

El uso de Internet como herramienta didáctica

33_03

Los avances tecnológicos en nuestra época son cada vez mayores y la sociedad en general está integrada dentro de estos avances. La educación debe aprovechar esta serie de recursos no sólo como algo destinado únicamente al ocio, sino que los debe contemplar como una serie de herramientas de trabajo que deben ser aprovechadas ya que, didácticamente, desarrollan una serie de habilidades que posteriormente van a ser utilizadas en el mercado laboral.

Actualmente, la educación no se entiende únicamente como la enseñanza de una serie de conocimientos teóricos, sino más bien como la formación del alumnado para que este pueda responder a las necesidades cambiantes que la sociedad demanda. Se educa para adquirir conocimientos, cada vez más específicos de una determinada área, pero también hay que desarrollar destrezas cognitivas, habilidades y motivaciones que faciliten el aprendizaje. Esto incluye la incorporación y manejo de nuevas tecnologías. No se trata de enseñar a manejar todas estas herramientas de trabajo, lo cual es necesario, sino que el docente debe aprovechar la oportunidad que estas herramientas ofrecen para en primer lugar facilitar el aprendizaje y en segundo lugar para hacerlo más rico y significativo.

Cuanto hablamos de nuevas tecnologías nos referimos a un conjunto de herramientas que facilitan la labor docente en el sentido de que la metodología que se puede utilizar es más amplia, a la vez que más rica, para expresar el conocimiento. Estas tecnologías son principalmente el vídeo, la televisión, el ordenador, los casetes, los proyectores, etc. Observamos que la mayoría de estas herramientas son audiovisuales. La sociedad actual ha desarrollado principalmente una concepción audiovisual del mundo que nos rodea.

Para un buen aprovechamiento de los recursos didácticos actuales se debe programar la enseñanza según las características del aparato que utilicemos (técnicas y pedagógicas), se debe adecuar al currículum según los objetivos, los alumnos a los que se dirige, al contexto, a la estrategia didáctica, etc. Y además hay que tener en cuenta la forma de utilización de los materiales (su organización y metodología)

En este trabajo vamos a centrarnos en las posibilidades y los inconvenientes que tiene Internet como instrumento didáctico.

Como todos sabemos Internet es una herramienta que comenzó a desarrollarse y a extenderse hace relativamente poco tiempo. Es a partir de los años 90 cuando comienza a formarse lo que se denomina la red de redes (Internet). Estas conexiones posibilitan la comunicación entre ordenadores que pueden estar ubicados a grandes distancias, con un coste bajo y con una rapidez aceptable, dependiendo del medio físico utilizado en la conexión.

Cuando hablamos de Internet nos referimos a un conjunto de posibilidades como son el correo electrónico, el usar recursos de otros ordenadores (ficheros, memoria, impresoras, etc.) las video-conferencias, los grupos de noticias y principalmente los servicios de navegación de la WEB.

A partir de 1995 se comienza a expandir y a utilizar la WEB a nivel social, educativo, cultural, etc. Esta herramienta ofrece grandes posibilidades de información y de formación como comentaremos más adelante.

Para utilizar eficazmente el servicio de la WEB como herramienta didáctica para la educación creemos que es necesario no olvidar el entorno educativo en el que nos movemos. No es igual una programación para educación primaria que para secundaria o para alumnos universitarios. Por tanto, lo primero a tener en cuenta es la edad y las particularidades del alumnado para el que estamos desarrollando la información. En el caso de alumnos pequeños la labor de orientación y de guía a la hora de coger distintos caminos, de entre los posibles dentro de la búsqueda de información debe estar más acotada que en el caso de alumnos mayores, en donde la labor de investigación y de búsqueda de información deberá ser mayor, ya que estos alumnos deben aprender a ser críticos y a evaluar constantemente el material que encuentran.

En el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de ordenadores y utilizando la WEB como principal recurso (no nos estamos refiriendo a programas de ordenadores propios para el aprendizaje de una materia o área, o a tutoriales) y dado como está actualmente estructurada la WEB, podemos tener un gran inconveniente: perdernos dentro de la búsqueda de información. Internet se usa actualmente como herramienta de investigación, medio de búsqueda de documentación y como medio de comunicación. Actualmente se plantea cualquier aprendizaje autónomo como una búsqueda a través de hiperdocumentos los cuales pueden dar tal cantidad de información que el alumno puede no ser capaz de seleccionar ni analizar la cantidad de información que le llega. Por ello, insistimos en que es necesaria una buena construcción de los materiales didácticos, una buena planificación de los objetivos y a la vez que se debe ser rico en la exposición de información, se debe orientar la búsqueda y la consecución de metas. Por tanto la metodología debe estar orientada a la búsqueda del conocimiento por parte del propio sujeto, pero de forma guiada.

No se puede dar una educación correcta únicamente con la exposición de contenidos, conocimientos y experiencias. La educación no puede ir en un único sentido, unidireccional, profesor-alumno, sino que esta comunicación debe darse en los dos sentidos, bidireccional, porque es una única forma de dirigir al alumno y a su vez el profesor puede conocer los avances o fracasos del alumno a la vez que puede guiarlo y orientarlo en la búsqueda de significados.

Para que esta metodología tenga éxito es necesario por parte del profesorado un trabajo adicional en el que tendrá que:

- Definir los aspectos pedagógicos de su asignatura y de los materiales que va a utilizar. En este caso además de tener claros los contenidos a impartir y los objetivos y metas a conseguir, deberá tener claro los destinatarios, las actividades cognitivas, que se van a desarrollar y a poner en práctica, en función de la edad y de las características de los alumnos, así como la integración de dichos objetivos dentro del resto del curriculum.
- Ensamblar los aspectos estructurales o modulares de las distintas actividades a realizar y los itinerarios posibles junto con la estructura recomendada a seguir.
- Desarrollar informaciones de guía y de evaluación parcial y continua para el alumnado.

Si en la educación tradicional hay que tener claros los objetivos y las metas a las que queremos llegar, al planificar la educación con el uso de herramientas como Internet, estos objetivos deben de estar totalmente definidos. Así, el alumno al ir completando su formación conoce, en todo momento, si alcanza o no dichas metas. Como comentaremos, más adelante, el uso de esta metodología da la posibilidad de ser individualizada: un alumno puede retroceder en el trabajo y completar lagunas del conocimiento en el caso de que la

meta a alcanzar no la haya conseguido. Para dar esta posibilidad, enfatizamos la necesidad de que en todo momento pueda haber una retroalimentación de los conocimientos y habilidades adquiridas por parte del alumno. Por tanto, no se debe dejar la evaluación para el final, se hacen necesarias evaluaciones parciales.

Las ventajas que podemos recoger del uso de la WEB como herramienta didáctica son las siguientes:

- **Aprender más, de forma más rápida y más significativamente.** Se necesita menor esfuerzo a la vez que se puede aprender con mayor rapidez e integrando los contenidos aprendidos dentro de un marco conceptual mayor. Al disponer de una mayor cantidad de información y al ser más amplia, las posibilidades de relacionar los aprendizajes nuevos con los ya adquiridos es mayor.
- **Potencialidad de adaptación a las características individuales de cada sujeto.** Existe una mayor versatilidad a la hora de planificar la información que se desea recibir, el momento, la cantidad y la orientación de esa información. Ya hemos comentado que para que esto sea posible hay que planificar los objetivos y el material dependiendo de la edad y de las características de los sujetos a los que nos dirigimos.
- **Aumento de la autonomía del alumnado.** Existe la posibilidad de flexibilizar los horarios dado que esta herramienta se puede utilizar desde cualquier ordenador conectado a una red, por lo que este aprendizaje puede ser no presencial. Esto facilita la formación de alumnos con dificultades de movilidad o que no puedan asistir a clases convencionales por diversos motivos. Como inconveniente el profesor tiene que planificar la docencia para que esta herramienta de trabajo sirva como base para la enseñanza de todo el alumnado. Este alumnado suele ser heterogéneo, con diversas motivaciones y con conocimientos y experiencias previas distintas.
- Esta herramienta cuenta con **motivadores adicionales** no sólo para ser utilizada como medio de ocio, sino que, dado su fácil manejo y versatilidad es más motivadora que otras fuentes de información porque puede contener imágenes, enlaces a otras páginas, foros de debate, etc. En resumen, existen contenidos multimedia que además de facilitar el aprendizaje aumentan la motivación para ser utilizados. Estamos hablando de una herramienta dinámica que suele contener hipertexto lo que en sujetos de secundaria tiene un gran potencial didáctico y un gran atractivo. Además, el uso de la WEB favorece el desarrollo de capacidades cognitivas como comentaremos a continuación.

La WEB como herramienta didáctica desarrolla en los alumnos una serie de capacidades ya que continuamente deben decidir y aplicar estrategias de búsqueda y análisis de información para alcanzar los objetivos. Las capacidades que se desarrollan son:

- 1.- La memoria y el recuerdo de lo aprendido, ya que se puede aprender más significativamente por lo que el recuerdo será más fácil.
- 2.- Observar y discriminar los contenidos relevantes de aquellos que no lo son.
- 3.- Comprensión de lo observado. El alumno deberá relacionar la nueva información con conceptos previos y deberá clasificar y ordenar esta información para integrarla dentro del marco conceptual anterior.
- 4.- Se desarrolla la capacidad de relación de los aprendizajes previos con los actuales, de forma que para que un aprendizaje sea significativo, la información se debe comparar, modificar y adaptar creando una nueva estructura de conocimiento.
- 5.- La información tal y como se nos muestra no es siempre el objetivo final, sino que para llegar a este objetivo necesitamos “jugar” con la información, deducir e inferir resultados es algo bastante habitual al utilizar esta tecnología.

6.- Esta herramienta también permite el desarrollo de la imaginación y la creación propia de conocimientos. Estas habilidades se desarrollan en el momento en que se deben aplicar estrategias y procedimientos de búsqueda de información. Es el propio alumno el que tiene que crear su propio marco de conocimiento a partir de su experiencia y conocimiento previo.

7.- Desarrollo del sistema conceptual y simbólico, gracias a la utilización del sistema de símbolos que se utilizan de forma habitual en la red.

8.- Además se deben de organizar y sintetizar los conocimientos adquiridos enmarcándolos en estructuras superiores, para que el aprendizaje sea significativo.

9.- También hemos comentado como se debe evaluar el trabajo, el conocimiento adquirido así como las habilidades desarrolladas durante todo el proceso. Esto es algo que el alumno tendrá que hacer periódicamente y no dejarlo como una tarea que corresponde al profesor, que a veces, sólo evalúa al final del proceso, de esta forma la evaluación no tiene sentido. La evaluación parcial favorece el que el alumno vuelva sobre los contenidos tantas veces como lo necesite. De otra forma, esta herramienta pierde su sentido y está condenada al fracaso.

Si los objetivos a conseguir están totalmente definidos, la planificación es correcta, la guía y pasos a seguir es la adecuada y la información está orientada a los sujetos a los que nos dirigimos, el utilizar la WEB como herramienta de trabajo, búsqueda de soluciones y de información hace la docencia más fácil, más asequible y significativa que usando otros materiales.

Una vez hemos comentado las grandes ventajas que puede tener el uso de Internet en la docencia, vamos a comentar sus inconvenientes.

Los inconvenientes principales que hemos encontrado en el uso de esta tecnología son:

- **Formación del profesorado.** Se hace necesaria la educación y transformación del perfil profesional del profesorado. El docente no es el que tiene la información, sólo debe presentarla y guiar su conocimiento. Debido a que la información es múltiple y, a veces, contradictoria, el profesor debe hacer un esfuerzo adicional por conocer todo el abanico de posibilidades que se pueden encontrar en la red sobre un tema, y encauzar la búsqueda de esta información para evitar que el alumno se pierda dentro de tanta información. Por otro lado, dado el avance continuo que tienen estas tecnologías se hace necesaria la formación permanente del profesorado. Aconsejamos que sea el docente el que se encargue de las actualizaciones de su página WEB, de su asignatura. No se trata únicamente de poner contenidos estáticos, sino que, para hacer rica la información se hace necesaria la vinculación con otros documentos, con imágenes, con otras páginas de Internet, con bases de datos, con fuentes de consulta o con direcciones de correo, además de la del propio profesor para dudas y consultas. El profesor no es un experto, ni debe serlo, en construcción de páginas WEB, pero cada vez es mayor la necesidad de que utilice estas herramientas. Proponemos dos posibles soluciones: la primera de ellas es que el profesor conozca lo suficiente para la construcción de estas páginas (se necesitarían cursos de formación y especialización). La segunda opción sería la de contar con personal adicional, a disposición del profesorado que lo solicite, para confeccionar estas páginas.
- **Aislamiento del alumnado.** Otra desventaja que tiene el uso de los ordenadores en general, y en particular el uso de Internet como herramienta didáctica, es el aislamiento del alumnado. Actualmente los chicos y chicas no tienen un repertorio

de conductas adecuado frente a los problemas interpersonales, suelen reaccionar con violencia en vez de usar el dialogo y el llegar a acuerdos. El hecho de aislar al alumno durante el tiempo en que se usa el ordenador, y sobre todo, aquellos alumnos que no pueden asistir a clases presenciales, se les está quitando una parte de su formación a nivel social y comunitario. Esta formación es importante al igual que el adquirir conocimientos y habilidades, ya que, el estudiante para su formación personal, necesitaran la comunicación y el apoyo del resto del grupo. Creemos que la comunicación que actualmente se está produciendo entre los alumnos, ya sea mediante el envío de mensajes usando el móvil, o mediante correo electrónico, no favorece una formación social adecuada entre el alumnado. Por tanto, el abuso de estas herramientas puede producir sujetos no adaptados socialmente. Ante este panorama el usar Internet como forma de educación y comunicación puede empobrecer aún más las relaciones humanas lo que consideramos un gran inconveniente.

- **Cansancio.** El uso de estas herramientas, durante largos periodos de tiempo, produce más cansancio que una clase presencial. Este cansancio está provocado entre otras causas porque el uso de estas tecnologías, requiere mayor concentración que otro tipo de trabajos. Por otro lado, la búsqueda de información puede provocar ansiedad, en el caso de que el alumno no alcance los objetivos marcados en un tiempo que él considera razonable. Además, hay que tener en cuenta que la información que se expone es rígida y que carece de diálogos en los que consultar las dudas que van surgiendo. Por ello, enfatizamos nuevamente la necesidad de adaptar el conocimiento y la información a la edad, a los sujetos y a los objetivos que nos proponemos alcanzar.
- **Aprendizajes no significativos.** Por otro lado, ya hemos comentado que la información puede no adaptarse a los conocimientos previos adquiridos, por el sujeto, dando lugar a una información descontextualizada y sin sentido, además, esta información será difícil de almacenar y de recuperar.
- **El mínimo esfuerzo.** Otro de los inconvenientes que se ha estudiado es que al igual que estas herramientas son fáciles de usar y se puede aprender con rapidez y con poco esfuerzo, el alumno puede acostumbrarse a que todo sea así de fácil y en el momento en que tenga que buscar o elaborar información, no sepa hacerlo si no es con estas herramientas.
- **Inversiones en infraestructura.** Por último, comentaremos que actualmente son necesarias grandes inversiones en los colegios para hacer posible este tipo de enseñanza, aunque sólo se contemple como formación adicional del estudiante. Las aulas de docencia, o bien no existen en los colegios, o bien son escasas para el volumen de alumnos que hay. Sin unas condiciones de infraestructura adecuadas en los centros escolares, no se puede plantear esta alternativa de docencia ni siquiera como formación complementaria. En algunos centros que intentan potenciar esta formación, un ordenador llega a ser usado por cuatro y cinco alumnos a la vez, lo que supone que uno de ellos se familiariza con el manejo de esta herramienta y los otros miran como se gestiona, por lo que no aprenden su uso.

IMPLEMENTACIÓN DEL CAMPUS VIRTUAL, MOMENTO DECISIVO PARA EL ÉXITO DEL PROYECTO INSTITUCIONAL

LINEA TEMÁTICA: #3 Tecnología Educativa

María Fernanda Eslava Castañeda
Ramiro Aponte Monroy.
LatinEd.com
Colombia

mfernanda@latined.com
ramiro@latined.com

Resumen

Esta ponencia plantea las etapas a tener en cuenta cuando se impulsa un proyecto de implementación de un Campus Virtual Institucional, gracias al cual se abren nuevos escenarios para la enseñanza-aprendizaje y mejores procesos administrativos en universidades, colegios y empresas.

Partiendo de la definición de Campus Virtual, hasta unidades funcionales más pequeñas: portal institucional, plataforma administrativa y plataforma de E-Learning, se establecen los componentes y actores necesarios para la conformación del Campus y la manera como éstos se integran entre sí. Además, se plantean algunas aplicaciones y beneficios para que haya una sistematización completa de la institución.

Pero, ¿por qué y para qué implementar un Campus Virtual? Sea una universidad que busque reforzar sus programas académicos presenciales con componentes virtuales o pretenda ofrecer más y mejores currículos; sea una empresa que quiera mantener actualizado y capacitado a su talento humano o sea un colegio que pretenda sensibilizar e introducir a sus estudiantes en la nueva modalidad de Educación Virtual, encontrará aquí la justificación y los elementos para hacerlo.

Finalmente, así como se aborda el tema de las herramientas tecnológicas que se recomienda utilizar y el cronograma de actividades a seguir para estar listos y lanzar el proyecto a la comunidad; se dan los argumentos finales y conclusiones para que la iniciativa de sistematizar e integrar la entidad no sea un alternativa institucional a largo plazo, sino se convierta en una realidad desde hoy.

Implementación del Campus Virtual, momento decisivo para el Éxito del proyecto institucional

Introducción

Esta ponencia orienta a los sectores educativo y empresarial en el concepto de Campus Virtual y las formas de implementarlo, con los elementos que éste supone tales como el portal, la plataforma administrativa y las aulas virtuales.

Al mismo tiempo, establece los actores del proyecto, sus perfiles y roles; sugiere etapas para implementarlo; plantea motivos, soluciones/ aplicaciones y nuevos argumentos, para que desde una mirada objetiva, se evalúe y proyecte la iniciativa en el caso específico de cada institución.

Y para concluir, se tienen en cuenta algunos puntos decisivos que deberá considerar la institución a la hora de implantar un Campus Virtual y que sin lugar a dudas, serán factores de éxito para implementar el proyecto.

Justificación

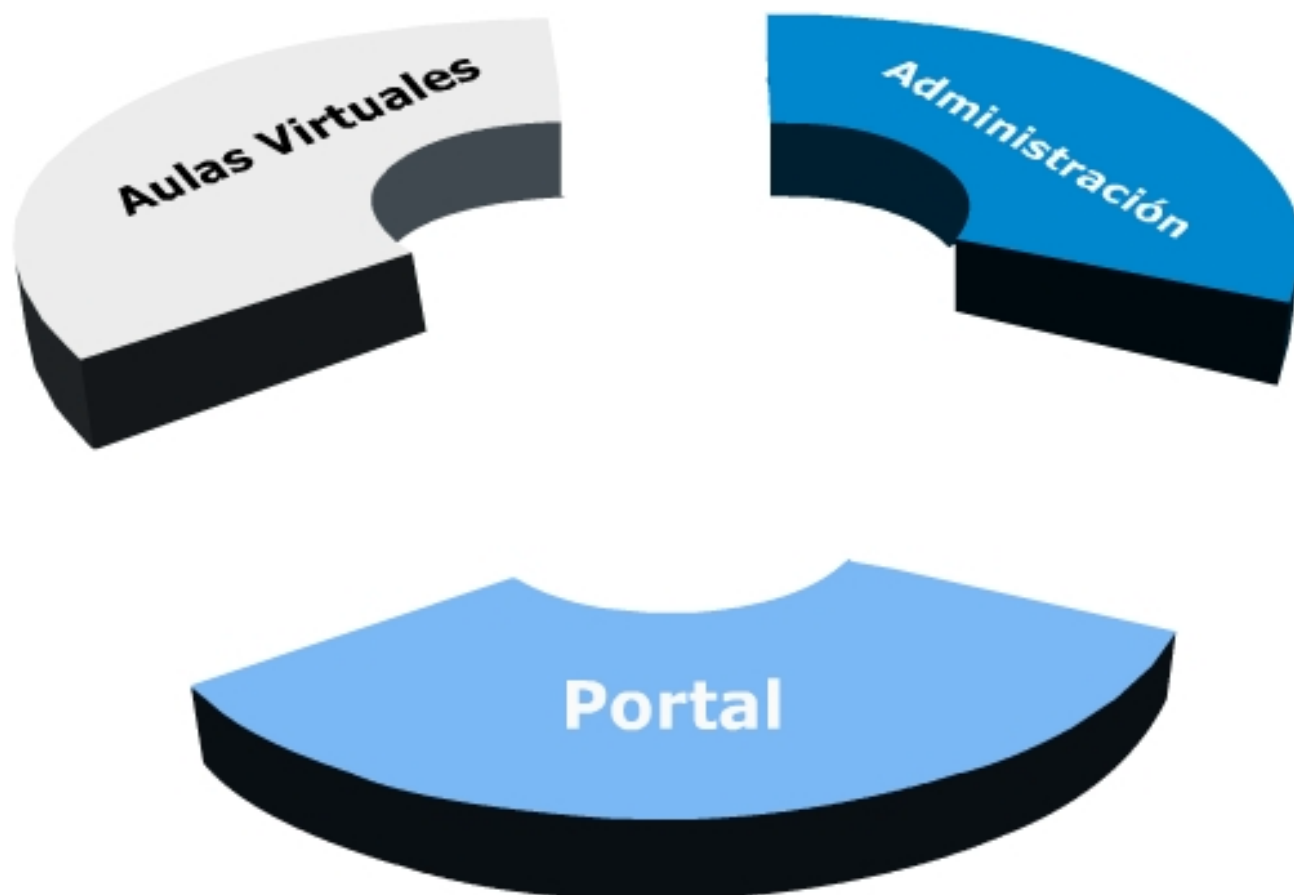
Internet se ha convertido en una excelente oportunidad para que las instituciones (universidades, colegios y empresas) en Latinoamérica busquen nuevos escenarios para lograr cumplir con los objetivos trazados respecto a la calidad y metodología de procesos, programas y servicios que ofrece; además de la posibilidad de internacionalizarse, integrarse y consolidarse en el mercado; sin desconocer que podrán potencializar y/o complementar sus procesos de formación; facilitar el intercambio, estructuración y actualización; optimizar y flexibilizar el tiempo; promover la interactividad, la cooperación, la responsabilidad y la autonomía de sus miembros, así como de cumplir con estándares y nuevas regulaciones dadas por los ministerios de educación, trabajo o entes legisladores de los procesos de enseñanza.

Sin embargo, para iniciar este proceso de una manera exitosa es importante conocer todos los elementos que se relacionan con la implementación de un Campus Virtual dentro de la institución, para que los objetivos estén acordes con los propuestos y se encuentre en la tecnología el medio para garantizar la obtención de los resultados.

Qué es un Campus Virtual

Un Campus Virtual es un sistema integral de manejo y unificación de procesos, servicios,

información, administración, soporte, interacción, comunicación y educación dentro de la institución; que está compuesto por tres bloques principales, que normalmente están separados y operando independientemente (gráfico 1)



Portal: Sitio en Internet que provee información y conocimiento sobre temas específicos de la institución, de una manera ordenada y con una serie de servicios para sus usuarios o visitantes:

- Información Institucional
- Actualidad y eventos
- Registro / matrícula
- Catálogo de programas, productos o servicios
- Comunidades, etc

Plataforma Administrativa: Sistema encargado de organizar tanto la estructura física y tecnológica, como el talento humano y académico de la institución:

- Gestión del Recurso Humano
- Administración de Recursos Físicos
- Contratación de Servicios
- Manejo de Ingresos y Egresos
- Control Presupuestal

- Registro y Admisión de Estudiantes
- Administración Informática

Plataforma E-Learning: Sitio de reunión en la red, que se sustenta sobre herramientas tecnológicas, que contiene un sistema educativo cooperativo en la virtualidad enfocado en propiciar la construcción de comunidad y del conocimiento, por medio del desarrollo de habilidades, mediante la interacción personalizada y una retroalimentación permanente. Se dice que es un sistema educativo cooperativo porque el tutor/profesor está interactuando constantemente con el estudiante; el estudiante recibe una retroalimentación continua y se crea entonces, comunidad con un grupo de personas que están relacionándose en un mismo espacio. Esta nueva forma de compartir el conocimiento supone tanto agilización y distribución de conocimientos como una reducción de costos directos e indirectos de formación. En el ámbito del E-Learning, la tecnología se convierte en un valioso aporte pedagógico y funciona como soporte de cursos que responden a los intereses y necesidades de cada individuo.

De esta forma, aparecen las Aulas Virtuales, que al igual que en el mundo real, son entes independientes con contenidos y participantes únicos, en donde los actores del proceso de enseñanza – aprendizaje (estudiantes - tutores) se reúnen en un espacio virtual para interactuar y desarrollar nuevas habilidades con el apoyo de un grupo de herramientas de comunicación, de estudio, de contenido, de evaluación, etc. que le llevan a evolucionar en tres elementos esenciales: Comunidad, Comunicación y Contenido.

Comunidad: El aula virtual busca lograr la autoformación del participante de un programa, sin embargo, va más allá de este autoaprendizaje, que es una de las ventajas significativas de la Educación Virtual con respecto a la Educación a Distancia, el aula virtual crea comunidad. Esta comunidad está representada por la interacción que existe entre las personas que participan dentro de este espacio virtual y en la retroalimentación constante que se presenta entre ellas mismas y el tutor o facilitador, que les está brindando la orientación con respecto al programa que se está tomando.

Comunicación: El aula virtual permite la comunicación entre los estudiantes y el tutor porque hace del proceso de aprendizaje-enseñanza un espacio colaborativo, donde el estudiante no sólo aprende de lo que lee y de las actividades que realiza, sino que se potencializa y complementa con la participación y comunicación constante que tiene con sus compañeros y el tutor del aula virtual.

Contenido: Dentro del aula virtual se publica contenido constantemente para ayudar al estudiante a seguir de manera organizada su proceso de formación. Por medio de este contenido se busca generar conocimiento en el estudiante, que perdure después del proceso de formación. Adicional al desarrollo temático del curso, dentro de las aulas virtuales se pueden incorporar otros recursos que complementen o refuercen el proceso de aprendizaje, de esta forma es posible encontrar: glosarios, bancos de imágenes, autoevaluaciones para medir el propio desempeño, links a otras páginas, bibliografía complementaria, entre otros.



Por lo tanto, los componentes de la Educación virtual podrían ilustrarse de la siguiente forma (gráfico 2)

Gráfico 2. componentes del proceso de educación virtual

Así pues, un Campus virtual integra y consolida el funcionamiento de sus 3 componentes, lográndose un total flujo de información, comunicación y conocimientos (gráfico 3)

Campus Virtual Institucional

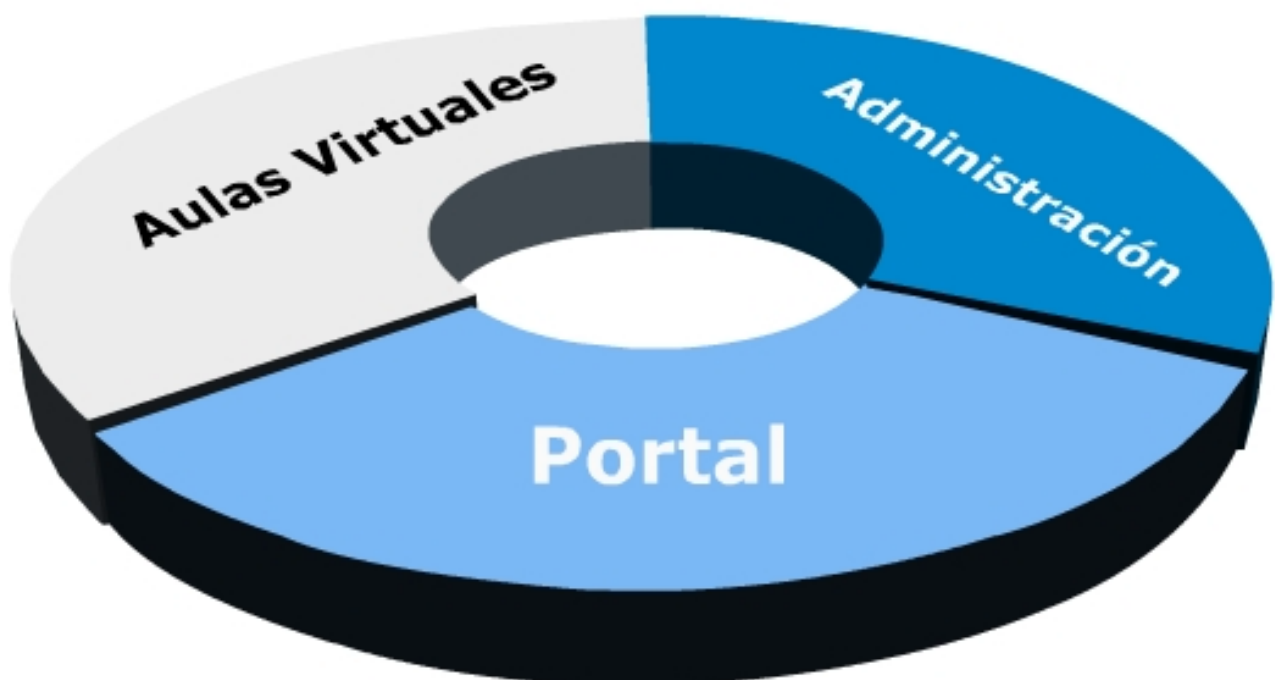


Gráfico 3. Integración Campus Virtual Institucional

Actores Campus Virtual Institucional

Estudiantes/Usuarios

**Tutores/profesores/
Facilitadores/capacitadores**

Directivos/Gerentes

CAMPUS VIRTUAL

Diseñadores/webmaster

Administradores

Dentro del Campus virtual intervienen diferentes actores que no sólo dictaminan actividades, sino que además, hacen parte del proceso mismo de consolidación:

Directivos/Gerentes son los encargados de brindar el estímulo necesario para que tanto los profesores, los administradores y los diseñadores como los estudiantes, participen activamente dentro de la implementación y construcción del Campus Virtual. Dentro de la implementación del Campus debe existir un coordinador o director especial del proyecto que organice y centralice la información, que realice el proceso de distribución de funciones dentro de los diferentes actores del proyecto para que este sea ordenado y efectivo, que estructure el modelo que se quiere seguir e implementar y que se encargue de realizar un eficiente plan de mercadeo que logre penetrar los nichos deseados y capte nuevos beneficiarios.

Administradores:son los encargados de distribuir o repartir eficiente y equitativamente los recursos, bien sean físicos, tecnológicos, presupuestales, organizacionales, de personal o educativos.

Diseñadores / webmaster:son los encargados de poner en escena, ya sea de forma gráfica, escrita, tecnológica o virtual todas aquellas actividades, eventos o informaciones, programas, servicios o recursos que anteriormente han planeado los directivos y han brindado los administradores. Hacen las veces de administradores de comunidades y también ofrecen soporte al usuario.

Profesores/tutores/facilitadores/capacitadores: Los tutores son los facilitadores del proceso de enseñanza aprendizaje. De ellos depende que el estudiante pueda lograr los objetivos propuestos dentro del programa ofrecido. Es el encargado de brindar retroalimentación constante y orientación al estudiante. Además dentro de la implementación del Campus virtual global de la institución se convierten en creadores de contenidos importantes para la construcción, diseño y virtualización de nuevos cursos dentro de la universidad.

Estos facilitadores no sólo deberán estar enterados de todas las actividades, novedades o mejoras que adelanta la institución, sino que además se hará necesario que estén capacitados en relación con las tecnologías e informática, sensibilizados en el uso y beneficios de los ambientes virtuales de aprendizaje; que sepan complementar y extender sus clases a través del Internet y conocer las herramientas que tienen a disposición para

lograr total autonomía en el diseño, montaje, administración y seguimiento de sus cursos virtuales.

Que vean a la educación en-línea, no como una competencia sino como una posibilidad de interrelacionarse, interactuar y abrir nuevos espacios con sus estudiantes, que incentiven la investigación, el diálogo, la cooperación, la participación, la comunicación y el intercambio intelectual con sus alumnos; que animen a sus estudiantes a aprovechar las múltiples ventajas que ofrece la red para formar comunidad y que sin lugar a dudas, sean promotores y gestores de nuevos modelos y dinámicas de enseñanza-aprendizaje

Estudiantes/Usuarios: En ellos se verá reflejado el esfuerzo que la institución realizó durante la implementación de Campus virtual. Además, serán los encargados de divulgar el buen funcionamiento de este proyecto lo que los convertirá en estimuladores tanto de nuevos estudiantes y usuarios, como de sugerencias hacia nuevos programas, servicios o necesidades del mercado.

Estos actores encontrarán en la educación virtual un excelente medio para aprender a su propio ritmo, fomentando la autodisciplina y el autoaprendizaje e incentivando la responsabilidad, el liderazgo y el compromiso; también es de reconocer que les ayuda a desarrollar habilidades únicas relacionadas con el "know how" de las tecnologías y los contenidos propios del que hacer pedagógico.

Implementación de un Campus Virtual Institucional

Dentro de la implementación del Campus Virtual existen algunas etapas que son vitales para la efectividad del proyecto; dichas actividades podrán ser realizadas paralelamente, lo que ahorrará costos y tiempos, además de permitir una integración y flujo total de información.

Portal Institucional: un grupo multidisciplinario de personas creará, desarrollará, estructurará y determinará la información, servicios, comunicaciones o comunidades que se incluirán dentro de la puerta de la institución hacia el mundo a través del Internet.

Determinarán los objetivos, filtrarán y decantarán información, decidirán las secciones, las comunidades o servicios que se le ofrecerán a sus usuarios, teniendo siempre en mente la misión y visión institucional y apuntando hacia el cumplimiento de las metas.

Una vez tengan decidido el contenido, entregarán la información a los diseñadores y webmaster de la institución, quienes se encargarán de representarla utilizando las herramientas tecnológicas, que o bien ellos mismos hayan desarrollado o que puedan encontrar en el mercado (Ej. Luminare) para ahorrar tiempo y esfuerzo, para dedicarse a la parte creativa y funcional del portal.

Finalmente, luego de determinar dicha estructura, se hará necesario subirla a la red y conectarla con el mundo a través del Internet, para que millones de usuarios o visitantes tengan acceso a la información, servicios, contenidos y comunidades que se hayan creado para ellos.

Plataforma administrativa: teniendo a un grupo de personas encargadas de determinar la estructura interna de la institución, de establecer costos y presupuestos y de realizar las compras; de atender y estimular al talento humano; de establecer nuevas políticas, objetivos y metas institucionales; de generar procesos que impulsen y potencialicen las actividades, se necesitará que se apoyen en las nuevas tecnologías para integrar y centralizar procesos; incluir nuevos servicios y soportes al usuario; se estandaricen procedimientos y mantengan un intercambio de información y comunicación único y constante entre todos los estamentos institucionales.

Para esto, existen en el mercado herramientas como Peoplesoft, Datatel, OCU y SCT, que permiten realizar dicha integración.

Plataforma E-Learning: se partirá de una capacitación de tutores, que como se mencionaba anteriormente, son uno de los principales actores dentro del proceso de la implementación del Campus virtual, pues de ellos dependerá la generación de contenidos de calidad en esta modalidad y la difusión de los cursos.

Es por ello que la capacitación de los tutores tanto en el apoyo tecnológico que se vaya a utilizar como en la dinámica correspondiente a la Educación Virtual dentro de la institución es el primer paso que la institución debe llevar a cabo.

Esta capacitación deberá abarcar cuatro aspectos importantes: Informática Educativa, Docencia Virtual, Diseño Instruccional y la Plataforma Tecnológica para la implementación de los cursos. Informática Educativa y Docencia Virtual para que los facilitadores comprendan el cambio en el modelo de enseñanza/aprendizaje y la necesidad de plantear nuevos modelos pedagógicos apoyados en tecnología virtual; Diseño Instruccional para que se conviertan en generadores de novedosos programas que realmente satisfagan las necesidades y destrezas de los aprendices de hoy y la Plataforma Tecnológica que se va a utilizar para que se sensibilicen ante el uso de esas nuevas tecnologías y las utilicen como un apoyo para las funciones que cada uno de ellos desarrolla dentro de la institución.

Se hace indispensable estructurar un modelo pedagógico institucional virtual, entendido como las normas que reglamentan el proceso educativo (qué, cuando, quiénes, cómo y dónde) y que permiten regular la transmisión de saberes y costumbres; se requerirá plantear objetivos generales y específicos para la modalidad, considerar los perfiles del estudiante, tener en cuenta las destrezas que obtendrá el aprendiz y explorar nuevas rutas de enseñanza-aprendizaje.

Se deberán responder preguntas como: ¿cómo se concibe el conocimiento?, ¿cuál es el proceso para generar, transferir y conservar el conocimiento?, ¿cómo aprenden los participantes?, ¿cómo les interesa aprender?, ¿cuál es el papel del docente y del estudiante?, ¿cómo se relacionan?, ¿cuáles estrategias metodológicas se utilizan?, entre otras.

Es que educación virtual es antes que nada educación, por lo tanto el proceso de formación en esta modalidad debe estar fundamentado en una postura pedagógica que garantice su calidad y a la cual se condicionen los aspectos técnicos y administrativos.

IMPLEMENTACION DE LA EDUCACION VIRTUAL

Política de formación Modelo educativo plan de desarrollo

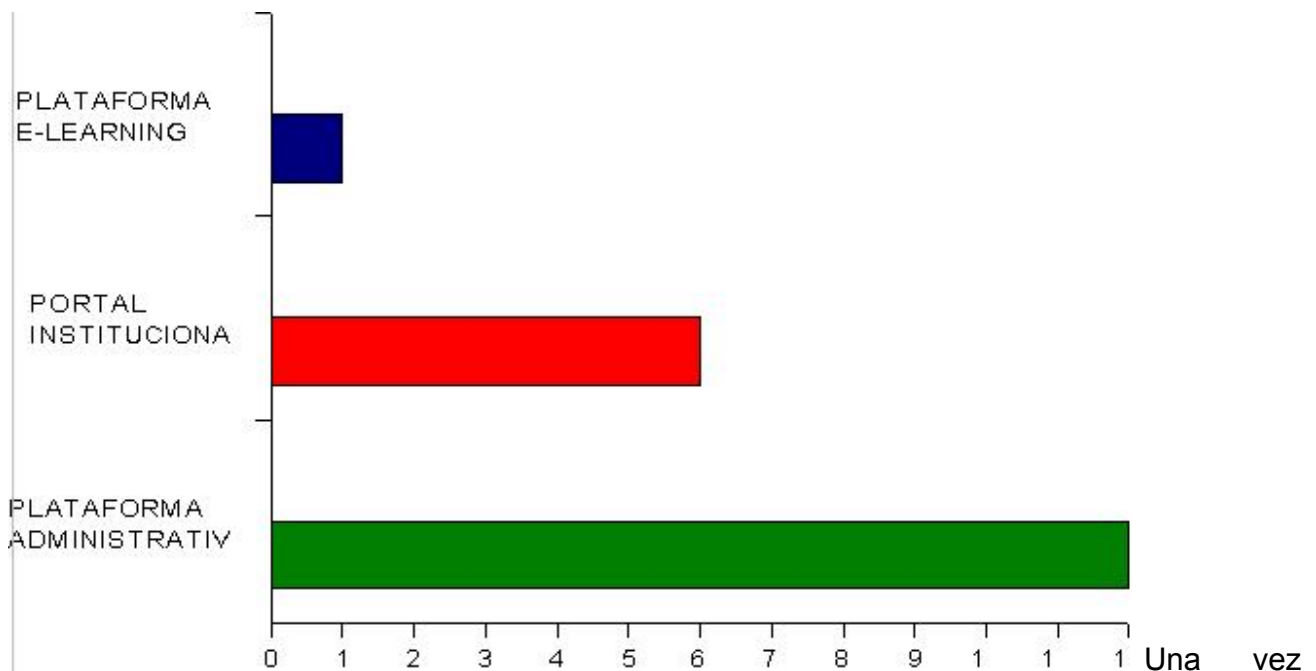
Gestión del Conocimiento

Gráfico 4: Implementación de la educación virtual

Una vez definido el modelo pedagógico que la institución acogerá, se requerirá del proceso de generación de contenidos virtuales, donde los tutores una vez capacitados y sensibilizados hacia la tecnología y las nuevas metodologías de enseñanza, estarán listos para crear nuevos programas o cursos académicos que realmente satisfagan y potencialicen procesos de enseñanza aprendizaje.

Vale la pena resaltar que para que ello se cumpla, es importante contar con una asesoría especializada, pues alrededor del 50% del éxito de los cursos lo hace el contenido y la forma en la que éste se presente. Algunas veces, se tiende a pensar que copiar un documento y colocarlo en un aula virtual es diseñar un curso Virtual, pero lo que resulta de esta visión es un alto porcentaje de deserción que la institución verá como un fracaso en el proceso. Una buena virtualización de los cursos le brinda a la institución la seguridad del producto que ofrecerá dentro de su Campus virtual.

Finalmente, pero no menos importante se encuentra la Infraestructura Tecnológica. Sin lugar a dudas, toda institución, colegio o empresa que desee incursionar en la Educación Virtual deberá contar con una infraestructura tecnológica robusta que permita escalar el proyecto e incorporar usuarios a medida que crece; sin desconocer que factores como la conectividad, que deben estar involucrados en este aspecto.



resueltos los aspectos del hardware y conectividad, contar con una plataforma tecnológica flexible, personalizable, que se ajuste a las necesidades de los tutores y no al revés, que permita administrar usuarios y cursos, diseñar aulas, elaborar evaluaciones, mantener comunicación con los estudiantes y hacerles el respectivo seguimiento se hace de vital importancia para el éxito del proyecto.

En el mercado existen muchas plataformas tecnológicas para la implementación del E-Learning, sin embargo, la utilización de una herramienta de primer nivel como por ejemplo WebCT, es importante para que los tutores reciban el apoyo que necesitan, los usuarios se sientan respaldados y la presentación de los cursos sea la que la institución desea. El manejo sencillo de una plataforma de este tipo, además, acorta el tiempo de implementación del proyecto.

Otro aspecto a tener en cuenta es el soporte, cuando una institución está implementando un Campus Virtual la imagen misma de la entidad también se está ofreciendo, es por ello, que se hace fundamental contar con un respaldo seguro que garantice la confiabilidad tanto para el tutor que está generando contenidos y realizando tutorías virtuales, como para el estudiante que de no recibir un buen soporte e ingreso a la plataforma, podrá desistir de tomar el curso en cualquier momento.

Cronograma de Implementación

Ventajas del Campus Virtual Institucional

Refuerzo de la Educación: Uno de los modelos con los que se puede implementar el Campus Virtual dentro de las universidades o colegios es como refuerzo a la Educación Presencial. En este caso, la Educación Virtual, se convierte en un nuevo sistema educativo que le aporta al estudiante innovadores métodos de aprendizaje, con más libertad pero con más sentido de la responsabilidad, el compromiso y trabajo colaborativo; además le permite complementar sus clases, conocer y desenvolverse con las nuevas tecnologías (know how) y encontrar nuevos espacios de interacción, comunicación y/o consulta. Así mismo, podrá ofrecer educación o capacitación 100% virtual, lo que permitirá entre otras, internacionalizar sus programas, abrirse a nuevos mercados, ofrecer más y mejores currículos y fomentar el autoaprendizaje, el manejo del tiempo y el liderazgo.

Centralizar de información: todos los miembros de la institución estarán enterados de las nuevas políticas, objetivos, compromisos, proyectos o metas que se han planteado, lo que sin duda les permitirá caminar juntos hacia el cumplimiento de ellas y generar una verdadera comunidad.

Además impedirá la malversación de datos, tener un mal servicio al usuario o manejo de los procesos; reducir errores de procedimiento, evitar éxodo de información y tener ventajas palpables de competitividad y eficiencia frente a las demás instituciones del sector.

Sistematizar y centralizar procesos: todos los procesos están sincronizados y estandarizados para aumentar la eficiencia y productividad de la institución. Los diferentes manejos, estructuras y esquemas serán utilizados por la comunidad para el crecimiento y beneficio de la misma. Se elimina la duplicación de tareas.

Centro de Comunicaciones o soporte: El Campus Virtual puede convertirse en un excelente medio para mantener comunicaciones intraempresarial con los demás departamentos o estamentos, así mismo, es posible abrirle espacios tanto a proveedores y clientes, para intercambiar información, hacer actualización de productos, resolverles dudas o asesorarlos.

Centro de evaluación o medición de procesos: Podrán realizarse evaluaciones, seguimientos, encuestas, valoración de resultados, pedir opiniones, encomendar nuevas tareas on-line a través del Campus Virtual.

Está lista su institución para la implementación de un campus virtual?

Cuando se toma la decisión de implementar un Campus Virtual existen varios aspectos que se deben evaluar para estar seguros de que la institución está preparada para ello.

En primer lugar, el Campus Virtual debe hacer parte del Plan Estratégico de la institución, no será sólo de unos pocos, sino que deberá tener una proyección global a futuro para que todos participen e interactúen dentro del proceso.

Pregúntense, ¿Existe un líder dentro de la organización que respalde la iniciativa?

Para que el proyecto tenga éxito deberá contarse con un líder que tenga el perfil necesario para coordinar todo el proyecto dentro de la institución, entre las principales características que esta persona deberá tener se encuentran:

- Ser Comunicativo
- Estar Dispuesto a aprender
- Ser Experimentado
- Tener recorrido dentro de la organización
- Ser Creíble
- Ser Influyente (liderazgo)
- Ser Realista
- Ser Flexible y abierto al cambio

Están listos los directivos?

Es necesario que todos los directivos estén enterados de lo que se está realizando con respecto al proyecto y que conozcan sus beneficios y nuevas posibilidades para la institución.

Están listos los tutores?

Para involucrar a los tutores podrían realizarse las siguientes actividades:

- Planes de capacitación necesarios
- Recompensas e incentivos para que participen activamente dentro del proyecto
- Concursos interdepartamentales para que reciban estímulos por el buen trabajo
- Reconocimiento en publicaciones por la participación dentro del proyecto

Están listos los alumnos?

Sería importante que los alumnos recibirán una sensibilización para la utilización de este nuevo modelo de Educación que permitan una adaptación más rápida y efectiva.

Cómo se va a implantar?

Se debe partir de la base de que lo tecnológico está resuelto, pues el fin último de la institución es básicamente pedagógico o productivo.

Conclusiones

- Tomar la decisión de implementar un proyecto de Educación Virtual en una institución no es suficiente para garantizar el buen desempeño del mismo.
- Es necesario incluir a todos los actores en la implementación del Campus virtual, tutores/profesores, directivos y estudiantes.
- Antes de iniciar la implementación del Campus es importante tener claros todos los objetivos que se desean cumplir con este proyecto y cómo se va a llevar a cabo, de esto depende la calidad y efectividad en la obtención de resultados.
- Cada institución es totalmente diferente a la otra, pero es necesario que todas se actualicen y le ofrezcan mejores recursos a los usuarios finales, lo que finalmente permitirá abrir nuevos espacios y posicionar tanto el proyecto como a la institución.
- La entidad debe partir de la idea de que la parte tecnológica ya está solucionada puesto que el fin último es la pedagogía. Sin embargo, es importante realizar una selección minuciosa para que las herramientas que se utilicen brinden el apoyo que el proceso de implementación del Campus necesita.
- Antes de estructurar un Campus Virtual, se debe hacer un minucioso análisis y realizar una evaluación interna en la cual se conozca la preparación de cada uno de los actores importantes (tutores, directivos, estudiantes) para la implementación de éste proyecto.