el nexo de unión con la universidad.**

En otras instituciones, nacionales e internacionales, se le suele denominar “tutor motivacional”, “tutor personal” y demás títulos. Independientemente del calificativo, ayuda al estudiante en cuestiones académicas y administrativas; es decir, si un estudiante que realiza su pregrado en modalidad virtual se le dificulta ir hasta su universidad para llevar a cabo alguna diligencia, el consultor lo orienta en procesos como la solicitud de certificados y, ya sea el caso, lo remite al área correspondiente.

**El consultor de aula también realiza seguimiento a los tutores y/o docentes y los orienta a la hora de presentarse alguna novedad, con ello se toma una decisión para brindarle una respuesta adecuada al estudiante.**

## 2. ¿Cuáles son los perfiles profesionales necesarios para desarrollar las funciones del consultor de aula?

Las profesionales que pueden desempeñarse en estos cargos son psicopedagogos y psicólogos educativos con experiencia en orientación educativa, manejo de plataformas, apoyo de entornos virtuales de aprendizaje y utilización de herramientas tecnológicas.

## 3. ¿Por qué es importante un consultor de aula?

Es realmente necesario que, en los programas en modalidad virtual, el estudiante tenga acompañamiento y apoyo. Normalmente el estudiante duda mucho de tomar un curso virtual por el miedo a estar solo o enfrentarse a una cantidad de información que ve en la plataforma, la cual desconoce. Por tal motivo, el estudiante necesita ser **MOTIVADO** en todo momento, necesita ser escuchado: el estudiante necesita una persona a la que pueda expresar algún inconveniente que esté ocurriendo con su tutor o la plataforma. Adicionalmente, es importante contar con alguien que garantice la permanencia estudiantil y con ello el éxito académico del estudiante.

#### **4. ¿Es necesario humanizar un servicio virtual?**

Es importante humanizar un servicio virtual, ya que las personas tienen muchos mitos acerca de estudiar on-line, puede ser por el tema de la tecnología, la falta de acompañamiento, entre otras. Las personas que quieren tomar un curso, pregrado o posgrado virtual piensan que no va a haber un seguimiento ni la posibilidad de consultar dudas a sus tutores, o que solo se debe estar en un computador.

En respuesta a lo anterior puedo decir que, en este momento, la virtualidad tiene muchos beneficios y aspectos positivos. Recalco el tema de que el estudiante necesita ser escuchado, motivado; en esta modalidad de aprendizaje se satisfacen estas necesidades. Hay que acabar con este estigma de que no se puede aprender en modalidad virtual.

#### **5. ¿Cuáles serían las consecuencias de no realizar un seguimiento a los estudiantes?**

*Al no realizar un seguimiento se presentan varias circunstancias. Por ejemplo, ante un estudiante que no ha ingresado a la plataforma o no ha entregado actividades, tendríamos una posible deserción, por lo cual es importante recurrir a la llamada*

*telefónica, correo electrónico y consultar qué dificultades se le han presentado; pueden existir diversos motivos, todos importantes de conocer para brindarle alguna alternativa. Aquí lo más importante es involucrar a la persona en la adaptación al aprendizaje en modalidad virtual.*

#### **6. ¿Cuáles son los canales de comunicación que tienen disponible los estudiantes?**

*Los canales de comunicación a los cuales pueden acceder los estudiantes son:*

**Mensaje de plataforma:** es una opción de mensajería que está insertada directamente en la plataforma Moodle (plataforma Eduvirtual). Se puede comunicar tanto con el consultor de aula y con los tutores-docentes.

**Foro de dudas:** los estudiantes podrán presentar sus inquietudes a los tutores-docentes por medio de este espacio.

**Correo electrónico:** el estudiante puede comunicarse con la consultora de aula y con el tutor.

**Videoconferencia:** este espacio permite mantener una conversación virtual entre consultor de aula-estudiante, tutor-estudiante.



Estos encuentros se realizan semanalmente por parte del tutor, a fin de que los estudiantes puedan resolver sus inquietudes. En este espacio, el consultor de aula realiza charlas y encuentros de seguimientos para los estudiantes.

**Chat semanal:** este chat es exclusivo para el estudiante y el tutor-docente, este se establece semanalmente en un horario específico para que los estudiantes ingresen.

**Vía telefónica:** este espacio es ocupado por el consultor de aula y el estudiante; por este medio se realiza el seguimiento del proceso y el educando tiene la posibilidad de conversar con el consultor de aula.

### **7. ¿Qué pueden esperar y solicitar los estudiantes de un consultor de aula?**

*Es muy importante tener en cuenta que, a la hora de recibir solicitudes, las decisiones que toma el consultor de aula se rigen por el Reglamento Estudiantil y los parámetros establecidos por la Universidad; por lo tanto, pueden esperar una respuesta positiva o negativa de acuerdo solicitado.*

*Siempre usando una comunicación asertiva, el consultor de aula tratará de estar en comunicación con el estudiante, es decir, no se sentirá solo en el proceso académico.*

*Por otro lado, es importante conocer al estudiante: sus gustos, sus intereses, su forma de estudiar, conocer sus expectativas. El estudiante necesita ser escuchado; en este sentido siempre puede esperar el apoyo del consultor de aula. Las personas en formación solicitan orientación en manejo del tiempo, utilización de la plataforma, información sobre procesos administrativos, dificultades con los tutores, así como información sobre notas o el contenido de las actividades.*

### **8. Cuéntanos una experiencia con algún estudiante que te brindó una enseñanza.**

*Cada solicitud que recibo es un aprendizaje, porque así voy tomando nota de todas estas incidencias, dudas, quejas para que las mejoras sean implementadas, pues esto hace parte de la calidad de los cursos que se están brindando a los estudiantes.*

*Una experiencia en particular fue con una estudiante que era ama de casa. Ella tenía aproximadamente 40 años de edad y estaba cursando su modalidad presencial, pero debía tomar una materia virtual. Me escribió a través del correo. Estaba muy confundida con tanta información que brindaba la plataforma y tenía dificultades para subir una actividad de evaluación, a ella le preocupaba mucho estudiar de esta manera. La cité a mi puesto de trabajo para explicarle paso a paso cómo funcionaba la plataforma,*

*asimismo, mostrarle que podía administrar su tiempo y brindarle las recomendaciones respectivas.*

*Para mí es importante aprender de los estudiantes y que ellos aprendan de mi quehacer. Realmente se puede lograr una adaptación e involucrar a las personas en formación dentro de esta alternativa de aprendizaje.*

## **9. ¿Cuáles son los proyectos que vienen para la Facultad de Educación Virtual y a Distancia UNIAGUSTINIANA?**

*A futuro queremos involucrar a más consultores; esto requiere capacitarlos y liderar el proceso para que hagan parte de nuestra facultad, pues se espera que aumente la comunidad educativa inscrita a los programas de educación virtual.*

### **Consultor de Aula**

Realiza acompañamiento a los estudiantes de modalidad virtual de tipo académico y apoyo en las consultas administrativas. Además, se encarga de dar apertura a las aulas virtuales y a las herramientas de apoyo del mismo, tales como foros, actividades, videoconferencias, todo con el propósito de lograr la permanencia y el éxito académico de los estudiantes, con los servicios adicionales que le ofrece la universidad. Implementa acciones de acompañamiento y asistencia académica-pedagógica de los programas de educación virtual y a distancia. Fomenta el acceso, consulta y desarrollo de las actividades de los módulos virtuales. Así mismo, atiende las necesidades del estudiante y canaliza sus consultas a los departamentos correspondientes y motiva a los estudiantes por medio de mensajes de plataforma y llamada telefónica con el fin de que el estudiante esté al tanto de cómo avanzar en su proceso académico.





UNIVERSITARIA AGUSTINIANA  
**UNIAGUSTINIANA**  
*Es creer en ti*

Vigilada Mineducación



**EVU** Educación Virtual  
**UNIAGUSTINIANA**  
Conéctate - Interactúa - Aprende

**¿No tienes  
tiempo para  
estudiar?**

Un Gerente que administra  
bien su **tiempo**, estudia:

**Administración de Empresas**  
en la Universitaria Agustiniiana.

**VIRTUAL**

SNIES:106528

**Inscripciones abiertas**

No termines el año sin cumplir el sueño de estudiar

@FacultadEVU



**¡Vive la virtualidad al mejor estilo!**



# ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS **VIRTUAL**: PRIMER PROGRAMA DE **PREGRADO** **EN MODALIDAD VIRTUAL DE** **LA UNIVERSITARIA AGUSTINIANA**

*Por: Carlos Castro Rendon, Director Académico,  
Programa de Administración de Empresas Virtual, UNIAGUSTINIANA*

*En los últimos años, la educación superior en Colombia ha tenido una tendencia al incremento de los niveles de exigencia por parte del Ministerio de Educación Nacional hacia las instituciones de educación superior (en adelante IES).*

*Esta situación ha obligado a que cada IES encamine sus esfuerzos para la mejora continua en los procesos propios de las funciones sustantivas de la educación. De esta manera, se ha generado un desarrollo y evolución en la oferta académica de programas educativos acordes a la calidad de las respectivas entidades.*

*Para el caso de la UNIAGUSTINIANA, dentro del proceso de fortalecer la oferta académica, se ha incursionado en la educación virtual con el programa de Administración de Empresas bajo el registro calificado según número SNIES 106528 bajo la resolución 21767 del 20 de octubre de 2017.*

*El proceso viene alimentado de la experiencia de la Facultad en la oferta de asignaturas virtuales y los cursos del Centro de Estudios Tecnológico Agustiniiano, CETA.*

A fin de que la oferta de programas virtuales por parte de la UNIAGUSTINIANA cumpla las condiciones de calidad, la institución formalizó la creación de la Facultad de Educación Virtual y a Distancia adscrita a la Vicerrectoría Académica.

De igual manera, se crearon las direcciones de Calidad Académica y Pedagógica, así como de Producción de Medios Educativos Digitales, las cuales trabajan articuladamente para elaborar los contenidos que se encontrarán en la plataforma de sistema de gestión de aprendizaje (*LMS por su sigla en inglés*), en la cual los estudiantes pueden desarrollar su proceso formativo.

Los contenidos del programa han sido creados por expertos temáticos, teniendo en cuenta el modelo pedagógico de la Facultad.

Luego de hacer entrega del material, un equipo de diseñadores instruccionales y gráficos se encarga de producir los contenidos multimedia que se cargan en la plataforma LMS, proceso que cuenta con varias revisiones de calidad.

Valga resaltar que dichos desarrollos reflejan la experiencia y calidad que han caracterizado los procesos de enseñanza - aprendizaje de la UNIAGUSTINIANA. Una vez las unidades didácticas producidas por la Facultad son cargadas en la plataforma LMS, los módulos quedan listos para que los

estudiantes matriculados en el programa de Administración de Empresas Virtual puedan desarrollar satisfactoriamente su proceso de formación.

En 2018 se inició la oferta del programa a la comunidad en general y se logró la apertura de un grupo conformado por 33 estudiantes que, en este momento, son la primera cohorte del programa. Estos discentes han contado con el acompañamiento de la consultora de aula, quien hace seguimiento al proceso de cada uno de ellos y realiza talleres para mejorar sus hábitos de estudio.

De igual manera, las actividades realizadas por los estudiantes cuentan con la experiencia y conocimiento de los tutores, quienes acompañan su proceso de aprendizaje; esto se convierte en una garantía de que las actividades contarán con una orientación oportuna y pertinente para responder a las inquietudes y expectativas de cada estudiante.

Por otra parte, la institución cuenta con las dependencias facilitadoras del proceso de aprendizaje de los estudiantes; para el caso del programa virtual, al igual que quienes pertenecen a programas presenciales, la institución otorga beneficios de bienestar institucional liderados por la Vicerrectoría de Desarrollo Humano; además, pueden hacer uso de libros y recursos electrónicos dispuestos por la biblioteca Fray Pedro

Fabo, que corresponden a los múltiples recursos académicos con los que cuenta la institución para garantizar el éxito académico de los estudiantes.

De los muchos programas que tiene planeados la Facultad, Administración de Empresas Virtual es el primer pregrado que

ofrece la UNIAGUSTINIANA en dicha modalidad. Se tiene como objetivo primordial obtener el registro calificado de programas en diferentes áreas de conocimiento y diferentes niveles de formación superior.

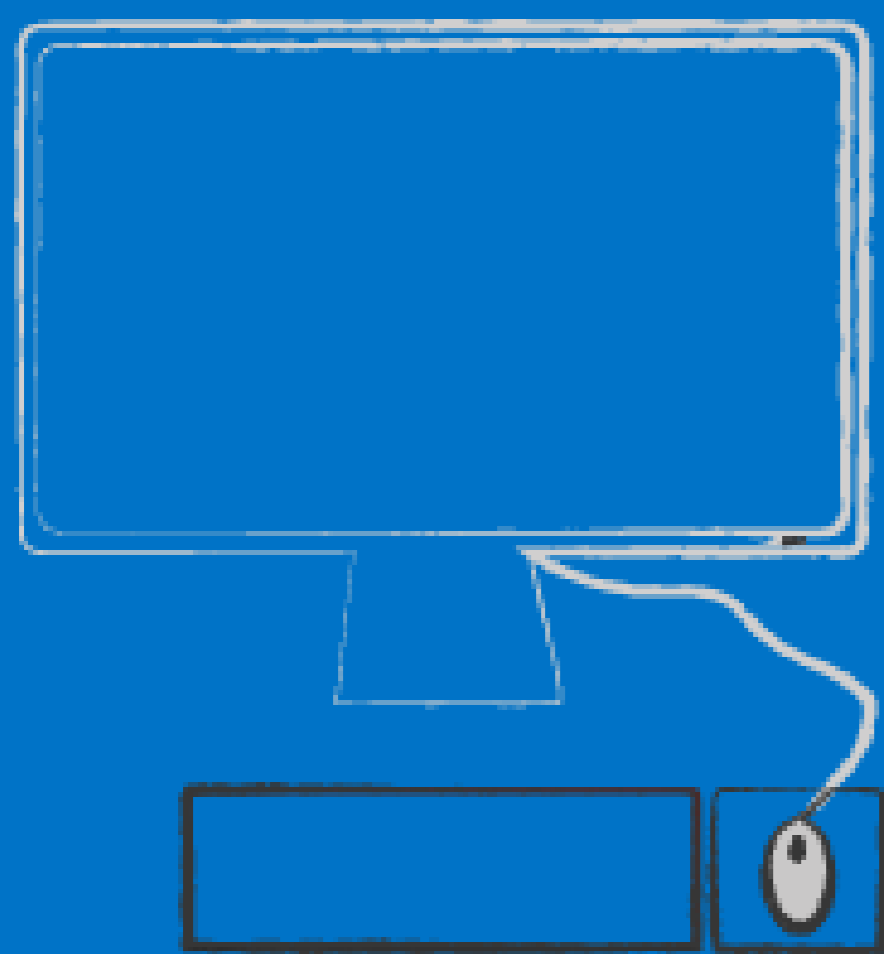


## **Carlos Castro Rendón**

*Administrador de Empresas de la Universidad de Nariño, MBA con Especialidad en Gestión de Calidad y Responsabilidad Social Corporativa de la Escuela Europea de Dirección y Empresa (España), Mg. (c) en Alta Dirección de la Universidad Rey Juan Carlos (España), con cinco años de experiencia en el sector educativo. Experiencia en creación de procesos*

*institucionales para nuevos registros calificados para programas de pregrado en los niveles de técnico profesional, tecnológico, profesional universitario y especialización. Experiencia en el sector productivo en los procesos de gestión logística, documental y de calidad.*

# Todos los días son de innovación



Stefanie Fajardo Leal, Comunicadora Social  
Facultad de Educación Virtual y a Distancia UNIAGUSTINIANA

## ViveLab Bogotá

Estamos en la construcción de un mundo cada vez más activo y eficiente, con la posibilidad de adquirir más conocimientos y, sobre todo, de realizar nuevos descubrimientos, todo esto con el uso de la tecnología. Sin embargo, este contexto agitado acarrea incertidumbres, una de ellas es:

**¿Cómo saber si nuestra información está siendo aceptada y recibida adecuadamente por las personas?**

Es así como, en el 2012, mediante un ciclo de convocatoria del Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MINTIC), nace la estrategia ViveLab, con la intención de crear una red de espacios y lugares que promovieran el uso de las tecnologías asociadas a la producción de aplicaciones móviles, web, videojuegos, animaciones, entre otros.

En el transcurso de 2012 a 2015 se crearon 17 ViveLab a nivel nacional, cada uno de ellos cuenta con una alianza que se beneficia de

las actividades del laboratorio. Asimismo, los centros son autónomos, se adaptan a su entorno y desarrollan su propia identidad, además tienen su propia línea de trabajo. ViveLab Bogotá lleva cuatro años y medio con las puertas abiertas, tiempo en el que ha abierto diferentes espacios que cumplen una función en particular.

En las salas de trabajo del laboratorio se facilita el desarrollo de proyectos en diferentes líneas temáticas; en estos participan profesionales de diseño, desarrollo, investigación y ciencias humanas. Con entidades como la Alcaldía Mayor de Bogotá, se realizan proyectos de desarrollo tecnológico y procesos de aprendizaje basados en problemas y uso de tecnologías como Blockchain enfocados en los ciudadanos. También se trabaja con la Secretaría de Integración Social del Distrito en el desarrollo de una web y un aplicativo móvil para promover la participación de los jóvenes.



## Laboratorio de usabilidad


Es el sitio donde se llevan a cabo las pruebas de usabilidad y experiencia del usuario en lo referente a una plataforma web, aplicativo móvil, ebook y videojuegos.

Por medio de un software se perciben las reacciones, dificultades o comodidad que manifiesta la persona, y con esto se hacen las modificaciones que permitan al usuario tener una mejor experiencia, las cuales pueden ser un lenguaje claro, un mejor diseño o una reubicación de la información.

Hoy por hoy, ViveLab es el espacio donde se reúnen múltiples campos del conocimiento, desde las ingenierías eléctrica, mecatrónica, de sistemas, entre otras, hasta artes como diseño gráfico, diseño industrial, cine y televisión.

Asimismo, cuenta con otras disciplinas transversales, por ejemplo: Ciencias políticas, Ciencias Humanas y Medicina. De esta manera, se crea un equipo de trabajo consolidado que resuelve las necesidades de la población y se adapta acorde a la demanda.

Desde su inicio, se han desarrollado diferentes tipos de servicios adaptados a las necesidades tecnológicas del momento; a partir de ellos han surgido estos seis servicios.



Ferney Osorio, el líder de ViveLab Bogotá, nos abrió las puertas del laboratorio de usabilidad para conocer un poco más de ellos y todos los beneficios que prestan a la sociedad.

## Soluciones tecnológicas

1.

Va enfocado a la creación de plataformas digitales, videojuegos, aplicativos móviles o herramientas que usen las tecnologías para suplir alguna necesidad. Se trabaja de la mano con el cliente para identificar necesidades reales y desarrollar productos que generen valor como tal.

En este espacio se acompañan a las personas durante el desarrollo de las ideas que tienen desde el ámbito de la innovación. El proceso se lleva a cabo mediante una investigación en la que se identifica el tipo de herramientas tecnológicas que pueden ser implementadas; estas se dirigen a niños, jóvenes y adultos, con el fin de obtener soluciones que generen un alto valor.

## Procesos de innovación

2.

Este énfasis básicamente se enfoca en trabajar con personas en contexto. No se hacen suposiciones, sino que se habla con el usuario y se le pregunta qué es lo que necesita o si se va a diseñar algo para un adulto mayor, un niño, una persona alfabetizada en tecnología, etc. Lo principal es trabajar con ellos e identificar sus necesidades y, con base en eso, generar soluciones.

## Diseño y experiencia de usuario

3.

Es un laboratorio de innovación que busca propiciar la creación y desarrollo de contenidos digitales accesibles para personas ciegas, de baja visión, sordas, con bajo nivel de formación académica o que no tienen una alfabetización muy profunda. Este componente busca garantizar el derecho a la información de manera equitativa usando como herramienta metodologías participativas y centradas en el usuario que involucran los componentes de diseño y desarrollo tecnológico.

*Por ejemplo:*

- Las personas ciegas solamente emplean funciones del teclado como las flechas o los tabuladores para navegar por una página web.

- Las personas sordas necesitan interpretación en Lengua de Señas Colombiana – LSC o Close Caption.

- Las personas con bajo nivel de alfabetización requieren algo muy importante: un contenido con un lenguaje que sea cotidiano y comprensible.

## Accesibilidad

4.

Este componente se encarga de acercar a las personas a la tecnología por medio del proceso de aprender haciendo. Un ejemplo de ello son los chicos de grado octavo y noveno de colegios distritales, quienes se forman en el uso de la tecnología para resolver problemas de su vida cotidiana, como falta de agua corriente, perros callejeros y trabajar el reciclaje en su colegio. Ellos identifican una situación problema, buscan una solución por medio de la interacción y luego plantean una propuesta de solución mediante el uso de las tecnologías.

## Aprender haciendo

5.

Tiene que ver con todo lo relacionado a los datos abiertos. Junto con entidades interesadas en entender, sensibilizarse y generar buenas prácticas dentro de su organización sobre la publicación de datos abiertos, se busca poner en conocimiento de la gente qué está a disposición de los usuarios.

## Analítica de datos

6.

# Grupo de investigación aplicada e innovación en TIC

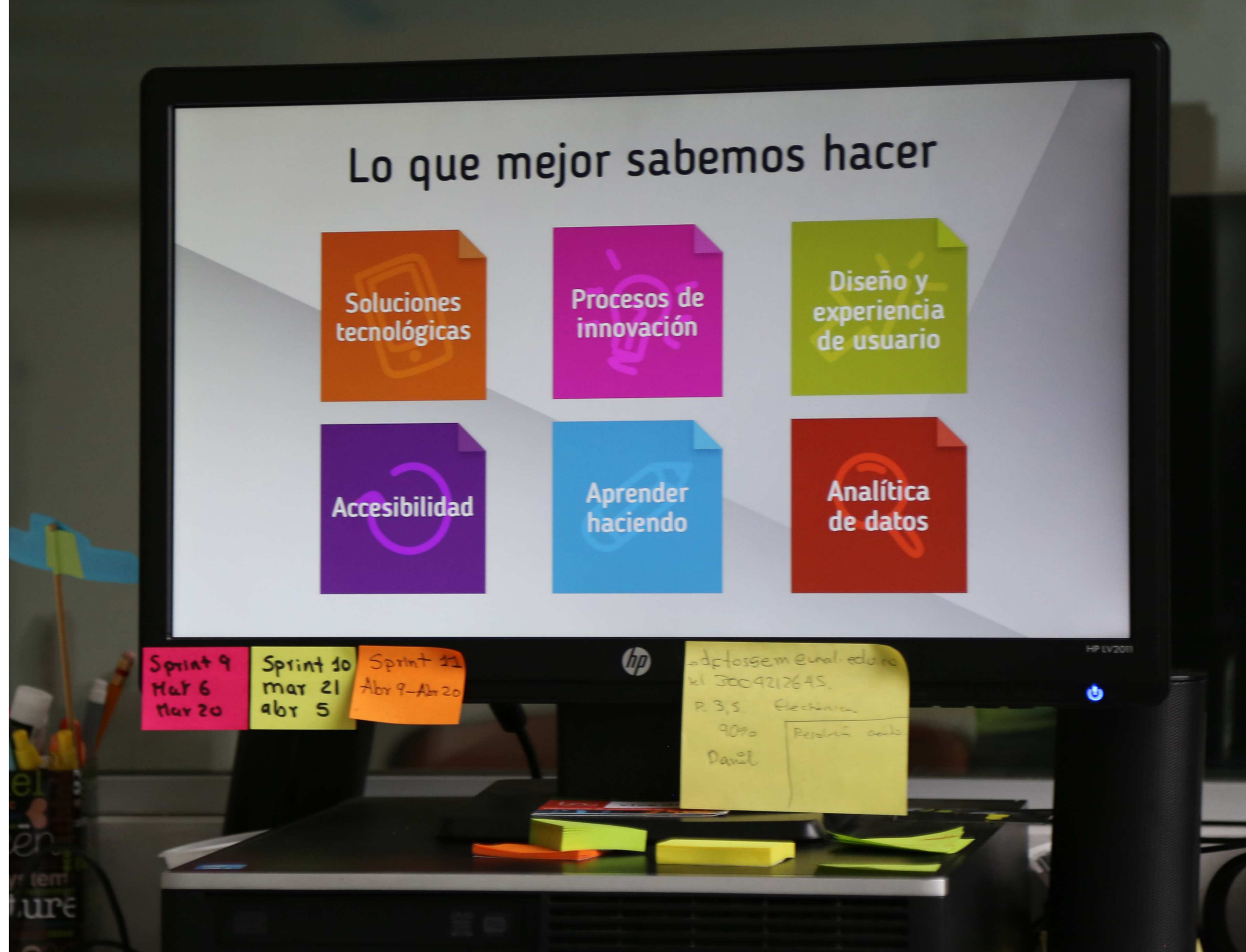
ViveLab Bogotá pertenece al grupo de investigación Inticolombia, el cual hace parte de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Nacional de Colombia.

Dentro de la mencionada institución educativa, el proyecto opera como un laboratorio de innovación digital con enfoque de diseño centrado en las personas usando como herramienta la investigación aplicada.

Su enfoque radica en teorías existentes que se vinculan con necesidades detectadas, así se transforman en algo útil, transferible y fácil de colocar a la disposición de la comunidad.

Cuando se encuentran con requerimientos específicos, los integrantes del Laboratorio (profesionales de ViveLab, estudiantes y profesores) articulan su conocimiento para enfrentar y dar solución a los proyectos de forma correcta.

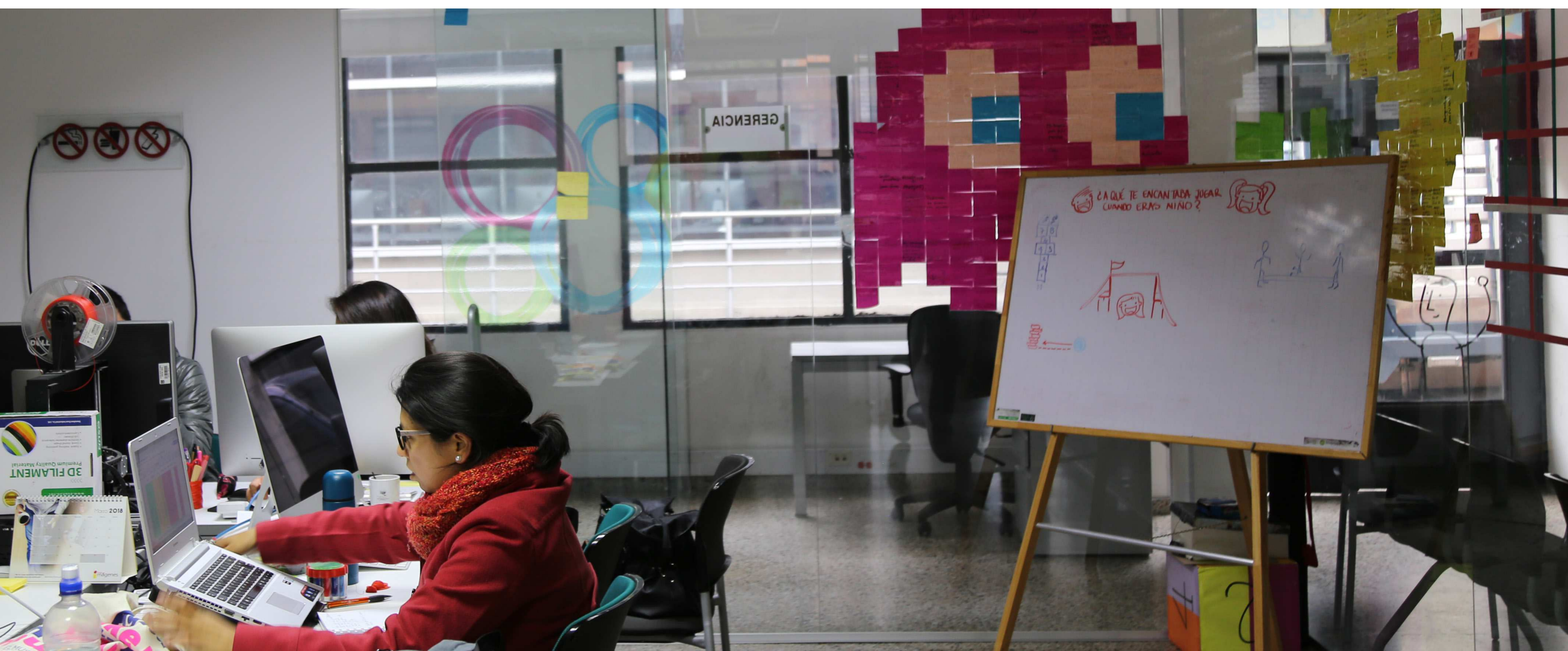
Por otra parte, ViveLab posee la modalidad **“Estudiante Auxiliar”**.



Esta consiste en desarrollar las labores de un proyecto por hasta 20 horas semanales; los candidatos pueden ser estudiantes de pregrado o postgrado.

Aunque no es una relación laboral, gracias a la vinculación se recibe un estímulo económico.

Es así que se ha generado el interés de realizar proyectos de grado o profundizar en un caso particular contando con la información que se les puede brindar.



# Investigar, implementar y transformar

“Somos un laboratorio que permanentemente genera conocimiento, y nuestros servicios cambian casi anualmente, o al menos nos preparamos para hacerlo, pues siempre estamos buscando qué es lo que sigue, cuál es la nueva tecnología lo suficientemente madura para traerla al día a día de los ciudadanos.”

Los avances que se están presentando en torno a la cuarta revolución industrial, los cuales vienen de la mano de las habilidades blandas, han permitido que se generen investigaciones e implementaciones dentro del Laboratorio, esto orientado a atraer los procesos por los que atraviesa el mundo en la actualidad.

Así, las comunidades no tienen que ver cómo en otros países se implementan las innovaciones, sino que pueden experimentar su uso directamente.

Un ejemplo de esto se dio durante las votaciones de personeros en los colegios por medio del uso de la tecnología Blockchain, ya que esta herramienta vela por el registro claro de las actividades que se hagan con ella; si se realizan modificaciones, quedan evidenciadas, lo que garantiza precisión al poner en práctica esta técnica digital y ver los resultados.

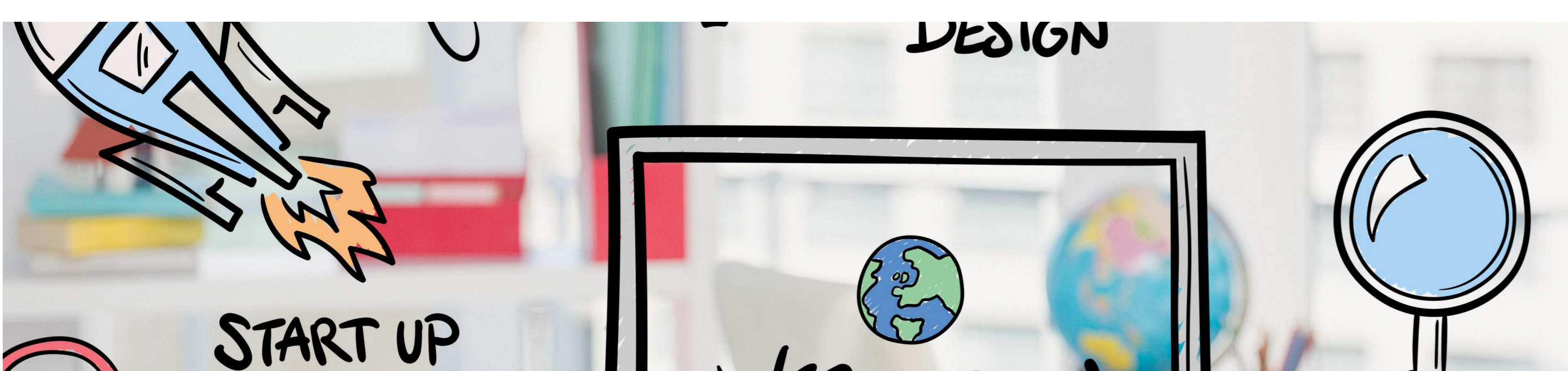
# Semilla de la duda

Desde su inicio, los usuarios han tenido una curva de aprendizaje muy amplia que les ha permitido experimentar, operar y crecer día a día. En su comienzo, el objetivo de este proyecto era capacitar y formar personas, y este era un tema constante. Al ver los resultados obtenidos, se dieron cuenta de que podían hacer algo más por el crecimiento de la sociedad y la transformación positiva.

Con esta inquietud decidieron arriesgarse, sabían que no iba a ser fácil, pues cambiar paradigmas o metodologías pedagógicas es complejo.

Fue así como se plantearon que todo lo que ellos hicieran para la comunidad tenía que ser “*aprender haciendo*”, no quedarse en la cátedra, sino llevar a la práctica, por más sencillo que fuera el conocimiento.

Con las diferentes sesiones que realizaron buscaban fomentar el emprendimiento en las personas; se acercaron a las localidades utilizando diferentes espacios públicos como bibliotecas y museos.



En este entorno, para su sorpresa, contaron con la participación de otros tipos de población, tales como adultos mayores, pensionados, o desempleados; esto les generó un nuevo reto y una mirada más amplia de la cobertura y su impacto en la sociedad, desde un alcance local a uno nacional, fomentando un pensamiento crítico, trabajo en equipo y otras habilidades que aportan en la educación.

## ViveLab y su aporte a la educación virtual

ViveLab ha mejorado la experiencia de herramientas virtuales y desarrollado diplomados que aportan a la creación de contenidos digitales.

A través de su metodología, la información que se brinda está concebida con tanta sensibilidad frente a las necesidades de los diferentes públicos, que el usuario comprende sin presentar problemas de interpretación.

Esto se ve reflejado en la usabilidad, orientaciones y temas específicos que ayudan a transmitir el producto.



*Puedes encontrarlos en:*

Facebook @ViveLabBogota

Twitter:ViveLabBogotá

Youtube: Vivelab Bogotá

Página web: <http://vivelabbogota.com/>

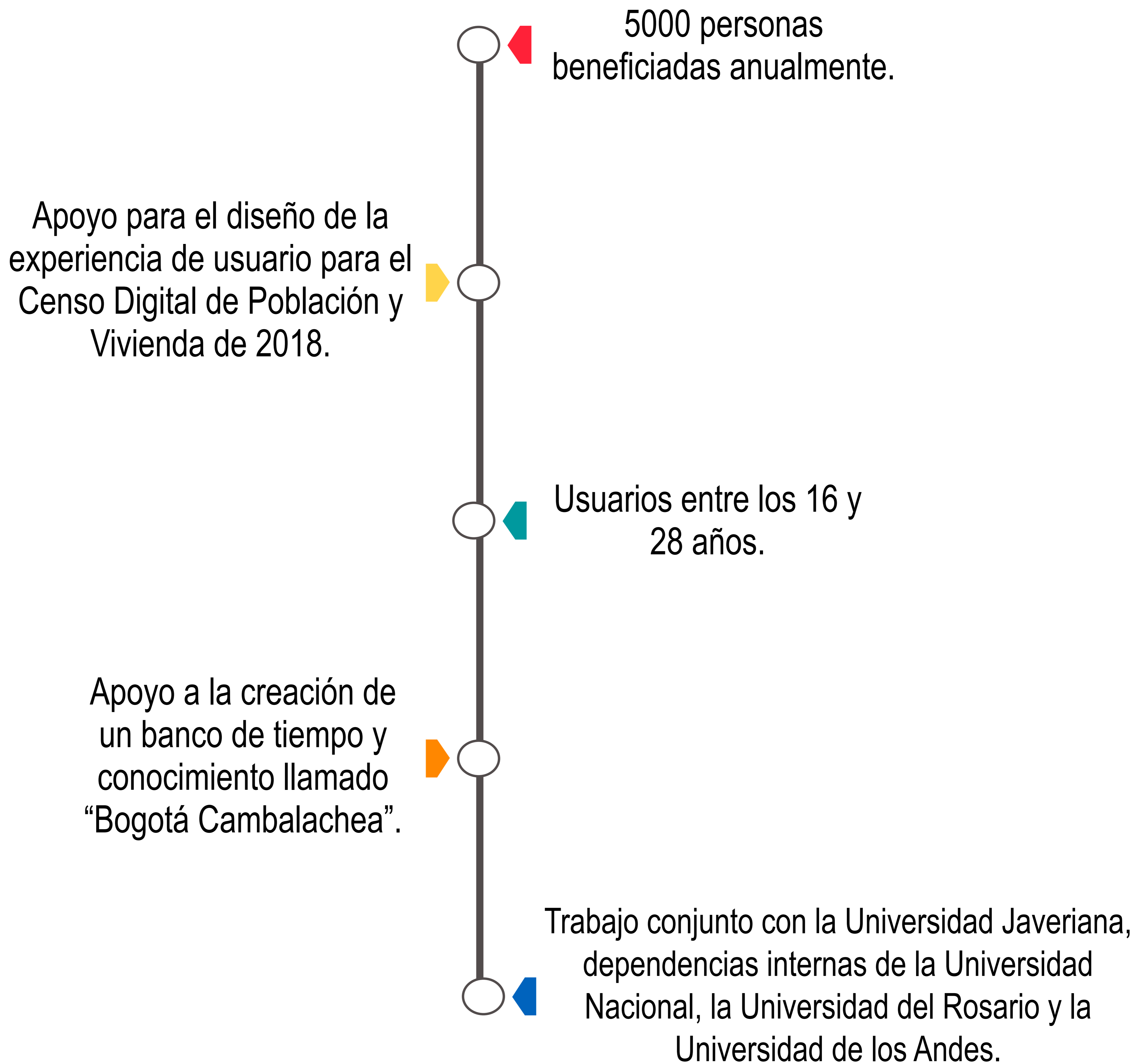
### **Stefanie Fajardo Leal**

*Profesional en Comunicación Social y Tecnóloga en Periodismo de la Fundación Universitaria para el Desarrollo Humano UNINPAHU; experiencia en el campo de medios audiovisuales, creación de locuciones para contenidos educativos virtuales, logística de eventos grandes y pequeños para empresas e independientes y cubrimiento de reportajes para el canal Usme Visión.*

*Actualmente, se desempeña en el cargo de Analista de Producción de Medios Digitales de la Facultad Virtual y a Distancia de la UNIAGUSTINIANA.*



# COLABORACIONES Y APORTES



## ¿Qué es Bogotá Cambalachea?

Es un banco de tiempo donde se pueden intercambiar servicios por tiempo y no por dinero. Unidad de intercambio serán las horas, es decir, el tiempo que una persona invierta compartiendo sus habilidades con alguien que será retribuido con horas que se pueden usar para obtener o aprender las habilidades de otra persona.

En Bogotá Cambalachea la moneda virtual que representa las horas se llama "Dorado", que equivale a una hora.



Para más información lo invitamos a ingresar a <http://cambalachea.co/>



UNIVERSITARIA AGUSTINIANA  
**UNIAGUSTINIANA**

*Es creer en ti*

Vigilada Mineducación



CENTRO DE ESTUDIOS TECNOLÓGICOS AGUSTINIANO

**sé un experto en**  
*desarrollo web, ofimática,  
suite de Adobe y*  
**mucho más**

**/// Inscripciones abiertas ///**

**Cursos y Diplomados**

@FacultadEUV



**EVU** Educación Virtual  
**UNIAGUSTINIANA**  
Conéctate - Interactúa - Aprende



UNIVERSITARIA AGUSTINIANA  
**UNIAGUSTINIANA**

*Es crear en ti*

Vigilada Mineducación