



RELACIÓN QUE SE ESTABLECE ENTRE LOS OBJETOS VIRTUALES DE  
APRENDIZAJE (OVAS) Y LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS DOCENTES  
DEL BACHILLERATO VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA.

Jader Antonio Payares Piedrahita

**Director**

Juan Carlos Garzón Rodríguez

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL –CINDE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRIA EN DESARROLLO EDUCATIVO Y SOCIAL  
BOGOTÁ D.C.  
2014**



RELACIÓN QUE SE ESTABLECE ENTRE LOS OBJETOS VIRTUALES DE  
APRENDIZAJE (OVAS) Y LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS DOCENTES  
DEL BACHILLERATO VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA.

Jader Antonio Payares Piedrahita


**Director**

Juan Carlos Garzón Rodríguez

Trabajo de investigación como requisito para obtener el título de Magister en Desarrollo  
Educativo y Social.

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL –CINDE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRIA EN DESARROLLO EDUCATIVO Y SOCIAL  
BOGOTÁ D.C.  
2014**

A ti, Mercedes Rodríguez Camargo, por ser mi guía, apoyo incondicional y soporte en la búsqueda del conocimiento...  
A mi madre por su comprensión, paciencia, aliento y compañía.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Realidad y Virtualidad</small>	<i>FORMATO</i>	
	<i>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</i>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: Junio - 2014</b>	<b>Página 4 de 196</b>	

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Tesis de grado de Maestría en Investigación
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Relación que se establece entre los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) y las prácticas pedagógicas de los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.
<b>Autor(es)</b>	Jader Antonio Payares Piedrahita
<b>Director</b>	Juan Carlos Garzón Rodríguez
<b>Publicación</b>	Bogotá D.C. Universidad Pedagógica Nacional. 2014. 177 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE)
<b>Palabras Claves</b>	Virtualidad, OVAS, tutor virtual, plataformas, educación y tecnologías, practicas docentes.

## 2. Descripción

En las últimas décadas la modalidad de estudios virtuales ha tenido un crecimiento acelerado, siendo innegable su inmersión en todos los campos comerciales y académicos. El estado de la educación virtual en las principales regiones del mundo, ha generado gran impacto en cada uno de los contextos sociales, por toda la gama de información, conocimiento y práctica desprendidas de esta oleada que en algunos casos se ha mencionado como “sociedad del conocimiento”, de esta manera, surge la propuesta de investigación: Relaciones que se establecen entre los OVAS y las prácticas pedagógicas docentes en ambientes virtuales del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia, la cual permite evidenciar el análisis de la metodología de la enseñanza en la educación virtual; de tal forma que se pueda reconocer la posibilidad de nuevos conocimientos y habilidades que conduzcan efectivamente a un desempeño eficiente y productivo de los docentes como resultado de la implementación de un sistema de enseñanza flexible, dinámico e integral.

### 3. Fuentes

- Adell, J. (1997). Tendencias de investigación en la sociedad de las tecnologías de la información. EDUTECH: Revista electrónica de Tecnología Educativa, 7.
- Ander-Egg, E. (1995). Técnicas de investigación social. Buenos Aires Argentina. Edición LUMEN.
- Barragán, D. (2013). Cibercultura y prácticas de los profesores: entre hermenéutica y educación. Bogotá. Universidad de la Salle.
- Bartolomé, A. (1999). Nuevas Tecnologías en el aula. Guía de supervivencia. Barcelona: Graó.
- Bisquera, R. (2000). Métodos de investigación educativa, guía práctica. Ediciones Ceac, S.A. Perú, 164-08020 Barcelona.
- Caro, L., Velandia, C., Ruiz, W, & Álvarez, C, (2004). Concepciones educativas contemporáneas y escenarios virtuales de aprendizaje. Colombia. Kapra.
- Colás, M, & Buendía, L (1992). Investigación Educativa. Sevilla: Alfar.
- Contreras, J. & Pérez, N. (1920). Investigar la experiencia educativa. Madrid. Javier Morata Editor.
- Escudero, J. M. (1992). Del diseño y producción de medios al uso pedagógico de los mismo. Sevilla. Alfar.

- Gil, J. (1994). Análisis de datos cualitativos. Aplicaciones a la investigación. Barcelona. PPU.
- Grondín, J. (2008). ¿Qué es la hermenéutica? Barcelona. Herder Editorial, S.L.
- Guillermo, B., Borges, F, & Forés, A. (2006). Didáctica universitaria en entornos virtuales. Madrid España. Printed Spain.
- Gutiérrez, A. (2003). Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas. Capellades Barcelona. Editorial Gedisa. S.A.
- Gutiérrez, R. (2004). Definición de un modelo pedagógico para la educación virtual en el CES. Medellín Colombia. Editorial CES.
- Harasim, L., Roxanne, S., Turoff, M, & Teles Lucio. (1998). Redes de aprendizaje: guía para la enseñanza y el aprendizaje en red. Barcelona. Editorial Gedisa.
- Heno, O. (2002). La enseñanza virtual en la educación superior. Bogotá Colombia. Secretaria general- procesos editoriales.
- Hernández, R., Fernández, C, & Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. Perú. Editor sponsor: Jesús Mares Chacón.
- Martínez, M. (2008). Epistemología y metodología cualitativa en las ciencias sociales. México, D.F. Editorial Trillas, S.A.
- Mena, F. (2001). Educación tecnológica. Santiago de Chile. LOM Ediciones.
- Morín, E. (2011). La vía para el futuro de la humanidad. Barcelona España. Espasa libros. S. L. U.
- Páramo, P. (2011). La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación. Bogotá Colombia. Graficas Gilpor LTDA.
- Piscitelli, A. (2010). 1@1 Derivas en la educación digital. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Santillana S.A.
- Restrepo, B. (2005). Consideraciones sobre el aseguramiento de la calidad en la educación Virtual, Medellín, Universidad católica del Norte
- Silva, M. (2005). Educación interactiva: enseñanza y aprendizaje presencial y on-line. Barcelona. Editorial Gedisa, S.A.
- Vigosky L.S., O. C. (1997). Obras Completas Tomas I, II, III, IV y V, Visor, España, 1997.
- Zabala, A. (1999). Enfoque globalizador y pensamiento complejo. Barcelona.

#### 4. Contenidos

Los contenidos abordados en el marco teórico refieren cada una de las temáticas y se sustenta en el marco metodológico, posibilitando el análisis de los resultados. Por consiguiente, el trabajo a desarrollar permite realizar un balance en función de los mismos estudiantes sobre el saber pedagógico, de la mano con las nuevas tecnologías, y de la mano con las diferentes herramientas u objetos virtuales de aprendizaje (OVAS) que viabilizan un mejor proceso académico dentro de las instituciones con esta modalidad.

En estas líneas, los OVAS se convierten en el elemento pretexto para analizar la práctica docente en una modalidad que cada vez coge más auge en la educación, más cuando vivimos en una época de cambios, en donde nuevas etapas como: la sociedad industrial, la sociedad de la información, la sociedad del conocimiento y la sociedad líquida son algunos de los términos que se han acuñado en el intento por identificar y entender el alcance de los cambios tecnológicos.

Desde este concepto de los OVAS como herramienta de aprendizaje, se señalan a los sujetos dentro de los procesos de agenciamiento, lo que brindará los conceptos que abren brechas a los cambios y transformaciones de la actual sociedad moderna.

En este orden de ideas, en el ámbito de la educación se requiere de tutores que se encuentren a la vanguardia de estos avances tecnológicos, que no solo manejen las plataformas en determinados contextos educativos como procesos de agenciamiento, sino que a diario se estén actualizando y estén generando nuevas competencias de acuerdo con el fin propuesto. Los anteriores conceptos se fortalecen con temáticas, como el conocimiento y la tecnología, las

Brechas Digitales, en donde se interpreta las incidencias que se pueden reflejar por el desconocimiento o el manejo de cada una de estas herramientas que las TIC nos presenta.

Del termino Brechas Digitales algunos autores, entre ellos Salazar (2004) han realizado divisiones entre distintos tipos de brechas digitales. Así, este autor distingue la brecha global a partir del acceso a Internet en algunos individuos en un contexto específico, la brecha democrática que separa aquellos que usan los recursos digitales para participar en la vida pública y la brecha social que remarca las diferencias socioeconómicas dentro un mismo país.

Desde estos términos, se interpreta la educación en Colombia con la inclusión de las tecnologías y como desde el contexto inmigrante de los docentes se asume la educación, aunque sus inicios estén dadas desde 1998. Sin embargo, las dificultades económicas de las instituciones, la infraestructura de comunicaciones han sido uno de los elementos que no permiten un desarrollo acelerado para el fortalecimiento de dicha educación, sumado a esto la oferta de servicios educativos a través de internet es ambigua, teniendo en cuenta la orografía del suelo Colombiano y la distribución de la riqueza para acceder a estos medios tecnológicos.

Por lo anterior y teniendo en cuenta las influencias que las tecnologías emanan en la educación, afortunadamente el docente sigue estando presente en cada contexto social sin importar cada una de estas contrariedades, el cual se convierte en un mediador dentro de un escenario específico, que orientan a los individuos, para ser ciudadanos responsables de una sociedad pluralista cada vez más tecnológica.

En consecuencia, desde el agenciamiento social, las prácticas docentes y la difusión del conocimiento se proyecta desde un constructivismo, el cual busca cimentar interacciones entre el



docente y los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS). Analógicamente, estas relaciones se adquieren por medio de la preparación y apropiación de las herramientas, con el fin de crear verdaderas comunidades virtuales que comparten un proceso común de aprendizaje a través del medio telemático<sup>1</sup>.

### 5. Metodología

El propósito de esta investigación es abordar el paradigma educativo de la tecnología a partir de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en los docentes, desde una perspectiva cualitativa con enfoque hermenéutico.

El enfoque señalado en la investigación para el marco teórico y referencial es el hermenéutico, ya que dentro de los elementos virtuales de las prácticas docentes el comprender estos procesos permite no solo la revisión conceptual de los entornos de aprendizaje, sino también la posibilidad de comprenderse dentro de la interacción objeto-sujeto producto de la interrelación con entornos virtuales de aprendizaje. En este orden de ideas, la comprensión se sitúa dentro de una estructura de anticipación como proceso significativo, regido por la existencia y su necesidad de orientación

Para la presentación de los resultados se partió desde un enfoque interpretativo, porque fue observada en diferentes momentos, estos se definen desde el ingreso del docente al sistema en año y cuatro meses de trabajo en plataforma, al inicio, a mitad y al final, desde el mes de enero de 2013 a abril de 2014; con ello se buscó describir el fenómeno de la interrelación entre los OVAS y las prácticas docentes, así mismo, se apreciaron procesos dinámicos que emergen de los procesos grupales de plataforma, el proceso pedagógico de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes.

---

<sup>1</sup> Telemático: Medios de comunicación a distancia que han surgido con la evolución de las telecomunicaciones y la informática cubriendo un amplio espacio geográfico, científico y tecnológico.

## 6. Conclusiones

Las conclusiones se revisan desde el objetivo general y los objetivos específicos, metas que se propusieron en el planteamiento del proyecto y es como se obtienen resultados desde el creciente desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en donde se contribuye a que en el ámbito educativo se lleve a plantear transformaciones que le permitan adecuarse a una sociedad en estado de cambio permanente, con nuevas necesidades y valores.

De igual forma, la educación virtual enmarcada en el concepto de formación, necesita de un modelo pedagógico, por medio del cual se definan, implemente y evalúen estrategias de enseñanza y aprendizaje dirigidas al desarrollo del aprendizaje autónomo y colaborativo en ambientes virtuales.

Finalmente, la modalidad virtual, es un espacio de educación que demanda nuevas estrategias pedagógicas que posibiliten una mejor formación, entre ellas tenemos: las metodologías a partir de los OVAS, centradas en los estudiantes, los cambios en los ritmos de trabajo de nuestros estudiantes y la flexibilidad de la formación para con los estudiantes. De esta manera, la educación virtual requiere tutores con unos perfiles humanos, didácticos, pedagógicos y éticos diferentes a los de la educación presencial, reconociendo las situaciones de cada uno de sus estudiantes, donde el tutor debe ser un diseñador de ambientes de aprendizaje y no solamente un planeador de clases. En este sentido, su creatividad y su didáctica son imperativas.

<b>Elaborado por:</b>	Jader Antonio Payares Piedrahita
<b>Revisado por:</b>	Juan Carlos Garzón Rodríguez

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	06	06	2014
--	----	----	------

## TABLA DE CONTENIDO

CAPITULO 1 .....	14
Introducción .....	14
Problema de investigación .....	16
Justificación de la investigación .....	25
Propósitos de la investigación .....	29
CAPITULO 2: TRABAJOS PREVIOS REALIZADOS.....	30
CAPITULO 3: MARCO CONCEPTUAL .....	46
El Conocimiento Y La Tecnología.....	46
Brechas Digitales .....	50
Inicios De La Virtualidad En La Educación.....	52
Apertura de la Educación Virtual en Colombia .....	54
El saber pedagógico de los docentes y los retos tecnológicos.....	57
El saber pedagógico de los docentes y su interacción con los OVAS .....	60
Ambientes de aprendizaje y Objetos virtuales de aprendizaje.....	66
CAPITULO 4: METODOLOGÍA .....	75
Paradigma Cualitativo .....	75
Método, Técnica e Instrumentos .....	78
CAPITULO 5: RESULTADOS .....	100
Caracterización de la población.....	100
Categorías de análisis .....	103
Instrumentos aplicados .....	104
Primer instrumento: entrevista semiestructurada a los docentes. ....	104
Segundo instrumento: Grupos focales a los estudiantes .....	114
Tercer instrumento: Observación participativa en la plataforma.....	120
CAPITULO 6: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....	123
CONCLUSIONES .....	139
IMPACTO SOCIAL Y ACADÉMICO .....	144
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	146
ANEXOS .....	153
ANEXO 1: ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS DOCENTES .....	153
ANEXO 2: GRUPOS FOCALES ESTUDIANTES.....	163

ANEXO 3: OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA.....	175
DOCENTES PARTICIPANTES ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA.....	195
ESTUDIANTES PARTICIPANTES GRUPOS FOCALES.....	196

## CAPITULO 1

### **Introducción**

Con el fin de reconocer las relaciones que establecen los docentes frente al uso de las herramientas de aprendizaje, surge este trabajo como estrategia metodológica que busca despertar el interés sobre la importancia de los Objetos Virtuales de Aprendizaje, entendiendo los mismos, como recursos digitales que se utilizan para una finalidad específica y en este caso educativa; facilitando su comprensión y apropiación frente al objetivo que se desea alcanzar en las actividades o tareas desarrolladas.

La experiencia pedagógica surge a partir de los cambios emergentes que se van desarrollando cada día en las sociedades modernas y como estas transformaciones generan impacto en las comunidades educativas, en especial en los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

En este sentido Silva (2005), plantea:

...la era del conocimiento y la lógica de la comunicación configuran el nuevo espíritu del tiempo, el cual favorece la oportunidad de difundir otro modo de pensamiento, el profesor se encuentra ante la extrema necesidad de inventar un nuevo modelo de aula basado en la confrontación colectiva libre y plural, en los fundamentos de la comunicación interactiva y en la ética de la tolerancia (p. 258)

Este trabajo, pretende conocer, comprender y profundizar mediante la investigación cualitativa con enfoque interpretativo, desde la etnografía virtual, cómo los OVAS generan

procesos de transformación en los docentes que optan por impartir una educación desde una modalidad virtual.

Los alcances se reflejaron en la misma comunidad educativa, pues serán los docentes quienes contarán sus experiencias frente al manejo de cada una de las herramientas utilizadas en la plataforma, con el fin de realizar actividades dinámicas e interactivas, en este orden de ideas, los estudiantes expresarán de manera libre y autónoma el uso de las herramientas empleadas por sus tutores y el buen funcionamiento de la plataforma en cuanto a diseño y creatividad en cada una de las tareas desarrolladas.

## **Problema de investigación**

Entre los objetivos para el desarrollo del milenio trazados por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PUND) están los destinados a la erradicación del analfabetismo y la procura de ampliar la educación secundaria y superior, así como la enseñanza presencial y la capacitación técnica.

Se reafirma en este contexto, lo presentado en el proyecto Tuning para América Latina, en el cual se socializa e intercambia información, con el fin de generar estrategias que permitan un mejor trabajo a nivel académico en función de todos los interesados. Si bien, es importante erradicar el analfabetismo y “generar un desempeño profesional en una sociedad globalizada” (Contreras, 2012. p.213) también debe existir igualdad de condiciones para todos a la hora de recibir educación.

Frente a las políticas internacionales, se propone como estrategia el trabajo colaborativo entre los entes académicos, que encierre todo lo concerniente a un nivel educativo. En este orden de ideas, surge la necesidad de los procesos tecnológicos como una opción para democratizar la academia y alcanzar una eficacia de vida en cada una de las personas que conforman la sociedad. (Menou, 2004).

Así mismo, no se puede desconocer las tecnologías y su auge en los contextos sociales, generando espacios de socialización en cada uno de los campos personales, laborales y familiares. Ellas mismas, se ha empoderado y ha tomado tanta importancia, que es difícil no estar a la vanguardia de cada uno de estos avances.



A su vez, estos entornos tecnológicos son espacios que se han ido generando como solución para equiparar las transformaciones de tiempo y espacio. Cada rincón de la sociedad está o se está familiarizado con estos entornos, permitiendo mejorar las brechas académicas de aquellos sujetos que se les dificulta el acceso a la misma. Es así, que las nuevas herramientas tecnológicas cubren todos los contextos sin distinción de estratos sociales.

Cuando nos familiarizamos con las tecnologías, estamos reconociendo el almacenamiento, procesamiento, recuperación y distribución de la información por medio de procesos micro electrónicos computarizados, los que se denominan informática, que viene a ser la organización y transmisión de mensajes computados a través de redes integradas de telecomunicación mediante satélites, la digitalización, la fibra óptica, entre otros (Jaramillo, 1986).

La expansión de las tecnologías y su incidencia en la educación se pueden mostrar en el encuentro de Unimeca-Iufm Aix en Marsella Francia (2004), donde participaron los países de Chile, Francia e Inglaterra; allí se señaló la necesidad de un espacio para la educación tecnológica, como parte constituyente de la cultura en general, brindando respuestas a las falencias de los estudiantes y una restructuración social con repercusiones económicas que mejorarán la calidad de vida de los futuros ciudadanos.

De igual manera en una de las conferencias sobre educación superior virtual en América Latina y El Caribe dirigida por la UNESCO<sup>2</sup> entre los años 1996 y 1998 se

---

<sup>2</sup> Organización de Naciones Unidas para la Educación

destaca la influencia de las nuevas tecnologías digitales en las redes telemáticas y su incidencia en la educación superior y en la identidad cultural de cada país.

Por consiguiente, se desprenden los programas de educación tecnológica y digital, los cuales se plantean en los diferentes encuentros regionales y políticos de América Latina y del mundo; reconociendo que para hacer transformaciones en la sociedad y en la educación, se requieren grandes demandas de recursos humanos y económicos.

En este orden de ideas, se podría decir que vivimos en una época de cambios, en donde nuevas etapas como: la sociedad industrial, la sociedad de la información, la sociedad del conocimiento y la sociedad líquida son algunos de los términos que se han acuñado en el intento por identificar y entender el alcance de los cambios tecnológicos.

Frente a la misma, es importante distinguir el impacto de los medios tecnológicos y la formación de conceptos como sociedad de la información<sup>3</sup>, sociedad del conocimiento<sup>4</sup> y la sociedad líquida<sup>5</sup>. Cada uno de los anteriores temas, genera cambios en el nivel más fundamental de la cultura, pues al ser sociedades multiculturales rechazan las jerarquías centralizadas y unidireccionales; proponiendo una reestructuración y flujo de comunicación.

Por consiguiente, esta oleada de las tecnologías y la comunicación, se dio de manera amplia en el siglo XX, pero sólo a finales de éste, las nuevas tecnologías digitales fueron

---

<sup>3</sup> La sociedad de la información está conformada por todos aquellos bancos de datos, medidas, ideas, informaciones que se presentan en los medios de comunicación, (Gutiérrez, 2003).

<sup>4</sup> Es una sociedad en la que la formación esté con base de la vida profesional, laboral y social y también del mundo de técnica y de la comunicación, (Gutiérrez, 2003).

<sup>5</sup> Es una categoría del estado fluido y volátil de la sociedad. Concepto referido por Zygmunt Bauman como modernidad líquida.

retomadas en las áreas institucionales de la sociedad, incorporándolas a los sistemas educativos.

Al mismo tiempo que se ampliaba el sector de servicio del internet, empezaba una creciente movilización de información, proyectándose la cibercultura, la cual es definida por Lemus citado por Silva (2005) al decir:

Cibercultura es la cultura que emerge con el ciberespacio como innovación educativa. Éste está constituido por nuevas prácticas comunicacionales (e-mails, listas, weblogs, periodismo on-line, webcams, chats, etcétera) y nuevas iniciativas que aglutinan grupos de interés (ciberciudades. Juegos, softwares libres, ciberactivismo, arte electrónico, MP3, cibersexo, etcétera). (p.49)

De ahí, cada una de las herramientas mencionadas anteriormente como practicas comunicacionales en un ciberespacio, es lo que denominamos como unos de los Objetos Virtuales De Aprendizaje (OVAS) en función de las plataformas educativas, los cuales son generados como herramientas facilitadoras de los espacios tecnológicos. Esto implica un posicionamiento crítico y reflexivo a través del cual, no sólo se pretende validar la educación, sino también transformarla (Escudero, 1995), teniendo como fin mejorar la condición de los sujetos y el progreso social (Kemmis, 1994).

Ahora bien, los OVAS no se pueden desligar de la revolución digital; la cual en las últimas décadas se ha caracterizado por el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación; de igual manera, hacen parte imprescindible de la respuesta a los fines últimos de la educación, como herramienta de transformación social.

Dentro de los fines educativos, es importante reconocer el papel que cumple el docente o tutor, al estar a la vanguardia de cada uno de estos cambios. Es por eso, que es de vital importancia la capacitación permanente sobre el uso de dichas herramientas (OVAS), con el fin generar espacios de actualización en el fortalecimiento de estos nuevos conocimientos.

Cada uno de estos espacios, generan aprendizajes significativos en cada uno de los interesados; se abre la posibilidad de apropiación de conceptos y estrategias didácticas que permitan un aprendizaje más relevante de acuerdo al contexto social donde cada sujeto se desenvuelve.

Comprender e interpretar cada uno de los OVAS como método de aprendizaje, genera en los sujetos procesos de agenciamiento, abriendo las brechas a los cambios y transformaciones de la actual sociedad moderna. No se puede decir que el compromiso es de unos cuantos, es de todos, pues aunque no lo querremos, vivimos inmerso en la era digital.

Los OVAS están llamados a alterar profundamente la enseñanza y el aprendizaje, por medio de sus innumerables herramientas que ofrece, tanto así, que cada uno de ellas se presta para generar diferentes estrategias, según el tema a tratar o la consulta a desarrollar. En esta línea, la incorporación de nuevos OVAS requiere escoger alternativas dinámicas en cada una de las tareas con el fin de mostrar un producto bien elaborado.

Del mismo modo, la incorporación de los OVAS debe constituirse en una nueva oportunidad para los tutores orientadores a la hora de estructurar sus actividades, con el fin

de generar nuevos aprendizajes significativos que repercutan en las sociedades que optan por una educación on-line.

Las nuevas tecnologías hacen posible la creación de estos espacios, teniendo en cuenta que en la actualidad estos servicios han tomado fuerza y se han posicionado en las sociedades académicas<sup>6</sup>. En este orden de ideas, se requieren tutores a la vanguardia de estos avances tecnológicos, que no solo manejen las plataformas en determinados contextos educativos como procesos de agenciamiento, sino que a diario se estén actualizando y estén generando nuevas competencias de acuerdo al fin propuesto.

En Colombia, la educación mediada por las TIC constituye en escenario educativo que recientemente empieza a marcar una diferencia desde perspectivas pedagógicas y de formación del ser humano.

Según el Plan Nacional Decenal en Colombia (2006), “todas las instituciones educativas han renovado sus proyectos educativos en torno a la transformación de sus ambientes de aprendizaje con el apoyo de las TIC, los cuales son presentadas en redes virtuales educativas” (p.7), con el fin de generar nuevos espacios de aprendizaje en los estudiantes, teniendo en cuenta sus realidades cambiantes.

De esta manera, la educación cumple un papel importante en la formación de cada uno de los estudiantes, frente al acceso de los espacios tecnológicos. No obstante estas plazas virtuales, permiten explorar nuevas herramientas que viabilizan un aprendizaje más significativo en cada uno de los interesados y comprometen a la sociedad académica a estar

---

<sup>6</sup> Este término se define desde la mirada de Vásquez Adolfo (200), al señalar la sociedad como el espacio interrelacional del mundo contemporáneo, partiendo de este y al agregarle el concepto academia se simboliza la interrelación en los espacios institucionales, educativos o en donde se socialice, albergue, confluya y se cuestione la academia.

a la vanguardia de estos cambios generados, con el fin de seguir un acompañamiento mancomunado.

Desde este punto, la investigación abordará los aspectos que interesan a la educación, en particular a una modalidad con mediación virtual, la cual incluye en su propuesta pedagógica y didáctica la incorporación de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Ciertamente, como lo cita Freire (1970) “toda práctica educativa supone un concepto del hombre y del mundo” por tanto, la construcción cultural, tecnológica y su organización corresponden a la interacción entre el hombre y la comunicación” (p.22).

Para comprender el significado de lo que conlleva una práctica educativa mediada por los OVAS de acuerdo con la investigación, se debe delimitar el enfoque conceptual del currículo, las prácticas educativas, la interacción del estudiante, el contexto en el que desenvuelven las personas y el proceso cognitivo de quien aprende.

Si bien es cierto que las nuevas tecnologías de la información y comunicación, de la mano con los OVAS, han permitido superar las categorías de espacio y tiempo, en el contexto de la educación, la generación del conocimiento a través de estas transformaciones, constituye un reto de investigación, porque las prácticas pedagógicas utilizadas deben ser coherentes con las dimensiones asincrónicas y sincrónicas<sup>7</sup>.

Las anteriores características han sido y seguirán siendo de gran utilidad para el ofrecimiento de programas virtuales de educación a estudiantes cuya ubicación es lejana a

---

<sup>7</sup> La sincronía se refiere, cuando dos eventos suceden al mismo tiempo, en el caso de la informática es el encuentro de dos tendencias educativas que permiten la interactividad continua y permanente entre los usuarios con acceso a ellas (Cabero 1995) y la asincrónica es cuando el educador tiene acceso a un diálogo simulado sin una comunicación dependiente de tiempo y espacio.

los centros de estudio, la unión entre el estar lejos del conocimiento en una institución y poderlo acercar al estudiante sin espacio y tiempos convencionales, parece ser uno de los más significativos aportes de la virtualidad en la educación.

Dentro de estas necesidades, es importante reconocer que para algunos sujetos los procesos de transición, de lo presencial a lo virtual no es del todo fácil, por tanto, dichas alternativas requieren de un acompañamiento permanente que garantice la confianza, seguridad y autonomía frente a la modalidad que se emprende. Como necesidad de apropiación, se reconoce el uso de los OVAS a la hora de facilitar las tareas a desarrollar de los sujetos que optan por la educación virtual. De esta manera, cada una de estas herramientas debe convertirse en un constante facilitador al momento de impartir una actividad.

La implementación de las nuevas prácticas académicas a través de la educación virtual, significa crear espacios de aprendizaje, para que los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia desarrollen actividades acordes a las realidades de los sujetos implicados. En este orden de ideas los tutores, según Silva, M (2005) deben “garantizar la realización de la función social de la escuela en la sociedad de la información. Si la principal función social de la educación es la formación..., los profesores tendrán que trabajar en pro de una ciudadanía en el ciberespacio” (p.56).

Analógicamente, se encuentra un sistema universitario “Gran Colombiano” dimensionado desde el programa virtual de secundaria y media en pleno proceso de cambio y con un inicio de la formación docente, quienes presentan carencias y demandas de nuevas

didácticas que puedan ayudar a los estudiantes a desarrollar la etapa de formación académica que cursan.

Lo anterior, generará una realidad educativa en la que irrumpen con fuerza nuevas metodologías formativas basadas en internet, como es e-learning, donde se analizará cuál es su impacto en el contexto educativo y cuáles son las condiciones para conseguir una formación de calidad, fundamentada a partir de ciclos integrados.

En este orden de ideas, cabe preguntarse, ¿Cuáles son las relaciones que se establecen entre los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) y las prácticas pedagógicas de los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia?



## **Justificación de la investigación**

En las últimas décadas la modalidad de estudios virtuales ha tenido un crecimiento acelerado, siendo innegable su inmersión en todos los campos comerciales y académicos. En esta línea uno de los trabajos más completos que se ha realizado en torno al estado de la educación virtual en el mundo, fue dirigida por el Canadiense Glen Farrell, quien junto con un equipo de nueve investigadores evaluó durante los años de 1998 y 1999 el estado de la educación virtual en las principales regiones del mundo, generando gran impacto en cada una de los contextos sociales.

De esta manera, se podría decir que la educación virtual, tiene sus raíces en el siglo XX, pero el desarrollo teórico aparece hacia la segunda mitad del mismo. Este crecimiento vertiginoso se debe a que la virtualidad se adecua a la situación de muchos de los estudiantes, teniendo en cuenta cada una de sus situaciones personales y laborales con el fin de generar nuevos espacios en pro de un mejoramiento personal.

Como consecuencia, la educación a distancia mediada por la virtualidad presenta una serie de características que la diferencian esencialmente de la educación presencial. Entre las características se destaca la orientación como tutores, la asincronía a la hora de comunicarse con sus estudiantes y su incidencia en los mismos; siendo el tutor el que marca su ritmo y el desarrollo de su práctica docente. Así mismo, es de vital importancia la auto exigencia por parte de cada uno de los protagonistas, teniendo en cuenta el contexto donde se desarrolla el proceso de enseñanza- aprendizaje.

La propuesta titulada: relaciones que se establecen entre los OVAS y las prácticas pedagógicas docentes en ambientes virtuales del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia, permite realizar un análisis de la metodología de la enseñanza en la educación virtual; de tal forma que se pueda reconocer la posibilidad de nuevos conocimientos y habilidades que conduzcan efectivamente a un desempeño eficiente y productivo de los docentes como resultado de la implementación de un sistema de enseñanza flexible, dinámico e integral.

Los resultados de la investigación propuesta permitirán abrir nuevos espacios, para que los sujetos interesados en los diferentes procesos académicos con entornos virtuales puedan tener una visión general de esta modalidad y así mismo apropiarse de la información para ir a la vanguardia con los cambios que la sociedad genera.

Padilla afirma, (2008) “un talento humano capacitado podrá dar mejores resultados y un mayor sentido a la incorporación de las diferentes tecnologías en el proceso de formación” (p. 106). Así mismo, no podemos desconocer que los docentes deben estar en permanente formación en el uso de los objetos virtuales de aprendizaje (OVAS), teniendo en cuenta que son herramientas que nos ofrecen las TIC a través de unas plataformas virtuales, para hacer más efectivo y productivo el proceso de enseñanza - aprendizaje para el futuro desempeño profesional.

El Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia se convierte en el principal beneficiario de los resultados de este proyecto de investigación, sin desconocer, que es la misma comunidad la que recibe de manera directa los resultados de las

competencias, habilidades y destrezas necesarias para insertarse con éxito dentro de los campos laborales con o sin ambientes virtuales.

En este orden de ideas, se da paso al modelo pedagógico conectivista que lidera esta institución al ser producto de la unión entre el constructivismo y el cognitivism; modelos que toma el investigador George Simmens (2004) al decir:

El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) le permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado (p. 9)

A sí mismo, la evaluación por competencias del Bachillerato Virtual está orientada bajo el mismo modelo del constructivismo, visto desde el marco interpretativo, donde el aprendizaje aparece eminentemente activo e implica un asimilación de adentro hacia afuera, permitiendo la autonomía personal. El docente no se limita a copiar el conocimiento, sino que lo construye a partir de elementos personales, experiencia e ideas previas e implícitas, para atribuir significado y representarse el nuevo conocimiento con sentido adquirido, al igual que toma elementos e información de las redes sociales y su contacto con internet.

De esta manera, se puede reconocer el trabajo de los tutores en función de sus estudiantes, favoreciendo la actividad de investigación, el trabajo colaborativo, la

resolución de problemas, la elaboración de proyectos educativos interdisciplinarios propios de un entorno virtual de aprendizaje.

Por consiguiente, el trabajo a desarrollar permite realizar un balance en función de los mismos estudiantes sobre el saber pedagógico, de la mano con las nuevas tecnologías, y las diferentes herramientas u objetos virtuales de aprendizaje (OVAS) que viabilizan un mejor proceso académico dentro de las instituciones con esta modalidad.

Reconociendo cada una de estas herramientas, se puede facilitar un mejor proceso académico dentro de la misma plataforma, generando actividades dinámicas e interactivas que atraen a la comunidad que se vincula en dicha modalidad.

En suma, cabe señalar la motivación que impulsa este trabajo. Desarrollar un estudio de los procesos formativos que se desencadenan en cada uno de los métodos, en el que los docentes se encuentran inmersos y que repercuten en los estudiantes que optan por una educación virtual, permite comprender cada uno de los problemas de los contextos sociales a la luz de los sujetos que se involucran en este proceso formativo.

## **Propósitos de la investigación**

Analizar las relaciones que se establecen entre los los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) y las prácticas pedagógicas de los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

- ❖ Describir el saber pedagógico de los docentes que se ha construido en la interacción con las OVAS.
- ❖ Caracterizar las prácticas que los docentes desarrollan con relación a las OVAS en el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

## **CAPITULO 2: TRABAJOS PREVIOS REALIZADOS**

En este trabajo se indaga sobre algunas investigaciones realizadas en relación a los entornos virtuales y su incidencia con los objetos virtuales de aprendizaje mediados por las tecnologías en el proceso enseñanza–aprendizaje. En este orden de ideas, surge la necesidad de realizar un estudio exhaustivo con la población docente de dicha institución, para identificar las variables que influyen en la potencialización de este fenómeno, por lo tanto, se revisa la correspondiente literatura de autores e investigaciones sobresalientes en el tema, los cuales nutren, apoyan y direccionan la presente investigación.

Actualmente, es familiar escuchar sobre virtualidad pero, ¿Cómo surgió?, ¿Cuál es su dinámica?, ¿Qué finalidad tiene?, son interrogantes que todavía están latentes en el ámbito educativo, así que, se hará un recorrido de los antecedentes y/o referentes que la originaron y su evolución hasta el momento.

En el siglo XIX aparece en Inglaterra la Educación a Distancia, a través del correo postal, radio, programas de televisión educativos hasta llegar al uso del computador. Es hasta el siglo XX que esta modalidad llega a Colombia como solución para los obreros industriales que debían estudiar pero, sin salir de sus sitios de trabajo, lo que quiere decir que estaba orientado a sectores profesionales, Educación Superior.

Más adelante con el auge de las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación) se pasa de la sociedad de la información a una sociedad del conocimiento, generando nuevas estrategias pedagógicas a través de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), apareciendo en la Educación la Modalidad Virtual que a lo largo de

su trayectoria se le ha venido denominando: Educación on-line, enseñanza a través de la internet, aprendizaje electrónico, tele-formación, e-learning, entre otras.

Miguel Banet (2006) citado por Tintaya, afirma que los espacios virtuales no son una representación de la realidad, sino una inmersión de una realidad sintética. Un espacio que se construye al ser recorrido. La realidad virtual es desmedida. En ellas las proporciones no son el orden en sí, sino un orden entre otros.

En otras palabras, los entornos virtuales no son limitados, estáticos, ni sistemáticos, por el contrario, son abiertos y sujetos a la dinamización, por esta razón, cobran importancia en el proceso de aprendizaje, donde es el estudiante un agente activo que está en constante interacción con estos Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y con el tutor y/o docente, haciendo significativa esta modalidad.

Por otro lado, Ibáñez (1999) citado por Guillermo Cardona Ossa, Magíster en Educación U. Javeriana, Candidato a PhD Ciencias Pedagógicas, señala:

Las perspectivas que las TIC presentan para su uso educativo, exigen nuevos planteamientos que a su vez requerirán un proceso de reflexión sobre el papel de la educación virtual en un nuevo mundo comunicativo... En efecto, el entramado de redes de comunicación y las posibilidades crecientes de los sistemas multimedia cuestionan, tanto para la educación a distancia como para la presencial, la utilización de los sistemas educativos convencionales. (Lewis y Spencer, 1986; Lewis, 1988; Salinas y Sureda, 1992. P. 3).

Con respecto a lo anterior, es importante reflexionar sobre el rol que

desempeña y los aportes que generan los tutores en esta modalidad, inmersa en una realidad cambiante y cada vez más desafiante a nivel de conocimiento y tecnología.

De esta manera, se indagan algunas investigaciones que se han realizado sobre las mediaciones tecnológicas (TIC) y los Objetos Virtuales de aprendizaje (OVAS) en el proceso enseñanza aprendizaje, las cuales han empleado diferentes estrategias pedagógicas con el fin de fortalecer los cambios emergentes.

La primera investigación que se analiza es sobre: los desafíos de la educación en la era digital, por José Luis Solarte Villalobos (2010), desarrollada en Lima Perú. En esta investigación se quiere identificar los grandes cambios generados por la educación y como estos ha repercutido en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes inmersos en este contexto.

Dentro de las estrategias que implementó, fue la creación de un blog que sea lo más dinámico posible y que facilite al usuario atracción a la hora de ingresar. Este blog debe estar complementado por videos, diapositivas, imágenes llamativas e información de interés que potencialice la lectura y la investigación en el sujeto que emerge en ella.

En este orden de ideas, incentivó a los interesados a asumir posturas teóricas y críticas desde su contexto, con el fin de retroalimentar la información y poder generar espacios de socialización entre los participantes. Dichas socialización era retroalimentada por el investigador con el fin de aclarar dudas, corregir redacciones e incentivar el espíritu investigativo.

Villalobos José Luis en su investigación, los desafíos de la educación en la era digital, motiva a la creatividad e innovación a la hora de implementar estos espacios de



enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta que estamos en una época en donde la era digital se ha posicionado y ha tomado fuerza en los contextos educativos mediados por la virtualidad.

Dicha investigación, permite comprender que el blog como herramienta empleada por este investigador es uno de los OVAS que permite un aprendizaje más significativo en la educación virtual y como tal, genera una actitud vinculante al servicio de la comunidad educativa.

En suma, podemos decir parafraseado como bien lo menciona Paulo Freire en palabras Villalobos, en su investigación, debemos afirmar que hoy el desafío no es solo ejercer la educación como practica de libertad, sino ejercerla además como practica virtual.

Es ahí, donde los tutores acogen este OVA como herramienta de aprendizaje en su práctica pedagógica

La siguiente investigación que se analiza es sobre: la tecnología de la información y la comunicación (TIC). Su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual, realizada por Jimmy Rosario (2006), desarrollada en Madrid España para obtener el doctorado en ingeniería en informática de la Universidad Pontificia de Salamanca. De esta manera se quiere identificar y fortalecer el uso de las herramientas como medios de comunicación e información en los nuevos contextos digitales.

En esta investigación se analiza, como las tecnologías de la información y comunicación están territorializándose en todos los contextos sociales como medio exequible para toda la población que a diario se mueve en una sociedad más cambiante. En

este orden de ideas, las instituciones educativas académicas deberán empoderarse de cada uno de estos avances tecnológicos e ir a la vanguardia con las transformaciones e innovaciones tecnológicas.

Jimmy Rosario, menciona la importancia que juega el docente a la hora de comprender e impartir el conocimiento tecnológico. Es de vital importancia, estar a la vanguardia, en permanente capacitación y actualización frente a las tecnologías de la información y comunicación, con el fin de impartir los conocimientos acordes a los avances actuales.

Por consiguiente, se reitera el interés que se debe generar en los docentes y estudiantes por la investigación científica, con el fin de crear espacios interpretativos, que viabilicen el mejoramiento de los entornos tecnológicos.

Esta investigación, permite hacer una comparación entre la relación que establecen los docentes frente al uso de las diferentes herramientas tecnológicas, y como estas, invitan a diario a los docentes a estar en permanente actualización frente al uso de las TIC.

La investigación que a continuación se menciona, es sobre “El profesor 2.0: docencia e investigación desde la red”, implementadas por Ismael Peña, César Pablo Córcoles y Carlos Casado (2006), publicada en la revista UOC Papers sobre la sociedad del conocimiento, permite presentar algunas propuestas, como bien lo menciona la investigación, sobre el uso de la web 2.0 y su repercusión en las comunidades académicas investigativas.

El objetivo principal es hacer un balance de las nuevas herramientas que presenta la web 2.0 a diferencia de la web 1.0 y como esta se posiciona en los entornos virtuales a partir de nuevas estrategias metodológicas que permitan generar espacios de interconexión entre usuarios e internet.

De esta manera, se puede decir que la web 2.0 son herramientas más interactivas, llamativas y lúdicas para el sujeto a la hora de emprender una tarea, a diferencia de la anterior que era más rudimentaria. Los tiempos cambian y las exigencias tecnológicas cada día son más grandes, como tal, las transiciones de la web 1.0 a la web 2.0 permiten procesos de actualización.

En este orden de ideas, el artículo destaca las nuevas herramientas que deben ser implementadas por los docentes para hacer de sus actividades propuestas más llamativas para con sus estudiantes. La comunidad docente que trabaja con educación virtual, debe estar abierta a los cambios que generan los espacios tecnológicos, sabiendo aprovechar cada uno de estos recursos en función de la formación estudiantil.

En la actualidad cada una de las herramientas mencionadas anteriormente (OVAS) permite fortalecer nuestra práctica pedagógica como docentes al interactuar permanentemente con las plataformas virtuales; teniendo en cuenta que actualmente nos cobija la web 3.0.

La investigación para optar por el título de pregrado titulada ¿Cómo ven los docentes las tic? percepciones, uso y apropiación de tic en los docentes de la facultad de comunicaciones; realizada por Natalia Mejía hincapié (2011), en la ciudad de Medellín

Colombia, tiene como objetivo identificar el uso de las herramientas tecnológicas que los docentes emplean y frente a esta, efectuar estrategias desde la facultad de comunicación.

La investigación se fundamenta a partir del rol docente, la familiarización con el uso de las herramientas tecnológicas y la puesta en práctica en su quehacer pedagógico. En este orden de ideas, se identifica en los docentes desinterés y desconocimiento de algunas herramientas de aprendizaje en su labor docente, teniendo en cuenta que los estudiantes llevan la delantera en cuanto a manejo y utilidad de la misma.

Es importante que los docentes se empoderen de estos procesos educativos y puedan transmitir su conocimiento no solo desde la presencialidad sino que se apoyen de los entornos virtuales para fortalecer el conocimiento entre docente - estudiante.

Según la investigación, empoderarse de estos procesos educativos es descentralizar el conocimiento, haciendo que estas propuestas sean más llamativas y motiven a la comunidad estudiantil hacia la búsqueda del saber cómo flujo de comunicación.

Se invita a los docentes que poco conocimiento tienen de las herramientas virtuales a apoyarse de aquellos colegas que mejor manejo tienen con estas estrategias, con el fin de incentivarlos y motivarlos a cambiar las habilidades de juego, a la luz de las diversas fuentes documentales.

En suma, se abren las posibilidades para que los aprendizajes se generen de maneras distintas, teniendo en cuenta, que el centro de atención no es el docente que importe el conocimiento, sino que este puede ser apoyado por los entornos virtuales aun sin estar el tutor presente.

Esta investigación da luz a nuevas propuestas a realizar, porque invita a los docentes a empoderarse de su quehacer formador, sin desconocer las diferentes herramientas virtuales de las tecnologías de la información y comunicación, las cuales pueden ser un medio didáctico como producción docente.

La investigación realizada por Marina Fernández y Marco Bermúdez (2009), sobre: la plataforma virtual como estrategia para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos en la I.E.P coronel José Joaquín Inclán de Piura, tiene como objetivo mejorar el rendimientos de los estudiantes a partir de las actividades lúdicas que los docentes imparten como complemento en la plataforma de la institución.

Según la investigación, estos métodos permiten despertar el interés en cada uno de los estudiantes acostumbrados a recibir las clases presenciales. De esta manera, los espacios virtuales generan actividades llamativas, interacción en los foros, los videos y el chat; permitiendo un comunicación sincrónica y asincrónica entre docentes – estudiantes, docentes – padres de familia y estudiantes - padres de familias.

Es importante frente a estos cambios generados por los entornos virtuales, que los docentes adapten los currículos a las nuevas exigencias académicas, teniendo en cuenta no solo el paso de lo presencial a lo multimedial, sino cada una de las situaciones personales de cada estudiante y el contexto social.

La institución está incorporando el uso de las herramientas tecnológicas desde los grados de primaria, con el fin de ir familiarizando a los estudiantes frente cada una de las innovaciones digitales, de tal manera que el proceso de transición sea más exequible frente

a los cambios generacionales, al aprendizaje basado en problemas (ABP) y el aprendizaje por proyectos (APP).

Cada una de las estrategias implementadas en el colegio coronel José Joaquín Inclán de Piura, da luz para entender que las tecnologías de la información y comunicación se están empoderando de los contextos educativos y que por tanto es de vital importancia que las instituciones estén a la vanguardia sobre la importancia de la misma como trabajo colaborativo y cooperativo.

La conceptualización del modelo pedagógico de la educación virtual para la Universidad de Boyacá, fue una de las investigaciones realizadas por Rodrigo Correal y Carmenza Montañez (2012), la cual pretendía hacer una comprensión e interpretación de esta universidad en relación con la educación virtual, con el fin de evaluar las estrategias de enseñanza aprendizaje para facilitar una educación autónoma y colaborativo en nuevos ambientes significativos.

En este orden de ideas, se le da importancia al papel que cumplen los docentes a la hora de emplear estrategias pedagógicas que viabilicen en los estudiantes sentido de pertenencia e investigación en las TIC. Esto se consigue con la actualización y capacitación de docente para desarrollar dichas competencias.

La Universidad de Boyacá cuenta con un campus virtual para desarrollar las habilidades tecnológicas en cada uno de los docentes y estudiante, estos espacios propios se realizaron con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, como elemento significativo de los fines de la misma universidad.

En suma, al contar la universidad con un campus virtual como modelo pedagógico, permite abrir el horizonte a los cambios y desafíos generacionales de educación. Es así, que el modelo pedagógico según la misma universidad debe responder a qué y cómo enseñar y evaluar, para construir una planeación, organización, dirección y control de los contenidos pertinentes acordes a los desafíos de la nueva sociedad.

Los tres componentes mencionados anteriormente, permiten corroborar que son muchas las instituciones educativas que se están actualizando en los modelos emergentes que la misma sociedad necesita y frente a esta, generar nuevas estrategias de aprendizaje que estén a la vanguardia de los cambios generacionales.

Del mismo modo, Mercedes Inciarte (2008), nos expone el artículo sobre las competencias docentes ante la virtualidad de la educación superior, con el fin de reconocer los principales cambios ocurridos en el sistema tradicional ante la virtualización de la Educación Superior y las exigencias docentes para su administración.

En este apartado se menciona algo muy importante y relevante para la investigación; la educación superior es una puerta de acceso a la sociedad del conocimiento. Bajo esta perspectiva se mencionan los diferentes cambios ante los desafíos de la nueva sociedad y como la gran mayoría de las universidades deben estar a la vanguardia de estos cambios, a partir de la actualización e innovación de todos los procesos educativos.

Dentro de los cambios, como bien se mencionan en otras investigaciones, está la invitación a los docentes, ellos deben ser sujetos activos, que no se limitan a solo a optar por una carrera, sino que siempre están a la vanguardia de los cambios educativos. Este último cuestionamiento preocupa a la academia, pues la gran mayoría de los docentes se les ha

perdido el espíritu investigativo y la capacidad de actualización en un contexto que a cada segundo está cambiando.

Las exigencias de la globalización constituyen según la investigación un fenómeno cultural, en este orden de ideas, el investigador debe indagarse frente a los adelantos académicos y tecnológicos para poderlos utilizar en función de las mejoras como progreso social.

Se invita a tener una mirada introspectiva de lo que existió, existe y debe existir en el quehacer pedagógico de la comunidad educativa y como está, está en función de los sujetos que buscan fortalecer su conocimiento. El docente maneja las diferentes competencias necesarias para utilizar las tecnologías de la información y comunicación como abanico de posibilidades de mediación de los diferentes procesos académicos.

A manera de conclusión frente a los desafíos, el docente sigue y seguirá jugando un papel primordial en su formación, teniendo en cuenta que es la carta de presentación frente a las comunidades educativas que buscan empoderarse de un pedacito de terreno frente a las grandes hectáreas académicas.

Según Copérnico Fernando Pereyra Centella (2012), en su investigación, la virtualidad en beneficio de la educación, nos da a conocer que en la actual sociedad del conocimiento, es necesario trascender las barreras del tiempo y el espacio y aprovechar las tecnologías al servicio de la educación para conducir el proceso de adquisición de conocimientos hacia un entorno sin límites de edad o situación geográfica, sin problemas de horario o contratiempos burocráticos. Cabe aclarar que su investigación está orientada hacia la enseñanza del inglés en modalidad virtual.



En este orden de ideas, se plantea una forma distinta de organizar la enseñanza y el aprendizaje tanto presencial como Virtual. La importancia de los sistemas educativos no presenciales se incrementa a pasos agigantados, por lo que se hace imprescindible emigrar hacia nuevos escenarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al emprender acciones al respecto, las instituciones obtienen beneficios sustanciales como flexibilidad de tiempo y espacio, reducción de costos en traslados y en instalaciones escolares, apertura constante y eficiente de programas de formación y actualización profesional, optimización de recursos humanos y planta física, además del incremento significativo de la matrícula, colaboración e intercambio con los sectores social y productivo.

En esta línea, el fin es que los estudiantes realicen sus estudios de manera autónoma, otorgando flexibilidad de tiempos, espacios y horarios. De tal manera que los estudiantes ejecuten sus actividades de manera independiente siguiendo los contenidos del programa y con apoyo de sus tutores. El contacto entre el estudiante y el docente se logra combinando los recursos tecnológicos, como son el correo de voz, las videoconferencias, correo electrónico y grupos de discusión; todo lo contemplado en la comunicación mediada por los OVAS.

El papel del docente ante las TIC, es otro de los desafíos expuestos por Alan Carrasco (2008), donde se hace un recorrido por el fascinante mundo de la labor docente, y como esta, de acuerdo a los avances generacionales está transformando la educación por medio de los cambios de las tecnologías de la información y la comunicación.

De esta manera, se menciona el papel importante que cumple el docente en los procesos de transformación e implementación de los medios tecnológicos, y como ellos manejan de manera muy convencional o precaria cada una de estas herramientas,

permitiendo experimentar prácticas de no apropiación y liderazgo frente al manejo de los objetos virtuales de aprendizaje.

Se invita a la apropiación de cada una de las herramientas, ya que las mismas, generan autonomía y seguridad a la hora de impartir los conocimientos a sus estudiantes. En este orden de ideas, los contextos académicos deben capacitar a todos los docentes frente a las tecnologías emergentes, pues si somos pedagogos, es importante que estemos a la vanguardia de las diferentes actualizaciones académicas que enriquecen nuestro conocimiento.

Se menciona, que no solo es conocer las herramientas, sino saberlas implementar en nuestras prácticas educativas, teniendo en cuenta cada uno de los contextos de nuestros estudiantes y sus diferentes formas de pensar y ver la realidad. Si cada uno de estas observaciones se tienen en cuenta, el trabajo será más proactivo y productivo en las sociedades emergentes.

En conclusión, la preocupación está latente, son muy pocos los docentes que generan estos espacios de actualización frente a las innovaciones tecnológicas y por ende existen unos vacíos conceptuales que se reflejan en el aula de clase o en los espacios virtuales para la enseñanza, convirtiendo las actividades, en tareas planas y pocas llamativas.

La investigación que presentamos a continuación es dirigida por José Enrique Díaz (2008), sobre Objetos de aprendizaje para la educación en línea. El enunciado nos presenta las diferentes herramientas didácticas que un docente que trabaja en modalidad virtual debe utilizar en su área, convirtiendo la clase en un producto más dinámico.

En este sentido, los objetos virtuales de aprendizaje tienen fines educativos, los cuales sirven para acompañar y dinamizar el quehacer pedagógico, según lo expuesto en este artículo. Con estas herramientas eficientes, el estudiante puede interactuar y construir experiencias desde su realidad, las cuales son reflejadas en el trabajo entregado.

Los objetos de aprendizaje deben ser relacionados a los conceptos precisos de un área específica. Como bien lo mencionan Parra y Díaz Camacho (2001) al decir, los objetos de aprendizaje conforman a los cursos, y estos a su vez constituyen los programas o planes de estudio.

En este orden de ideas, cada una de las herramientas que los docentes emplean en cada una de sus áreas debe estar bien estructuradas, teniendo en cuenta las capacidades cognitivas de cada uno de sus estudiantes y que los mismos aprenden a ritmos diferentes. Si el estudiante se le dificulta el manejo de algunos de los objetos virtuales empleados, su tutor debe estar en la entera disposición de prestar la asesoría para la comprensión del mismo.

Los objetos virtuales de aprendizaje no pueden ser vistos en los estudiantes como herramientas de difícil acceso, por el contrario deben ser un medio de apoyo creativo que permita la fluidez a la hora de descargar y desarrollar las actividades.

Otra de las investigaciones es titulada, los Objetos de aprendizaje, un estado del arte, es una investigación realizada por Mauro Callejas cuervo (2011), como necesidad de inclusión de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el campo de las

comunidades educativas a partir de las mejorar que la misma va mostrando, según las exigencias académica.

Entendiendo un objeto virtual de aprendizaje como una herramienta didáctica que el mismo internet nos proporciona para hacer de una actividad una propuesta más llamativa y de fácil comprensión e interpretación de los usuarios interesados en interactuar con la misma.

Cada uno de estas herramientas, cuales quiera que sea, permite promover el autoestudio en las personas, con el fin de hacer de estas, un aprendizaje significativo. En este orden de ideas, se evidencia la importancia de los OV, definido:

En el contexto nacional, en el portal Colombia Aprende (Colombia Aprende, 2008) se define como un objeto virtual y mediador pedagógico, diseñado intencionalmente para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas.

Mientras el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) lo define como: todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato, consistente en un listado de atributos que además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo (Colombia Aprende, 2005).

La relación que deben establecer los docentes con los Objetos virtuales de aprendizaje es uno de los desafíos en pleno siglo XXI, pues estos componentes académicos,

se están empoderando de los entornos académicos como bien lo menciona esta investigación y las investigaciones anteriores

### **CAPITULO 3: MARCO CONCEPTUAL**

A lo largo de los siguientes temas se establecerán algunas relaciones entre los OVAS y el papel del docente frente a sus prácticas. Teniendo en cuenta cada uno de los avances tecnológicos y como estos se han empoderado de casi todos los contextos sociales, como sistema emergente que buscan cambiar los mecanismos de información y comunicación.

En este orden de ideas, los contextos académicos no son ajenos a los cambios que la sociedad de la información y comunicación nos presentan y por ende, poco a poco se han involucrado en cada una de las transformaciones. De esta manera, dentro de las innovaciones educativas, están los Objetos Virtuales de Aprendizaje, los cuales son herramientas innovadoras y facilitadoras para aquellos docentes que emprenden el camino de la educación virtual, generada a través de las plataformas institucionales.

#### **El Conocimiento Y La Tecnología.**

Los diferentes cambios producidos en las sociedades a lo largo de la existencia del hombre, han sido tan grandes al igual que la misma supervivencia y superación del ser humano por alcanzar sus objetivos a corto o mediano plazo. En ese ir y venir del hombre, se han generado procesos de transformación que han marcado el acontecer de los tiempos, algunos empíricos, otros más racionales, convirtiéndose de acuerdo a su talante en conocimientos científicos para beneficio de la comunidad.

Dentro de los procesos de transformación generadas por el mismo ser humano, podemos apreciar con el paso de los tiempos los distintos avances tecnológicos, los cuales permiten realizar una comunicación activa entre individuos y poder de esa manera, dar

lugar a un intercambio de información.

Silva (2005) lo menciona al decir:

Si un país no desarrolla políticas públicas y sociales para la inclusión digital de las nuevas generaciones, actúa a contracorriente de la historia, ajeno al espíritu de su época y cometiendo el crimen de producir la exclusión social de su pueblo (p. 20).

En la misma línea, Adell (1997) lo menciona al decir, que son numerosos los autores que han querido en los últimos tiempos dividir el curso de la historia en distintas fases; cada una de ellas caracterizada por la forma en la cual se ha desarrollado y utilizado una tecnología concreta para la codificación, almacenamiento y difusión de la información. Estos cambios marcan también reestructuraciones profundas en la propia percepción cognitiva del hombre, así como en el tejido social frente a su convivencia.

En este orden de ideas, las tecnologías de la información y comunicación se han ido territorializando a lo largo del tiempo a partir de las diferentes situaciones sociales, económicas, culturales y políticas, con el fin de generar espacios de fácil acceso y comunicación en torno a cada uno de los interesados.

Adell (1997), hace alusión en esta dirección a partir de cuatro etapas generacionales en los medios tecnológicos; la primera, es la incidencia del lenguaje a partir del intercambio de ideas entre sujetos que buscan compartir sus experiencias, la segunda es la representación de ese lenguaje por medio de los gráficos o signos que sirvieron como medios para dejar evidencias rudimentarias de cada una de sus vivencias, la tercera etapa, es la representación de la misma, pero reflejada en el papelógrafo, con el fin de contar a

fondo cada una de sus hábitos no solo empíricos, sino también racionales a partir de la noción del contexto y la última etapa es la revolución de los medios electrónicos facilitando el acceso de tiempo y espacio.

Cada uno de las etapas mencionadas anteriormente permite evidencia el proceso de transformación para llegar a los medios tecnológicos, teniendo en cuenta que estas evoluciones se fueron generando después paulatinamente de la mano con otros cambios generacionales, entre los que tenemos el invento del teléfono, de la televisión, de los vehículos, entre otros, los cuales han labrado camino en los procesos de evolución del mismo ser humano.

Dado que las tecnologías se han empoderado en gran parte de los procesos organizacionales y han estado de la mano como causa evolutiva de los seres humanos; se puede decir, que existe una relación permanente entre ciencia y tecnología que han proyectado el devenir del hombre con el transcurso del tiempo ahondando factores sociales, económicos, políticos y culturales definiendo condiciones específicas.

Existe una creciente movilización mundial en torno a la sociedad de la información. Incluso fue creada la Cumbre Mundial sobre la sociedad de la información<sup>8</sup>, bajo los vaticinios de la ONU, donde participan diversos países que se reúnen para debatir acerca de sus realidades y sus políticas particulares, con el fin de buscar asociaciones e implementaciones transnacionales.

---

<sup>8</sup> La **Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI)** fue un evento internacional organizado por la Unión Internacional de Telecomunicaciones centrado en los aspectos sociales de la Sociedad de la Información. La cumbre tuvo dos fases: Primera fase de la CMSI: realizada del 10 al 12 de diciembre de 2003. En la cual se adoptó una Declaración de Principios y un Plan de Acción. La sede elegida fue Ginebra (Suiza); y la Segunda fase de la CMSI: realizada del 16 al 18 de noviembre de 2005, en Túnez.



Gobiernos, entidades empresariales, de la sociedad civil y la ONG, se muestran atentos a la necesidad de intervenciones urgentes y esenciales, comprometiéndose a promover el desarrollo y el uso democrático, tanto de las tecnologías tradicionales como de las nuevos cambios que estos van generando en el día a día. En consecuencia con la misma, parten de la declaración de los derechos humanos, artículo 19, haciendo alusión a la participación del ciudadano en todos los niveles del proceso de comunicación e información.

Cada uno de estos avances comienza a tener fuerza en los diferentes contextos donde se posiciona, teniendo en cuenta que es el individuo mismo el que saca provecho de cada una de estas transformaciones. Las sociedades emergentes en los años 70 se involucran de manera directa o indirecta con cada uno de los avances de la ciencia y la tecnología. Todo esto, teniendo en cuenta que las transformaciones e innovaciones estructurales comenzaron a liderar los diferentes mercados como medio de desarrollo y competitividad económica.

Por esta razón, que a finales de los años 60 y principios de los 70 comienza a tener impacto la ciencia y la tecnología en las sociedades, generando un gran impacto y empoderándose de cada una de las situaciones sociales y en este orden de las mismas sociedades académicas.

Si bien, se hace un recuento del proceso de inserción de la ciencia y la tecnología en cada una de las comunidades académicas, también es cierto que estas dan pie para que se construyan comunidades educativas que buscan evaluar los pro y contras de cada uno de estos avances, con el fin de encontrar mejores alternativas éticas que beneficien a la comunidad, como “concepción misma de la ciencia-tecnología y de su relación con la

sociedad” (López, 1998. P. 43).

Cada uno de los cambios generados por la sociedad, pueden ser interpretados de dos maneras, los que ven estos cambios como medios para el progreso y para fortalecer los canales de comunicación a nivel nacional como internacional y los que ven por el contrario estos avances como medios que alejan la comunicación entre personas y por ende se pierde el espíritu pertenencia por las comunidades que construyen sus propias experiencias por medio del conocimiento empírico.

### **Brechas Digitales**

En el apartado anterior, se mencionada la manera como los seres humanos pueden asimilar los procesos tecnológicos de diferentes maneras. En este orden de ideas, existen otras características o consecuencias que pueden repercutir en las sociedades emergentes frente a los medios tecnológicos. Dichas incidencias se pueden reflejar en el desconocimiento o el manejo de cada una de estas herramientas que las TIC nos presenta, donde origen a las brechas digitales.

Este asunto de las TIC frente a la brecha digital no es utilizado de la manera más correcta por parte de algunos ciudadanos, pues el fin es otro, el cual puede ser la diversión, la información, compra, entretenimiento, entre otros.

Frente a esta situación, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE, 2001) define la brecha digital como:

La distancia existente entre individuos, áreas residenciales, áreas de negocios y geográficas en los diferentes niveles socio-económicos en relación a sus

oportunidades para acceder a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como al uso de Internet, lo que acaba reflejando diferencias tanto entre países como dentro de los mismos (p.67)

De esta definición general algunos autores como Salazar (2004) han realizado divisiones entre distintos tipos de brechas digitales. Así este autor distingue la brecha global, a partir del acceso a Internet en algunos individuos en un contexto específico, la brecha democrática que separa aquellos que usan los recursos digitales para participar en la vida pública y la brecha social que remarca las diferencias socioeconómicas dentro un mismo país.

Otro autor que retoma el tema de la brecha digital es Serrano A, y Martínez E, al afirmar que:

...la brecha digital se define como la separación que existe entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las nuevas tecnologías de la información como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellos que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben cómo utilizarlas. (p. 17).

Podríamos decir que esta brecha digital hace eco en las distintas regiones, grupos sociales y entre individuos, según las capacidades económicas, sexo, nivel educativo, raza o lugar de residencia.

En otras palabras, no podemos desconocer que aunque se generan acciones de resistencia frente a los espacios tecnológicos y su incidencia en algunos contextos sociales, se ha venido generando y se genera permanentemente mecanismos de fácil acceso frente a cada uno de estos medios, con el fin de adaptarse a los cambios generacionales de acuerdo al estilo de vida de cada persona.

En cierto modo, cada una de los agentes involucrados en las tecnologías de la información y comunicación, de una u otra manera están en permanente actualización con el fin de generar mecanismos de fácil acceso frente a los medios tecnológicos; no se puede quedar indiferente ante acontecimientos que marcan distintos frentes como estructuras sociales, el cual con mirada crítica debe estar preparado para poder comprender esos avances científico- tecnológico que beneficien a todos los sujetos.

### **Inicios De La Virtualidad En La Educación**

Las TIC en cada uno de los contextos educativos, es un asunto que se lleva trabajando y liderando por las sociedades académicas desde inicios del siglo XXI, con resultados convergentes en América y otras partes del mundo. En cierta medida, el fin es generar impacto y transformaciones en cada uno de los quehaceres pedagógicos liderados por cada uno de los docentes que a diario se involucran con la transformación de una sociedad más activa dentro del campo académico.

Cada una de estas transformaciones, no se han percibido de la mejor manera por algunos sujetos que se siente reacios a los cambios generacionales de los medios tecnológicos. No obstante, los obstáculos han frenado el ingreso y la apropiación de las TIC en algunas sociedades o contextos educativos. Según Gutiérrez A (2004), “Esto es debido a que los cambios no se limitan a los contenidos básicos comúnmente compartidos de la nueva sociedad, sino que afectan significativamente a las herramientas de adquisición de dichos contenidos: a los lenguajes” (p. 16)

Dentro de los acontecimientos históricos en la década de los ochenta y noventa, algunos pensadores como Bourdieu Pierre (1996) y Emilio Tenti Fanfani (1998) inmersos

en el campo académico, llegaron a pensar que cada una de las herramientas tecnológicas sería un aparato más para la diversión de las personas como la radio y la televisión. Otros por el contrario como Leticia García Reina (2004) y Gerónimo Repoll (2012) percibían cada uno de estos avances, como la puesta a nuevos espacios de comunicación que se irían empoderando de muchas empresas e igualmente de las instituciones escolares.

En este orden de ideas, Carnoy (2004), hace una recorrido desde los inicios, para retomar la idea de la informática educativa a partir de:

- ❖ la enseñanza asistida por ordenador (EAO), se fundamentó en las primeras investigaciones sobre pruebas auto-correctibles y máquinas mecánicas de enseñanza publicadas en la década de los 60. El diseño de los programas de EAO posteriores estimuló en gran medida la investigación sobre materiales de aprendizaje programados implementados en una serie de medios.
- ❖ La informática, y más específicamente la programación como asignatura escolar, empleada por los defensores del uso de los ordenadores en las escuelas, hicieron que la programación y alfabetización informática se implementaran a finales de los 70.
- ❖ El desarrollo cognitivo y las habilidades de resolución de problemas desarrollada en trabajos teóricos desde finales de los 60 hasta la década de los 80 que aún influyen en el pensamiento actual sobre TIC en la enseñanza.
- ❖ El uso de Internet para obtener información, y el papel de la información en sí misma como fuente para posibilitar el desarrollo cognitivo y para la mejora de las habilidades de resolución de problemas.

De esta manera, se puede decir que los medios tecnológicos tuvieron un auge

vertiginoso en los países desarrollados y por ende se fueron implementando también en los países en vías de desarrollo. Es así, que su inserción se fue dando paulatinamente en las instituciones educativas con finalidades pedagógicas. Los docentes y administrativos emplearon estas herramientas para acompañar su quehacer pedagógico y los estudiantes para aprender e incursionar en esta nueva modalidad.

De esta manera, a la luz de lo expuesto anteriormente, se podría decir que “se trata de un aula no centrada ya en la figura del profesor, sino en la presencia permanente de diversos centros donde se produce una constante construcción y regeneración de los actores en juego” (Silva, 2005, p. 38).

Por tanto, la interacción entre las TIC y los contexto educativos, depende en gran manera en la utilidad que se le dé a la misma, donde exista una verdadera integración entre lo que se busca, se quiere hacer en relación con las herramientas que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación. Como tal, no es un camino fácil de recorrer, pero si una nueva alternativa para generar espacios de aprendizaje colaborativo en función de una sociedad cada vez más cambiante.

### **Apertura de la Educación Virtual en Colombia**

En este orden de ideas, como sociedad cambiante, la educación virtual en Colombia nació aproximadamente en el año de 1998, donde en ese año la población de estudiantes en la educación superior era aproximadamente de 879.840, de los cuales el 65% pertenecía a instituciones privadas (Gutiérrez J, 2004). Esta demanda llevaría a pensar que la educación virtual podría constituirse en un amplio campo de desarrollo que generará grandes beneficios a la población que no podía acceder por diferentes motivos a la educación

superior presencial.

Sin embargo, las dificultades económicas de las instituciones, la infraestructura de comunicaciones hasta 1998 habían sido uno de los elementos que no han permitido un desarrollo acelerado para el fortalecimiento de dicha educación, sumado a esto la oferta de servicios educativos a través de internet era precaria debido a que muy poca población poseía conexión a la red y el número de computadores personales era muy bajo debido al alto costo de los computadores.

De esta manera Gutiérrez, (2004), muy bien lo menciona:

...en 1998 se dan cuatro iniciativas claves para el desarrollo de la educación virtual: la Universidad Militar Nueva Granada y la Fundación Universitaria Católica de Norte (esta última totalmente virtual) ofrecen programas virtuales de pregrado, la Universidad Nacional de Colombia y la Universidad de las Andes comienzan el desarrollo de cursos virtuales en Colombia (p. 48).

A partir del surgimiento de la educación virtual en Colombia se conformaron seis grupos de investigación, responsable de la mayor parte del avance que se ha dado en la educación virtual a nivel de la educación superior. Dentro de los que tenemos, la Universidad de Antioquia con su grupo de didácticas y nuevas tecnologías, la Universidad Pedagógica Nacional con su grupo TECNICE, la Universidad de los Andes a través de su grupo de laboratorio de investigación y desarrollo sobre informática educativa (LIDIE), la Universidad Industrial de Santander con su grupo de innovación y desarrollo (CIDLES), la Universidad de la Guajira con su grupo motivador y la Universidad del Valle con su grupo político y gestión en la educación básica y media.

El trabajo de estos grupos de investigación ha permitido llevar a la práctica

programas de educación virtual basados en una óptima planeación y alimentados por una adecuada reflexión pedagógica que los haga pertinentes al medio y contexto en el cual se ha desarrollado, con el fin de generar nuevos espacios de interacción.

Por otro lado, durante el año 2002, el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE), realizó una evaluación en el ámbito de la educación superior que tenía como objetivo principal, medir la cobertura, el acceso y el aprovechamiento de las TIC en el sector de la educación superior en el país.

En este estudio se observa como hasta el año 2001, las instituciones de educación superior (IES) hacían uso de las TIC para la educación virtual en un 36%, cifra que refleja, como se ha venido dando una incursión real en esta modalidad educativa por medio del uso de los multimedios (34%) y el uso de bibliotecas digitales.

Otro aspecto que el DANE considera indicador de avance en el uso de las TIC a nivel de educación superior, es el nivel de capacitación de los docentes al interior de las IES, donde el 71.7% de los docentes pertenecientes a las IES poseían algún nivel de capacitación en el manejo de las TIC aplicadas a la enseñanza.

De esta manera, los programas virtuales existentes en Colombia a comienzos del año 2002, correspondían a cursos de educación continuada, EL 21% a programas de pregrado y el 14% a programas de posgrado. Las principales áreas de conocimiento en las cuales se oferta educación continua virtual anteriormente son: Educación, Ciencias Económicas, Ingeniería, Ciencias Sociales, Ciencias de la Salud, Ciencias Básicas y Ciencias Agropecuarias.

Frente al anterior planteamiento, una de las características más llamativas de la educación virtual en Colombia, es el proceso de agenciamelo como convergencia entre la



presencialidad y la virtualidad. Es allí donde posiblemente se dé el mayor desarrollo y progreso de las herramientas educativas virtuales durante los próximos años.

Dichas convergencias, permiten abrir nuevas puertas a la comunidad educativa, en esta línea, no solo incursionar carreras universitarias con modalidad semipresencial y virtual, sino que existan otros campos académicos para impartir el conocimiento, como son los bachilleratos y en nuestro caso: el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

### **El saber pedagógico de los docentes y los retos tecnológicos**

Teniendo en cuenta cada una de estas influencias, no podemos desconocer al educador desde su quehacer pedagógico, el cual se convierte en un mediador dentro de un escenario específico, que orientan a los individuos, para ser ciudadanos responsables de una sociedad pluralista cada vez más tecnológica.

Así pues, podría pensarse en la construcción de su entorno frente a los diferentes cambios que estos generan, los cuales, son permeados por los diferentes actores sociales involucrados en el proceso de aprendizaje, como son, la ciencia, la técnica y la tecnología, permeadas por las estructuras económicas y socioculturales, mencionados en el gráfico No 1:

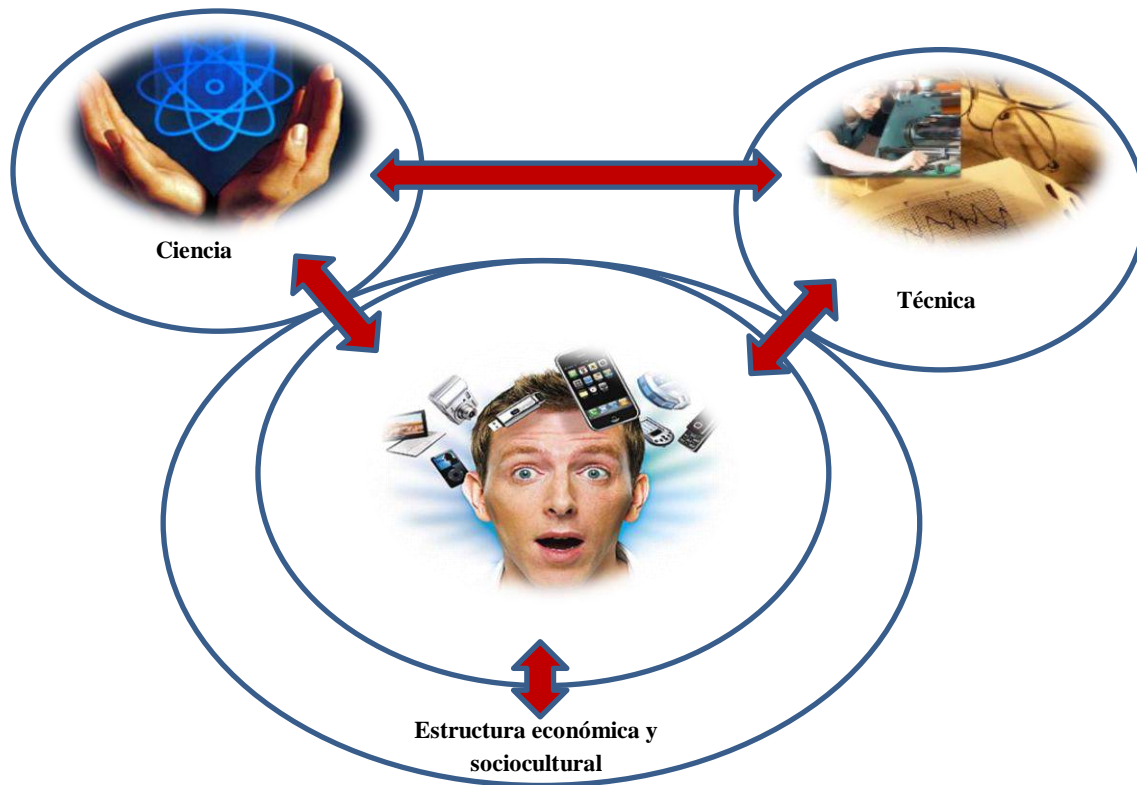


Gráfico No 1 relación ciencia-técnica y tecnología

Siguiendo este modelo, los docentes, a partir de sus experiencias cotidianas y de los intercambios con los estudiantes, instituciones, organismos, fuentes de información y actores sociales, pueden construir significados particulares en relación con el medio donde se encuentran.

Por lo que sigue, se deben generar en los docentes que incursionan en la educación, experiencias significativas relacionadas con las tecnologías de la información y comunicación, teniendo en cuenta que los avances cada día son más numerosos y como tal el docente debe aprontar los desafíos generacionales, desarrollando mecanismos que permitan diferenciar los mensajes recibidos, con el objetivo de escoger entre posibilidades

las realmente pertinentes en beneficio de la comunidad educativa.

La educación debe estar al tanto de las transformaciones sociales y frente a estas, responder de acuerdo a cada necesidad en la formación de sus educandos. Dicha formación debe responder a los desafíos de la sociedad moderna y abrir las posibilidades a los estudiantes a la hora de optar por un mundo mejor.

Dentro de los modelos educativos, la enseñanza debe propiciar mejores espacios académicos que enriquezcan los conocimientos generados por las TIC. En esta línea, es necesario que los docentes y estudiantes trabajen mancomunadamente en un aprendizaje significativo, que vaya de la mano con las tecnologías de la información y comunicación.

De ahí que, Marqués (2000) señala algunas funciones de las TIC en la educación:

- ❖ Fuente abierta de información: esta herramienta es la más exequible a la hora de desarrollar las actividades, pues las mismas se consiguen el mismo internet y como tal existe un innumerable número de información.
- ❖ Medio de expresión: permiten a los educadores realizar actividades más creativas, utilizando herramientas como el dibujo, las imágenes entre otras, para hacer las tareas más llamativas.
- ❖ Instrumento para procesar la información: Estas herramientas pueden realizarse a partir de la creación de bases de datos, elaboración de informes, entre otras, a partir de programas que faciliten estas tareas o funciones de los docentes.
- ❖ Canal de comunicación virtual: permiten facilitar el trabajo entre docentes y estudiantes. Entre ellos tenemos, las tutorías, foros, chat, mensajería, entre otros, permitiendo generar espacios de socialización entre las partes.
- ❖ Herramienta para la evaluación, diagnóstico y rehabilitación: Proporciona

corrección rápida e inmediata, reducción de tiempos y posibilidad de hacer un seguimiento permanente de los estudiantes en cuanto a las entradas en la plataforma.

- ❖ Generador de espacio de nuevos escenarios formativos: estos espacios son generados por los mismos docentes, con el fin de atraer a sus estudiantes. En dichas tareas se deben implementar Objetos Virtuales de Aprendizaje que sean significativos y llamativos para con sus educando, con el fin de hacer, una educación significativa en función de la comunidad académica (docentes – estudiantes – padres de familia).

Cada una de estas transformaciones incide en la formación permanente de los docentes, como conocimientos necesarios frente a los contenidos comúnmente compartidos de la nueva sociedad, convirtiendo a las redes de información en la fuente fundamental de la productividad frente a todos los sujetos que optan por esta modalidad.

En este orden de ideas, la educación permeada por su contexto social, tiene un gran compromiso frente a los avances tecnológicos para con su comunidad, y es el de formar sujetos críticos que se adaptan a los cambios generacionales y por ende hacen valer sus derechos frente al papel que debe cumplir la educación a la hora de educar y transformar la sociedad.

### **El saber pedagógico de los docentes y su interacción con los OVAS**

El ser humano crece y se desarrolla en determinados contextos, es ahí donde va adquiriendo y adaptando comportamientos, posturas, costumbres, motivaciones, lo que conlleva a un modo de vida determinado; de esta manera las sociedades van creando su propia historia.

El sujeto no es una ficha que se mueve sin sentido dentro de la estructura social, no puede hacer lo que quiere dentro de la misma, porque existe una relación recíproca entre ambos términos (sujeto- estructura) en tanto que la organización otorga un marco o parámetro a los sujetos y a la vez estos tienen la capacidad de transformar ésta, a través de acciones individuales; allí la estructura estaría ligada a la acción y viceversa, ambas aparecen unidas en la práctica social.

Por lo anterior Giddens (1988) identifica dos características básicas de los sujetos y la forma como éstos influyen en la estructura en la que se encuentran inmersos; la primera, es la capacidad que tiene el sujeto a la hora de hacer las cosas y la segunda característica es la cognoscibilidad, referida a las particularidades de los sujetos que conocen y su condición de actividad dentro de ella.

Las anteriores características son componentes de condición, y como tal, revelan un trasfondo más amplio; la capacidad y la cognoscibilidad, involucran un punto de vista político, en tanto que hay capacidad de agencia social. Cuando esto se considera, existe un reconocimiento donde los sujetos, no solo son sujetos de análisis, sino capaces de incorporar la teoría a sus prácticas, a su propia acción; Es decir, involucra un ir y venir entre la estructura y los sujetos, dando cambios al curso de la acción social.

Desde esta perspectiva de agenciamiento social, el conocimiento se proyecta desde un constructivismo, el cual busca cimentar interacciones entre el docente y los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS). Analógicamente, estas relaciones se adquieren por medio de la preparación y apropiación de las herramientas con el fin de crear verdaderas

comunidades virtuales que compartan un proceso común de aprendizaje a través del medio telemático<sup>9</sup>.

En este orden de ideas podríamos hablar de metamorfosis según lo expuesto por Morín (1999), donde existe la transformación y la posibilidad de constituirse en otro; pasar de lo presencial a lo virtual, recuperando lo positivo que como especie humana se ha construido, plantea la idea de complejidad; observa, como el sujeto ha venido interviniendo en el mundo y tiene la posibilidad de edificar o demoler y la capacidad que tiene el sujeto de transformar; por lo tanto nos invita a repensar las nuevas vías para responder a la globalización, occidentalización y transformar el concepto de desarrollo que responda a las necesidades de la sociedad; una sociedad igualitaria que permita posicionar al ser humano.

Así mismo, Morín (1999) nos invita a construir nuevos ambientes de clase que redunden en más y mejores aprendizajes, en los que la realidad de la escuela se convierta en un escenario de construcción equitativa, llevándonos a reflexionar a los docentes sobre la relación entre la escuela y el conocimiento, cual es el conocimiento que se produce, que se hace con ese conocimiento y si este responde a los problemas de la humanidad.

En esta línea, es importante reconocer a los docentes como sujetos en permanente relación con sus prácticas pedagógicas, donde se tienen en cuenta cada una de las experiencias, las cuales deben ser reflejadas en la asimilación de las actividades propuestas, renunciando al rigor y a la exigencia, para comprender los diferentes ritmos de aprendizaje.

El concepto de práctica pedagógica se relaciona según el profesor Barragán (2013),

---

<sup>9</sup> Telemático: Medios de comunicación a distancia que han surgido con la evolución de las telecomunicaciones y la informática cubriendo un amplio espacio geográfico, científico y tecnológico.

como el sitio, “donde se juega el maestro su razón de ser; eso es lo que debe dominar, pues le pertenece de suyo” (p. 54). En este sentido, se busca asumir acciones donde permanentemente se involucra el docente como disposición humana con los sujetos que tiene a su cargo.

Dentro de la práctica pedagógica, el maestro no debe entenderse solamente a partir de simples técnicas para enseñar, sino a partir de las intencionalidades del ejercicio docente, que van de lo posible a las acciones concretas que involucran la ética, la moral y la política. Bajo estos parámetros, el docente debe saber académicamente su disciplina y tener claro su papel social, el cual le facilitará su proceso pedagógico y beneficio de los involucrados.

En este orden de ideas, las prácticas pedagógicas desde la sociedad del conocimiento y como ámbito educativo, busca permanentemente innovar y mejorar a través de la utilización de los nuevos objetos virtuales de aprendizaje; para ello es necesario plantearse qué es lo que verdaderamente aportan las tecnologías a las nuevas generaciones.

García-Valcárcel (2003) lo menciona cuando dice, que estos nuevos espacios tecnológicos ofrecen grandes posibilidades a la comunicad académica, siempre y cuando sean optimizados de la mejor manera; es este orden de ideas, permiten acortar tiempo y espacio, reducción de costos y posibilidades de articular mejor las ideas para algunos, desde una construcción propia que no es supeditada ni cuestionada.

El diseño de programas que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación, brinda la posibilidad de racionalizar, individualizar y controlar el itinerario formativo de cada alumno a partir de la implementación de los OVAS, los cuales permiten al tutor adquirir el papel de guía, asesor, facilitador de elecciones adecuadas para los

sujetos a su cargo.

En este orden de ideas, el tutor se convierte en un elemento primordial y fundamental en la elaboración de sus actividades y como tal, en el éxito de la misma. Por tanto su proceso de formación es muy importante para la comunidad educativa, pues de él depende la gestión académica entre los interesados.

No todos los docentes están en la capacidad de gestionar procesos de aprendizajes a partir de tecnologías de la información y comunicación y como tal, se cierran a las posibilidades de apropiación frente a estas procesos innovadores del sistema educativo, limitándose solo a gestionar su proceso académico desde las aulas, como docente tradicionales. Además, de estos elementos a tener en cuenta, existen otros ámbitos problemáticos en el empleo de los OVAS en la escuela, los cuales se ven reflejados en algunos investigaciones (García, 2003, Pérez, 1997; y Cabero, 1999), y que repercuten en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiante que optan por una educación virtual.

- ❖ Gran parte del profesorado manifiesta una alta dependencia profesional del texto académico para la puesta en práctica curricular.
- ❖ En los procesos de enseñanza-aprendizaje escolares existe una abrumadora hegemonía de la tecnología impresa sobre la audiovisual e informática en la transmisión de la cultura.
- ❖ Las prácticas del profesorado en relación con la elaboración, uso y evaluación de medios y nuevas tecnologías son pedagógicamente deficitarias.

En este sentido el docente debe estar en permanente capacitación, con el fin de adquirir competencias básicas que lo lleven a desenvolverse en esta sociedad del



conocimiento, formando ciudadanos responsables y críticos.

Al reconocer los OVAS dentro de cada uno de los espacios donde emergen aprendizajes, y en especial la relación entre el rol del docente y los contextos educativos, Escudero (1992) destacaba los siguientes aspectos relativos al uso pedagógico de las nuevas tecnologías.

- ❖ Las nuevas tecnologías de la información y comunicación deben convertirse en un pilar fundamental en cada uno de los docentes que optan por esta carrera. Teniendo en cuenta que los medios promueven y desarrollan las potencialidades en función de un aprendizaje de más calidad.
- ❖ Los docentes están en la capacidad de transformar la realidad a través de la creatividad e innovación a la hora de utilizar los medios tecnológicos. Esta alternativa permite contribuir mejor a los procesos formativos de una sociedad cada vez más exigente.
- ❖ La capacitación de los docentes permite tener una mirada más abierta frente a las transformaciones tecnológicas. Es esta línea, el docente puede leer mejor las realidades y asumir posturas acordes al currículo y a los objetivos propuestos.
- ❖ La implementación de objetos virtuales de aprendizaje en cada uno de las actividades propuestas, posibilita en el estudiante un trabajo reflexivo y crítico. El uso pedagógico continuado de estrategias didácticas relacionadas con los medios tecnológicos no deja apagar la llama motivacional de los interesados en los procesos formativos.

Por consiguiente, los contextos educativos deben transformarse para poder hacer frente a los requerimientos que trae consigo la sociedad de la información y el

conocimiento, lo cual demanda la confrontación del nuevo paradigma que emerge del uso de las tecnologías en la educación, pues que cada vez se centra más en llevar las metodologías clásicas como procesos formativos en vez de desarrollar nuevas metodologías innovadoras para las situaciones actuales que surgen en ámbitos virtuales.

Entre esas nuevas situaciones Escudero (1995) destaca como una de las revoluciones más importantes en la historia de la comunicación la llegada de las tecnologías, la cual se convierte en un escenario donde la comunidad educativa puede dejar de estar formada por individuos con una situación próxima en el tiempo y en el espacio y pasar a formar parte de las comunidades virtuales de personas embarcadas en un proceso de formación desde cualquier sitio y en cualquier momento.

### **Ambientes de aprendizaje y Objetos virtuales de aprendizaje**

Dentro de los ambientes de aprendizaje, está el compromiso y la autogestión por fortalecer cada uno de los conocimientos con el fin sentir seguridad y hacerla sentir, a la hora de implementar las herramientas en función de los estudiantes. Estos modelos se transforman en ambientes interactivos, diseñados para que el alumno tenga la oportunidad de diseñar sus propias estrategias y hacer juicios sobre lo que sabe, generando un campo experimental de autorregulación y autonomía en el aprendizaje.

Ausubel (1979), plantea, “el aprendizaje por descubrimiento solo será efectivo en la medida que exista una situación de aprendizaje bien estructurada y programada por expertos” (p.196). Esto conlleva a pensar que el diseño de ambientes de aprendizaje es un laboratorio para el descubrimiento que permite generar confianza en los estudiantes en el

momento de emprender una tarea, haciendo de esta, aprendizajes significativos con el fin de hilar sus propios conocimientos.

Un ambiente de aprendizaje debe proveer mundos interactivos que habiliten a los estudiantes a desarrollar procesos de interacción para lograr producir experiencias de formación. El conocimiento surge de la interacción entre el aprendiz y el ambiente virtual; esto convierte al aprendizaje en un proceso interactivo, donde los aprendices construyen su propio conocimiento a través de su interacción con el mundo.

De esta manera, los aprendices experimentan el conocimiento, desarrollan sus propias metas, toman decisiones concernientes a la tarea a desarrollar, con el fin de explorar nuevos caminos para resolver el problema planteado en el ambiente e interpretar sus propias experiencias.

Así mismo, la construcción de conocimiento ocurre a través del tiempo, donde el aprendiz conecta las experiencias previas con otras nuevas. En este orden de ideas Akhras y Self (1997) afirman:

El aprendizaje depende en primer lugar del contexto en el cual ocurre la interacción, así como del estado cognitivo del aprendiz y en segundo lugar, de las estructuras del proceso que surge de las relaciones desarrolladas a través del tiempo entre las experiencias del aprendiz y las unidades de análisis que son las relaciones establecidas en el proceso de interacción. (p.196)

Desde esta perspectiva hablar de un ambiente de aprendizaje implica modelación del dominio dado en términos de contextos interactivos, la secuencia de las experiencias de

aprendizaje desde la estructura de los procesos de interacción entre el aprendiz y el ambiente; el ambiente y la evaluación del aprendiz dirigida a los procesos de aprendizaje posibilitan proveer oportunidades abiertas a los estudiantes para que experimenten sus propios procesos de construcción de conocimiento.

Todo lo anterior debe ir acompañado de la innovación tecnológica, como proceso de autorregulación en el área de los ambientes virtuales para desarrollar habilidades cognitivas estructuradas en diferentes niveles a partir de la solución de problemas específicos. Estas habilidades buscan desarrollar, fortalecer o interpretar diferentes destrezas de pensamiento en los estudiantes a la hora de procesar la información para darle solución a una situación específica.

Desde los Entornos de Aprendizaje, podemos retomar los Objetos Virtuales de Aprendizaje comúnmente llamado OVAS, estos son interpretados y puestos en práctica por el docente y los estudiantes, como herramientas significativas que deben ser desarrolladas de manera creativa y de fácil comprensión para con los estudiantes, viabilizando un mejor proceso pedagógico en la educación virtual.

En el contexto nacional y específicamente en el portal Colombia Aprende (2008), se define el término objeto virtual, como aquel diseñado intencionalmente para un propósito de aprendizaje facilitando a los actores de las diversas modalidades educativas la formación e interacción pedagógica.

Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) lo define como:

...todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato, consistente en un listado de atributos que además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo... (Colombia Aprende, 2005).

En el ámbito internacional y con un concepto más estructurado se tiene que un Objeto de Aprendizaje es cualquier entidad digital o no digital que puede ser usada, re-usada o referenciada para el aprendizaje soportado en tecnología (IEEE, 2002).

Wiley (2000) afirma que la reusabilidad y granularidad representan las dos propiedades más importantes de los objetos de aprendizaje. El concepto de granularidad hace referencia a resaltar una concepción de objetos como pequeñas unidades, que pueden ser acopladas y adicionadas de diversas maneras y la reusabilidad según South y Monson (2000), es en gran parte una función del grado de granularidad de los objetos. La reusabilidad del objeto de aprendizaje va a depender en gran medida del grado de granularidad del recurso.

Los Objetos de Aprendizaje deben reflejar las siguientes características dentro del proceso pedagógico, el cual permite una mejor interpretación a la luz de la realidad. Entre estas tenemos:

- ❖ Flexibilidad: El material educativo es usado para usarse en múltiples contextos, debido a su facilidad de actualización, gestión de contenido y búsqueda, esto último gracias al empleo de metadatos.

- ❖ Personalización: Posibilidad de cambios estructurales frente a la realidad emergente, como necesidades formativa de los estudiantes.
- ❖ Modularidad: Posibilidad de entregarlos en actividades, potencia su distribución y organización.
- ❖ Adaptabilidad: Puede adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos.
- ❖ Reutilización: El objeto debe tener la capacidad para ser usado en contextos y propósitos educativos diferentes y adaptarse pudiendo combinarse dentro de nuevas secuencias formativas.
- ❖ Durabilidad: Los objetos deben contar con una buena vigencia de la información, sin necesidad de nuevos diseños.

El diseño de material sobre OA se convierte en un desafío, ya que no solo deben cumplir con abarcar la temática de la forma adecuada sino tener las características propias de los objetos de aprendizaje, por lo cual es necesario garantizar la calidad de estos recursos, debido a que según la Universidad de Antioquia (2009)

El desarrollo de Objetos de Aprendizaje implica el trabajo coordinado de diferentes actores, que partiendo de un conocimiento interdisciplinario, desarrollan componentes técnicos, académicos y metodológicos, con el fin de hacer un Objeto de Aprendizaje coherente y sobre todo útil para el alcance de los objetivos de aprendizaje por parte del estudiante.(p.21)

A partir de anterior, podemos decir que no existe una definición única relacionada con el término objetos de aprendizaje, es así como Wiley (2002), los describe como

“cualquier recurso digital que se puede utilizar como apoyo para el aprendizaje” (p. 8). La LTSC (Learning Technology Standards Committee) define con este término, a cualquier entidad que pueda ser utilizada, reutilizada y referenciada en el contexto del aprendizaje soportado por las tecnologías. De esta manera, se mencionan algunos objetos de aprendizaje utilizados en la Plataformas Virtual, como son: Chat, Consulta, Cuestionarios, Foro, Tarea, Diario, Lección, Taller, Blog, Wikis, entre otros.

En este contexto, se habla de aprendizaje colaborativo, que se centra en la figura del sujeto, en la que el conocimiento se va construyendo, facilitado por la cooperación, interacción y evaluación. Dentro de la misma mencionaremos algunas herramientas colaborativas en los objetos virtuales de aprendizaje que facilita el proceso de construcción de los sujetos:

Plataforma de enseñanza Virtual: Se entiende como un software que dispone de diversas funciones gracias a diversos componentes y herramientas, de tal forma que presenta en un todo homogéneo un “entorno virtual” o espacio para el desarrollo de actividades formativas a través de la red (Pavón, 2005).

Chat: es un espacio de aprendizaje colaborativo en tiempo real, es decir sincrónico, en el cual se establecen procesos comunicativos entre estudiantes y docentes, con el propósito de construir conocimientos en torno a una temática particular.

Consulta: este modelo permite realizar encuestas rápidas y simples entre los miembros (estudiantes y tutores) del ciclo, núcleo o la institución. Es una forma de opinar en torno a un tema muy concreto, resumible en una única pregunta o de realizar una votación rápida.

**Cuestionarios:** los cuestionarios son una serie de preguntas donde el docente puede elegir el “tipo de pregunta” como las implementadas en el ICFES, como: opción múltiple con única respuesta, de apareamiento, falso o verdadero y de argumentación; una vez se responde a cada una de ellas se obtiene una valoración final. La valoración es obtenida automáticamente presentándose tan pronto es terminado el cuestionario al presionar el botón “guardar” ubicado al final del mismo. El fin de estos cuestionarios es proporcionar al estudiante un medio de conocer el rendimiento de su desempeño escolar.

**Foro:** se presta para propiciar discusiones más profundas respecto a una temática, para formular opciones de consulta, discernir y realizar consensos; el foro es en un tiempo asincrónico, es decir, no se obtiene respuesta inmediata a una solicitud u opinión, por lo general el foro tiene un moderador que es quien decide si un mensaje es o no pertinente, y por lo general se puede publicar, los foros fortalecen el crecimiento académico de sus participantes.

**Tareas:** este módulo permite al estudiante desarrollar actividades individuales y hacerlas llegar al tutor. En la tarea se presenta un enunciado donde se especifica la actividad a realizar en el plazo de envío. Esta actividad permite a los estudiantes de manera fácil, subir archivos (documentos) en el formato deseado. Los archivos (documentos) enviados son almacenados para la posterior evaluación del tutor a la cual se podrá añadir un comentario que el estudiante podrá ver.

**Diario:** es un módulo que permite al estudiante escribir, editar y reescribir un texto utilizando recursos de edición del aula virtual (similares al editor de mensajes del foro). Es similar a la tarea con la diferencia que no se requiere el envío de documentos.

**Lección:** una lección presenta textos de forma interesante y flexible. Consiste en una



serie de páginas, cada una de ellas termina normalmente en una pregunta y un número de respuestas posibles. Dependiendo de cuál sea la selección de respuestas a las preguntas formuladas el estudiante avanzará a las siguientes páginas y regresará a la anterior. La navegación a través de la lección puede ser simple o compleja, dependiendo de la estructura del material que se esté presentando. La lección es una forma de presentar un contenido textual de una forma estructurada. No obstante, en este caso no se trata de capítulos y subcapítulos, sino de una estructura de árbol que se puede seguir de manera interactiva. De otro lado, la lección también puede usarse como examen para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

Taller: es un módulo para el trabajo en grupo con un enorme número de opciones. Permite a los estudiantes evaluar de forma colectiva. El taller presupone que se asigna un trabajo concreto a los estudiantes (como en el módulo tarea). Este trabajo puede ser la redacción de un texto sobre un tema, un dibujo, video, proyecto o cualquier otra cosa susceptible de ser enviada como un archivo adjunto. Este trabajo puede realizarse de forma individual o colectiva.

Blog: Es una herramienta que permite a los docentes exponer sus teorías de acuerdo al área asignada, la cual debe estar ilustrada por imágenes y videos para hacer la página académica una propuesta más interactiva y llamativa para los interesados. El blog se presta para desarrollar diferentes temáticas y estas pueden ser establecidas en diferentes entradas, según el interés a investigar.

Wikis: es un sitio web donde los estudiantes o los interesados pueden editar o exponer sus ideas de acuerdo al interés o desinterés del tema a tratar. De esta manera el contenido se construye colaborativamente.

Cada uno de los objetos de aprendizaje virtuales mencionados en el apartado anterior, permite fortalecer en el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia comunidades de aprendizaje significativo, la cual tiene como objetivo emplear cada una de estas herramientas para facilitar el proceso pedagógico en cada uno de los docentes y en los estudiantes.

La existencia de comunidades virtuales entre profesionales para el intercambio de ideas y experiencias y el desarrollo profesional y personal de sus miembros, tiene su origen en las grandes posibilidades de socialización y de intercambio personal que proporcionan las redes. Constituyen un entorno privilegiado de aprendizaje sobre relaciones profesionales.

Este intercambio de ideas y experiencias, puede ser interpretado dentro de las estructura como la intersección de presencia y ausencia. De este modo, se puede señalar que implica un análisis generador de ligazones en un espacio-tiempo dentro del sistema del Bachillerato de la Universidad la Gran Colombia como comunidad virtual para mejorar continuamente según los cambios generados por la sociedad de la información y comunicación.

## CAPITULO 4: METODOLOGÍA

Este estudio se centra en las relaciones que se establecen entre los objetos virtuales de aprendizaje (OVAS) y las prácticas pedagógicas de los docentes.

### **Paradigma Cualitativo**

El propósito de esta investigación es abordar el paradigma educativo de la tecnología desde una perspectiva cualitativa con enfoque hermenéutico; en la investigación cualitativa según Ángel (2008) “se prueban hipótesis partiendo de cuerpos conceptuales, para posteriormente llegar a una realidad concreta, que se aborda mediante un trabajo de campo. El método surge con el propósito de fundamentar, justificar y respaldar hipótesis” (p. 38), en este orden de ideas, podemos comprender el conjunto de procesos y productos que posibilitan el descubrimiento de la realidad y su sistematización, alcanzando una mayor profundización, amplitud, complejidad y claridad del conocimiento como lo menciona este mismo autor, desde lo metodológico “el dato cualitativo significa exploración, preparación, ofrece conocimientos previos sobre diversas situaciones para permitir formular hipótesis, delimitar referentes empíricos de los conceptos y diseñar estrategias de recolección de datos” (Ídem, p.39)

De igual forma, Páramo (2011) afirma: “cuando los investigadores cualitativos argumentan que sus aproximaciones metodológicas necesariamente se fundamentan en suposiciones ontológicas diferentes, lo hacen no solo sin soporte histórico sino en contra de la evidencia histórica” (p. 26), es decir, el sujeto expuesto en diferentes momentos circunstanciales puede desarrollar puntos de vista comunes, los cuales no estarían

vinculados a una línea de tiempo histórico, permitiendo un análisis específico de la realidad.

El enfoque señalado en la investigación para el marco teórico y referencial es el hermenéutico, ya que dentro de los elementos virtuales de las prácticas docentes el comprender estos procesos permite no solo la revisión conceptual de los entornos de aprendizaje, sino también la posibilidad de comprenderse dentro de la interacción objeto-sujeto producto de la interrelación con entornos virtuales de aprendizaje. En este orden de ideas la comprensión se sitúa dentro de una estructura de anticipación como proceso significativo, regido por la existencia y su necesidad de orientación.

Para la presentación de los resultados se partió desde un enfoque interpretativo, porque fue observada en diferentes momentos, estos se definen desde el ingreso del docente al sistema en año y cuatro meses de trabajo en plataforma, al inicio, a mitad y al final, desde el mes de enero de 2013 a abril de 2014; con ello se busca describir el fenómeno de la interrelación de entre los OVAS y las practicas docentes, así mismo de aprecian procesos dinámicos que emergen en procesos grupales.

En palabras de Páramo (2011), el enfoque interpretativo tiene como “principal característica... el seguimiento de un fenómeno o variable en un lapso de tiempo. Con este tipo de estudio se buscan descripciones del fenómeno de interés, en el que se aprecian sus posibles cambios o evolución” (p.57).

Es así, como deben existir permanentes construcciones colectivas de la mano con el entorno y los diferentes cambios que estos generan en beneficio de la misma investigación, los cuales son permeados por los diferentes actores sociales involucrados en el proceso de aprendizaje.

Siguiendo el enfoque interpretativo los docentes, a partir de sus experiencias cotidianas y de los intercambios con los objetos virtuales de aprendizaje como fuente de información, pueden construir significados particulares en relación con el medio donde se encuentran.

En este orden de ideas, el enfoque mencionado anteriormente, tienen como principal objeto interpretar sistemáticamente hechos y características de una población dada, en nuestro caso será la población de docentes y sus prácticas del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia de forma objetiva y comprobable.

En la metodología interpretativa se señala tres características, estas para Bartolomé, (1984, p. 401); (citado por Colás M y Buendía L, 1998) se definen como: “a) utilizan el método inductivo, b) hacen uso de la observación como técnica fundamental y c) tienen como objeto describir hipótesis” (p.178).

De esta manera es necesario apropiarse de los procesos a desarrollar, como modelos interpretativos a la luz de las nuevas exigencias modernas; en este orden de ideas Grondin J, (2008) menciona:

La comprensión posee una triple estructura que se percibe claramente en lo que Heidegger llama la *Auslegung* o la “interpretación explicitante”. Toda comprensión posee:

- 1) Un “haber previo” (*Vorbabe*), un horizonte a partir del cual comprende;
- 2) Una “manera previa de ver” (*Vorsicht*), porque se llevó a cabo con una cierta intensidad o un determinado punto de vista;
- 3) Una “manera previa de entender” (*Vorgriff*), ya que se despliega en el seno de una conceptualización que se anticipa a lo que hay que

comprender y que quizá no es inocente. (p.57)

En consecuencia, con una visión cualitativa, con enfoque hermenéutica, se lograra al tratar sistemáticamente hechos y características del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia como foco de interés de forma objetiva y comprobable. Este tipo de análisis podrá darnos una visión general de la situación, acercarnos en una primera aproximación al escenario educativo para posteriormente profundizar en los aspectos que nos interesen a través de un análisis acertado.

### **Método, Técnica e Instrumentos**

Uno de los métodos pertinentes para el enfoque interpretativo es el etnográfico, el cual nos permite comprender lo que sucede a partir de la interacción permanente con los implicados en la investigación, convirtiéndose en sujetos activos en el trabajo de campo. Se trata de ver el punto de vista del sujeto y el significado que da a los hechos, en el caso particular se observarán en las relaciones continuas con los OVAS y su incidencia en los entornos de aprendizaje.

La etnografía intenta describir sistemáticamente las características de variables y fenómenos, con el fin de generar constructos y postulados del paradigma estudiado. En este orden de ideas, se generan categorías emergentes, a partir de las cuales se recoge información que sea lo más objetiva posible.

Según Bisquerra R, (2000) la etnografía es inductiva, porque parte de hechos y datos particulares para llegar a establecer regularidades; es subjetiva, porque reconstruye las categorías de los participantes con el fin de establecer nuevas relaciones; es generativa, porque intenta depurar “constructos y proposiciones” a partir de las bases de datos; y

constructiva porque existe una interpretación a partir de la observación que esta por estudiarse.

La etnografía dentro del enfoque interpretativo es una de las estrategias más utilizada en las ciencias sociales para abordar el estudio de comunidades y las relaciones sociales, como descripción o reconstrucción analítica de escenarios o grupos culturales, en el caso de esta investigación la comunidad está conformado por dos grupos uno de docentes y uno de discentes, los cuales se interrelacionan a través de una plataforma on-line; esta relación permite una comunicación particular.

En palabras de Blonh (citado por Uribe, 2011), la etnografía “se trata de la larga conversación (...) es una actividad intelectual ocupada por los problemas de la comunicación entre distintos pueblos y sujetos humano, así como del discurso y de la narrativa, muy a la manera de las teorías fenomenológicas” (p.127)

En la etnografía el investigador realizar una descripción completa de lo que evidencia dentro del grupo de investigación realizando una lectura particular del contexto, teniendo en cuenta su punto de vista y narrativas, en este caso el grupo es la población del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

De otra parte, Rusque, 2007, (citado por Paramo, 2011), plantea cuatro fases básicas del proceso de investigación etnográfico:

- ❖ Se selecciona el campo de estudio y se determinan los interrogantes de la investigación.
- ❖ Se seleccionan los informantes y las fuentes de datos, las estrategias de recolección y el almacenamiento de la información.
- ❖ Trabajo de campo.

❖ Análisis de la información.

En esta línea, las técnicas pertinentes a la etnografía, utilizadas para analizar la información que se va a obtener, dependen en gran medida de los elementos que se estudian de los objetos virtuales de aprendizaje frente a las prácticas docentes; en donde se describe la forma como se hará el análisis de las diferentes variables consideradas, con el fin de encontrar posibles respuestas de orden lógico a las categorías y dimensiones que darán cuenta de la investigación aquí planteada.

Según Ángel (2008) señala tres formas que admiten determinar las técnicas de análisis en la investigación, como son, “proceso de clasificación, registro y codificación de datos; técnicas que se utilizarán para comprobar hipótesis; sacar conclusiones y determinar los momentos en los que se considera más pertinente su utilización” (Ídem).

Por otro lado, Ander-Egg, E (1995) define “las técnicas como los procedimientos de actuación concretos que deben seguirse para recorrer las diferentes fases del método científico” (p. 42), los cuales nos permiten viabilizar prácticas consientes y reflexivas para alcanzar el objetivo propuesto.

Retomando las técnicas propuestas desde el método etnográfico con un contexto virtual la más pertinente es la etnografía virtual, teniendo en cuenta que las nuevas tecnologías producen efectos mediadores que transforman la experiencia de los sujetos, generando nuevas exploraciones desde la práctica etnográfica.

Según Estalella, 2009, (citado por Páramo, 2011), la pertinencia de un método que afronte la virtualidad, permite que se indague por “aspectos socioculturales de aquellos fenómenos mediados por las tecnologías de internet” (p. 170), accediendo a realizar un estudio minucioso de la realidad emergente de los sujetos involucrados en el proceso



formativo, reinventando nuevas formas de socializar a través de los objetos virtuales de aprendizaje como procesos metodológicos interrelacionales entre la tecnología y la vida cotidiana.

Otros conceptos sumidos desde la etnografía virtual que permiten establecer nuevas conexiones de estudio ante comunidades de comunidades virtuales o en contextos cuyas dinámicas de tiempo y espacios no están sujetos a una relación física son las que menciona Páramo P (2011), al señalar que desde la etnografía virtual se aborda ...”varios fenómenos como la preformación de la identidad, las identidades enmascaradas o nuevas entidades, el desarrollo de comunidades, el despliegue de sociabilidad, el establecimiento del orden social,... lo psicológico, las transformaciones de las prácticas cotidianas en el uso de espacio virtuales”... (p.171).

La etnografía virtual parte de la inmersión y socialización con los participantes involucrados en el proceso de investigación, siguiendo los códigos de conducta establecidos para integrarse con sus informantes mediante el dominio del mundo simbólico y su lenguaje particular, en el caso del Bachillerato Virtual los docentes y el investigador comparten ese mundo simbólico propio de quienes están involucrados en procesos de educación a distancia con mediación virtual. De esta manera, como lo afirma Ardevol, 2003, (citado por Páramo, 2011), se podrá “crear una nueva identidad para explorar el medio con libertad y para evitar una actitud distanciada en relación con los demás participantes” (p.171).

Ahora bien, podemos decir que la etnografía virtual transforma reflexivamente el método de investigación tradicional, en el que se escriben formas de estructurar y entender la sociedad en nuevos entornos, llevando al participante a ocupar una dimensión diferente

dentro del espacio, permitiendo una percepción diferente de sí mismo y una proyección de las acciones que genera dentro de la red.

Los instrumentos que se utilizarán a partir de la técnica de etnografía virtual son

- ❖ Entrevista semiestructurada.
- ❖ Grupos focales.
- ❖ Observación participativa.

Categorías	Subcategorías	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicas Pedagógicas</li> <li>• Objetos Virtuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutor virtual</li> <li>• Tutor – estudiante</li> <li>• Objetos de aprendizaje</li> <li>• Relación entre los OA y las prácticas docentes</li> <li>• Los OVAS y su aplicación en los aprendizajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista semiestructurada.</li> <li>• Grupos focales.</li> <li>• Observación participativa.</li> </ul>

Tabla no. 1 categorías – Subcategorías – instrumentos

La entrevista semiestructurada se aplicará a una población de ocho (8) docentes que laboran en la institución, objeto de estudio; el instrumento de grupos focales se emplea para una muestra de población de doce (12) estudiantes y la observación participativa de los OVAS en la plataforma del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

La entrevista se puede entender como la conversación entre dos o más personas,

donde uno es el entrevistador y otros son los entrevistados. Es así como podemos decir que en la entrevista las personas dialogan a partir de ciertos esquemas o pautas, teniendo en cuenta un problema o asunto determinada.

Conforme al propósito hacia donde apunta la entrevista, esta debe asentar a obtener información de individuos o grupos, en ella se debe facilitar la información e influir sobre ciertos aspectos de la conducta, es decir, sus opiniones sentimientos y comportamientos, esto con el fin de generar lazos de confianza, destreza y seguridad a la hora de desplegar las ideas para alcanzar un propósito acorde con lo esperado.

Beatrice Webb (citado por Ander-Egg E, 1995) señala que, “la entrevista constituye el instrumento por excelencia de la investigación sociológica” (p.226) para poder intervenir sobre las opiniones y sentimientos de las personas o comunidades a la que va dirigida la entrevista.

Las preguntas, deben reunir las características mínimas de adecuación al problema de investigación, con claridad, precisión y actitud ética profesional según la naturaleza del problema, permitiendo resultados claros, que viabilicen el proceso de recolección de información.

Según Hernández R, Fernández C y Baptista P, (1991), “la entrevista cualitativa es más íntima, flexible y abierta (King y Horrocks, 2009). Esta se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otra (entrevistados)” (p. 418).

Siguiendo los aportes mencionados anteriormente, la entrevista permite en la investigación desde un interpretación como ruta cualitativa identificar y comprender las realidades de los sujetos que están involucrados en dicha entrevista, teniendo en cuenta el

sentido de pertenencia y autonomía frente a cada uno de los conceptos que se ponen a la mesa a la hora de intercambiar experiencias.

Las entrevistas se dividen en estructuradas, semiestructuradas o no estructuradas o abiertas. En la investigación se utilizará la entrevista semiestructurada, la cual se basa en preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales, donde las preguntas no son predeterminadas, con el fin de precisar conceptos y obtener mayor información sobre el tema deseado.

En este caso, para elaborar las entrevistas semiestructuradas se plantearon tres ejes que actúan como elementos guía para la formulación de las preguntas y su consecución con las categorías:

- ❖ El proceso de planificación.
- ❖ La finalidad de la planificación.
- ❖ La relación entre los planes escritos y materiales de trabajo.

Cada uno de estos ejes permite una mejor interpretación del tema a tratar.

Categorías	Subcategorías	indicadores	Pregunta
Prácticas Pedagógicas	• Tutor virtual	• Innovador, líder, comunicación, colaborativo	1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual? 2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica, ¿qué competencias cognitivas desarrolla?
	• Tutor – estudiante	• Innovador, líder, comunicación, colaborativo.	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes? 4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.
Objetos Virtuales	• Objetos de aprendizaje	• Facilitadores, propicien la colaboración, interactivos, construyan conocimiento	5. Desde su práctica docente, ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje? 6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?
	• Relación entre los OA y las prácticas docentes.	• facilitadores, propicien la colaboración, interactivos, construyan conocimiento	7. ¿Cuáles OVAS utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica? 8. ¿Los OVAS facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?
	• Los OVAS y su aplicación en los aprendizajes.	• Facilitadores, propicien la colaboración, interactivos, construyan conocimiento.	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?

Tabla no. 2 preguntas para el instrumento de entrevistas semiestructuradas

En palabras de Ander-Egg (1995), la entrevista semiestructurada:

...deja una mayor libertad a la iniciativa de la persona interrogada y al encuestador.

Se trata, en general, de preguntas abiertas que son respondidas dentro de una conversación, teniendo como característica principal la ausencia de una estandarización formal. La persona interrogada responde de forma exhaustiva, con sus propios términos y dentro de su cuadro de referencia a la cuestión general que se le ha sido formulada... (p. 227).

Por tanto se toma la entrevista semiestructurada por ser un instrumento eficaz para obtener datos relevantes y significativos frente a la realidad a la que se quiere indagar; permitiendo al investigador obtener información más precisa, teniendo en cuenta que a veces el encuestado puede presentar discordancia debido a la información suministrada, es así, que permite al encuestador controlar la validez de las respuestas a partir de interpretación del sujeto o los sujetos involucrados en la investigación.

El mismo Ander-Egg E (1995), lo menciona, cuando dice que la entrevista semiestructurada “ofrece mayor flexibilidad, puesto que el encuestador puede aclarar y repetir las preguntas y adaptarse más fácilmente a las personas y circunstancias concretas” (p.237).

El segundo instrumento a utilizar, son los *grupos focales*, los cuales son una metodología de la investigación en ciencias sociales, estos puede ser empleados en diferentes contextos, permitiendo que surjan categorías no previstas por el investigador que puedan aportar información más valiosa Es una técnica, pero se aplicara como instrumento de recolección de datos utilizando un cuestionario cuyas preguntas giran en torno a la temática que el investigador social este desarrollando. En el caso el instrumento se

trabajaré con una muestra de doce estudiantes, tres de cada curso académico que se encuentra en el bachillerato.

Uno de los principales objetivos del método de grupo focal es que el investigador a través de su utilización desea que a partir de este surjan experiencias, creencias, sentimientos, actitudes, reacciones que no surgen con otro método. Debe existir una clara fundamentación epistemológica para que un instrumento de investigación no pase de ser un conjunto de procedimientos confuso, arbitrario e imposible de comprender.

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Preguntas
Prácticas Pedagógicas	• Rol del Tutor virtual	• Innovador, líder, comunicación, colaborativo	1. ¿Cómo te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas?
	• Relación Tutor - estudiante	• Innovador, líder, comunicación, colaborativo	2. Describe ¿cuál es la relación con el tutor en el proceso académico?
Objetos Virtuales	• Objetos de aprendizaje	• Facilitadores, propicien la colaboración, interactivos, construyan conocimiento	3. ¿Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades?
	• Relación entre los OA y las prácticas docentes.	• facilitadores, propicien la colaboración, interactivos, construyan conocimiento	4. ¿Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores?  5. ¿Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación?

Tabla no. 3 preguntas para el instrumento de grupo focal



Otra de sus ventajas es que como se realiza en grupo y ello permite, por un lado obtener una dinámica social y por otro, visibiliza la multiplicidad de miradas y procesos emocionales dentro del contexto de un grupo. El grupo focal se centra en la interacción de un grupo, la cual gira alrededor del tema propuesto por el investigador con ello no se pretende informar sobre la extensión de los fenómenos o cantidad de fenómenos, sino más bien interpretarlos en profundidad y detalle, para dar cuenta de comportamientos sociales y prácticas cotidianas.

Los grupos focales parten de diversas miradas epistemológicas especialmente del realismo y del constructivismo contextual, se diferencia de la entrevista, ya que en ella se interactúa con un grupo de personas al mismo tiempo haciendo énfasis entre preguntas y respuestas; entre el investigador y los participantes.

El realismo parte de categorías preexistentes para analizar los datos, busca la consistencia del significado entre múltiples análisis y aplica criterios de confiabilidad y validez. A su vez el constructivismo contextual rechaza el supuesto de única realidad que puede ser revelada a través de la correcta aplicación del método. Desde esta mirada el conocimiento depende del contexto, rechaza criterios de confiabilidad y objetividad a favor de estrategias de reflexión y articulación por parte del investigador.

La metodología de grupos focales es utilizada cuando el conocimiento del tema requiere nuevas hipótesis que hagan avanzar la investigación, cuando el tema que se investiga es complicado y requiere involucrar nuevos métodos y datos para lograr validez; el tema de investigación incluye amplio número de variables, el grupo focal permite que el investigador centre su tiempo y recursos en las variables más pertinentes, pueden ayudar a

determinar el nombre del producto, como posicionarlo, como hacerle publicidad, como distribuirlo; identificación de necesidades personales y comunitarias; no se circunscribe a un contexto o situación particular, se utilizan en investigaciones tanto cualitativas como cuantitativas, se pueden usar como única técnica.

Myers (1998) propone que el grupo de participantes no exceda los 12, ello depende de las características y complejidad del tema a tratar. No obstante el tamaño del grupo focal depende del nivel de profundidad que se le va a dar en el cuestionario por parte del investigador y los objetivos que se proponga dicha investigación. Lo cual es pertinente porque el grupo es de doce estudiantes, este está conformado por tres estudiantes de cada ciclo de una población de total de 141 alumnos.

Los participantes se seleccionan porque poseen una experiencia en común que resulta de interés para el estudio a realizar, se tiene en cuenta género, edad, condiciones socio-económicas, nivel educativo, entre otros.

Si se trata de explorar experiencias compartidas, se aconseja que el grupo sea homogéneo en tanto posibilita el intercambio de ideas y experiencias, no obstante el que sea heterogéneo puede ser ventajoso en tanto posibilita tener diversas miradas frente a un fenómeno.

Al conformar el grupo focal se sugiere que el investigador se pregunte ¿qué sujetos pueden hacer parte del grupo focal? ¿Cuáles son los actores sociales representativos? ¿Y para quienes lo son?

La idea es que el moderador haga parte del equipo de investigación y conozca el tema en profundidad a fin de generar controversia, debe poseer capacidades comunicativas como saber escuchar, observar, entender mensajes tanto verbales como gestuales, tener control del tiempo, manejo de grupo, asertividad lo que ayudara a generar confianza y un dialogo abierto y participativo.

Las preguntas que se utilicen deben ser concretas, sencillas, flexibles y preferiblemente que generen discusión, se deben realizar en un sitio privado al cual tengan acceso solo los participantes y el equipo investigador. Terminada la sesión se debe resumir inmediatamente lo que en ella se discutió, al realizar la redacción del informe, el documento deberá incluir no sólo los aspectos formales del estudio, sino también: a) planteamiento del problema, b) objetivos y c) estrategia metodológica y técnica o método (Aignerren, 2006).

Es importante el realizar en el grupo focal preguntas abiertas que permitan al participante responder tan ampliamente como le sea posible; evitar preguntas que puedan ser resueltas con “sí” o “no” porque estas respuestas no proveen de una explicación detallada y no son analizables. Los contenidos producidos, no pueden desconocer de ninguna manera los términos y expresiones originales producidos por los miembros de los grupos, pues a veces tienen una riqueza no traducible. Se requiere cierto tiempo para relacionar las nuevas ideas con el volumen de información que se dispone.

El “porque” es poco usado ya que parece reclamación y pone a los participantes a la defensiva, en lugar de esto se pueden preguntar por los atributos o influencias; usar preguntas de recordación, que permitan a los participantes comparar, dibujar, clasificar,

entre otros; hacer énfasis en la formulación de las preguntas más generales a las más específicas, de lo más fácil a los más difícil y de lo positivo a lo negativo; usar preguntas de cierre para llevar al grupo a conclusiones finales y a resumir sus comentarios.

A continuación se da a conocer algunas ventajas de la aplicación de los grupos focales aplicado a los estudiantes que optan por un ambiente virtual, como son:

- ❖ El ambiente del grupo puede entregar una atmósfera de seguridad, para responder cada una de las preguntas formuladas, de una manera espontánea.
- ❖ La flexibilidad que ofrece le permite al moderador explorar otros temas relacionados.
- ❖ Los resultados se encuentran disponibles con mayor rapidez para los miembros del proyecto.
- ❖ La técnica promueve un proceso de comunicación colaborativa con los beneficiarios del proyecto.
- ❖ Es un proceso adecuado para facilitar el aprendizaje colaborativo entre los interesados.

*La observación participativa* es el tercer instrumento a utilizar en esta investigación, teniendo en cuenta, que está se viabilizara a partir de los trabajos realizados por los docentes en la plataforma del Bachillerato de la Universidad La Gran Colombia como fenómeno observable, a la luz de la misma realidad social como objeto de estudio.

Cuando nos cuestionamos sobre una realidad u objeto, quiere decir que no estamos mirando simplemente, ese cuestionamiento nos está indicando que a esa realidad la estamos

observando con sentido de indagación. En palabras de Bonilla E y Rodríguez P, (1995) se menciona:

“observar, con sentido de indagación política, implica focalizar la atención de manera intencional, sobre algunos segmentos de la realidad que se estudia, tratando de capturar sus elementos constitutivos y la manera cómo interactúan entre sí, con el fin de construir inductivamente la dinámica de la situación” (p. 118).

En este orden de ideas, dentro de la aplicación del instrumento, es importante que el observador aplique métodos de investigaciones simples o complejas pero identificables dentro del estudio a desarrollar.

El investigador no debe provocar variaciones en lo observable, sino por el contrario, estas mismas deben ser recogidas tal como estas establecidas, con el fin de generar espacios de fiabilidad.

De esta manera, la observación está orientada a los hechos, haciendo alusión a una actividad perceptiva que puede llevarse a cabo de modo independientemente de ideas preconcebidas, lo que podríamos llamar como una visión que no sea distorsionada, permitiendo una construcción de la situación emergente lo más clara y precisa posible.

En este orden de ideas, el investigador vive lo más que puede con las personas o grupos que desea investigar, compartiendo cada una de sus experiencias a partir de los diferentes hábitos desarrollados en la actividad que realizan.

Entre las tareas que desarrolla y que el investigador observa esta, la elaboración de las actividades, donde se aplican los diferentes OVAS, las cuales deben ser subidas a la plataforma y la adecuación de los foros, frente a estos, la participación de los estudiantes y los tutores, permitiendo enriquecer el conocimiento.

Así mismo, es de vital importancia crear un clima de confianza entre el investigador y los investigados, esto con el fin de tomar las notas pertinentes frente a los hechos o pormenores, si se hace una buena observación se reflejarán en los resultados, de lo contrario, es necesario volver a revisar las observaciones para reorientar los contenidos esperados.

Marshall Y Rossman, (1989) definen la observación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado" (p.79). En este orden de ideas las observaciones dan la facultan al observador de describir situaciones existentes usando los cinco sentidos, proporcionando una interpretación de la situación en estudio.

Schensul y Lecompte, (1999) definen la observación participativa como "el proceso de aprendizaje a través de la exposición y el involucrarse en el día a día o las actividades de rutina de los participantes en el escenario del investigador" (p.91). Este involucrarse se puede observar a partir de la inmersión permanente del investigador y los investigados en el proceso pedagógico del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

En este orden de idea, se puede comprender la observación participativa, desde la experiencia propia con el mismo Bachillerato Virtual, al estar inmerso el investigador desde hace tres años en dicha institución, esto facilita la interpretación de los entornos virtuales empleados por los docentes en la plataforma que la Universidad proporciona para su funcionamiento. Es así, que Gold (1958) suministra una descripción de las posturas del observador que complementan la explicación de Buford Junker (1960) a partir de cuatro posturas teóricas para investigadores que dirijan observaciones de campo.

De acuerdo con las cuatro posturas teóricas expuestas por Gold (1958), se realiza una comprensión de la misma, teniendo en cuenta la propia experiencia, a la luz de observación del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia:

- ❖ El investigador está inmerso las ocho horas diarias, como miembro activo del trabajo a desarrollar con los demás participantes que están siendo observada; en una primera instancia, se oculta el rol de investigador que luego es revelada; en este orden de ideas, se puede observar los componentes positivos y negativos empleados por los tutores en las horas laborales de acuerdo a los compromisos establecidos.
- ❖ Al ser el investigador un miembro más del grupo estudiado, es importante que se asuman posturas neutrales, teniendo en cuenta que su función es observar y anotar cada una de las situaciones, sean buenas o malas, y no tomar en el momento decisiones que pueden afectar el trabajo llevado a cabo. En esta línea, debe existir confidencialidad frente a la información que se observa o se ofrece.
- ❖ Si bien es cierto que la función del investigador es recoger los datos obtenidos en la observación, también el equipo docente es consciente de las actividades llevadas a cabo en la investigación. Es así que, Adler y Adler (1994, p.380), le delegan al observador el "rol de membresía periférica" faculta al investigador a "observar e interactuar lo suficientemente cerca con los miembros para establecer la identidad de un miembro sin participar en aquellas actividades constituyentes de la esencia de la membresía al grupo".

- ❖ La observación debe generar en los observados seguridad y confianza, es decir, mientras los observados están desarrollando sus actividades de manera autónoma, estos deben sentir que no están siendo observados y si el investigador se involucra con sus participantes, lo debe hacer de tal forma que no rompa con los esquemas que venían trabajando los participantes (docentes).

La observación participativa implica la interacción e interpretación del investigador en el periodo determinado para generar los resultados esperados. Cuando hablamos de periodos de tiempo en la observación, hacemos referencia a tiempo establecido para identificar el trabajo desde la plataforma desarrollada por los docentes.

Según la observación participativa, el trabajo implica ganar acceso en la comunidad; en el caso de esta investigación, el espacio está establecido, teniendo en cuenta el trabajo desarrollado desde hace tres años. Estos periodos laborales permite realizar una interpretación organizada y estructurada facilitando al lector una mejor comprensión de la realidad emergente.

Teniendo como punto de referencia el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia, la observación participativa brinda una representación precisa de las situaciones a indagar, es decir, la plataforma como medio por el cual los docentes desarrollan e interactúan permanentemente con sus estudiantes.

Finalmente, al estudiar los diferentes instrumentos para el análisis de datos en la investigación, partimos de la triangulación, el cual tiene como objetivo el cruce dialectico de toda la información pertinente al objeto de estudio empleado en la entrevista



semiestructurada, el grupo focal y en la observación participativa, con el fin de hacer recopilación de la información.

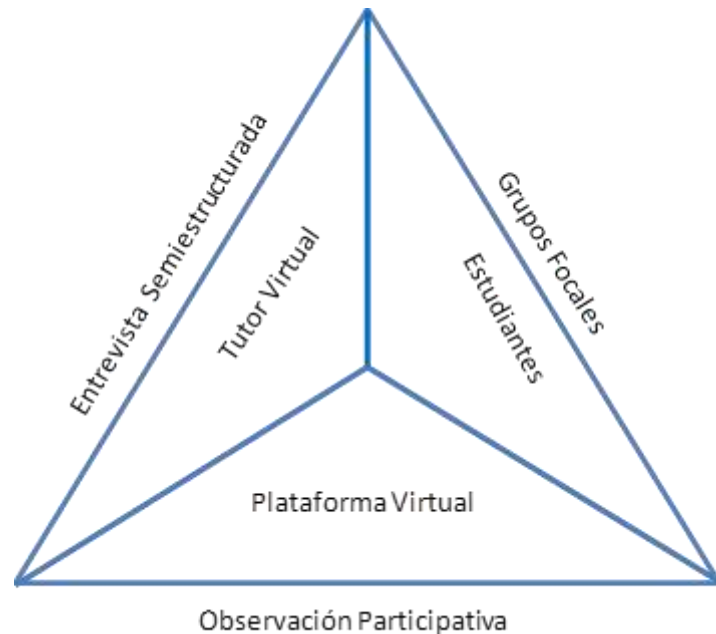


Grafico No 2 triangulación

El instrumento adecuado de la triangulación es aquel que facilita en la investigación, según Bisquerra (1996), reconocer y analizar datos desde distintos ángulos para compararlos y contrastarlos entre sí" (p. 264), en este orden de ideas se puede hacer una interpretación conceptual a partir de los resultados obtenidos.

Si bien, se puede aplicar la triangulación desde diferentes miradas, las cuales según Felip (2007), consisten en "diferentes fuentes para el estudio de un único fenómeno" (p. 45), por lo cual, puede ser útil para el análisis de los resultados tanto en las fases iniciales de pre diagnóstico y diagnóstico, como durante la realización del estudio, para evaluar y dar seguimiento a la marcha de las acciones y, finalmente después de culminado el estudio

comparar la evolución de los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia a partir de los distintos enfoques, según los objetivos planteados, a fin de determinar su cumplimiento.

Para Pérez (2000) la triangulación implica reunir una variedad de datos y métodos referidos al mismo tema o problema. Implica también que los datos se recojan desde puntos de vista distintos y efectuando comparaciones múltiples de un fenómeno único, de un grupo y en varios momentos, utilizando perspectivas diversas y múltiples procedimientos.

En el marco metodológico de esta investigación, los tres instrumentos nos permiten abordar el problema con el fin de facilitar su entendimiento. Es así, como la investigación se ocupa de abarcar la triangulación metodológica como procedimiento a la luz de la interacción de los OVAS y las practicas pedagógicas de los docentes.

En base a estos criterios, Se asume convencionalmente que la triangulación es el uso de estos tres instrumentos como estudio de un mismo objeto. De esta manera, es conveniente concebir la triangulación envolviendo variedades de datos y metodologías. En este orden de ideas Kimchi (1991), define la triangulación en investigación como la combinación de dos o más teorías, fuentes de datos, métodos de investigación, en el estudio de un fenómeno en particular.

Del mismo modo, la extensión del concepto triangulación a las ciencias sociales implica en consecuencia, que cuanto mayor sea la variedad de las metodologías, datos e investigadores empleados en el análisis de un problema específico, mayor será la fiabilidad de los resultados finales.

Es por esto, que la triangulación en la investigación presenta muchas ventajas porque el utilizar los diferentes instrumentos, como son, la entrevista semiestructurada, el grupo focal y la observación participativa, estos actúan como filtros a través de los cuales se capta la realidad de modo selectivo. Es así, como se recogen los datos, de la información recibida de los docente, el docente y la plataforma del Bachillerato Virtual; con el fin de proporcionar al investigador un mayor grado de confianza, minimizando la subjetividad que pudiera existir en cualquier acto de intervención humana.

## CAPITULO 5: RESULTADOS

A continuación se evidenciará el análisis llevado a cabo en torno a los datos y los resultados obtenidos en la presente investigación distribuidas en: Entrevistas semiestructuradas, realizadas a ocho (8) docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia; los grupos focales, realizada a doce (12) estudiantes de la misma institución y la observación participativa, a partir de la plataforma que emplea el bachillerato. Los resultados proceden del análisis cualitativo con el fin de mejorar nuestro quehacer educativo.

De este modo, cada uno de los apartados que se presenta a continuación gira alrededor de una premisa, donde se busca corroborar con la información recogida la asertividad o negación de la misma.

### **Caracterización de la población**

El Bachillerato Virtual de la Universidad La Gran Colombia (ubicado en la calle 12 # 5-45, barrio la Candelaria –centro de Bogotá Colombia), es una institución de educación básica secundaria y media formal en convenio con la Institución Educativa Luis Eduardo Calvo Cano, adscrita a la Secretaria de Educación, Departamento del Quindío. Decreto 0468 del 30 de septiembre de 2002. Resolución de aprobación 070 de agosto de 2006. Reglamentada por el decreto 3011 de 1997 de educación para jóvenes y adultos.

De esta manera, articula los procesos de aprendizaje y de desarrollo humano, como consideraciones fundamentales para mejorar la calidad de vida de las personas y avanzar en la construcción de una sociedad más equitativa, solidaria, respetuosa de la vida y de los derechos humanos. En este marco, el concepto de formación integral implica la integración

armónica de las dimensiones biológica, psicológica (cognoscitiva, afectiva, emocional), espiritual y social de la persona humana, como individuo y como parte de la comunidad.

El programa está dirigido a jóvenes y adultos que quieren iniciar, continuar y culminar sus estudios de educación básica y media organizada en calendarios A y B de cada año lectivo y por ciclos integrales, (ciclo III: Grado 6 y 7, un año; ciclo IV: Grado 8 y 9, un año; ciclo V: Grado 10, seis meses y ciclo VI: Grado 11, seis meses), con el fin de no abandonar otras actividades artísticas, deportivas, culturales o laborales, importantes para su crecimiento y desarrollo personal.

Asimismo, es a través del diálogo entre los saberes populares, culturales y formales, los estudiantes adquieren herramientas para explicar, interpretar y comprender la realidad, y para transferir sus aprendizajes a situaciones novedosas que requieren el manejo de niveles de incertidumbre, la previsión y la solución de problemas.

La propuesta curricular supone que la complejización de los aprendizajes promueve el desarrollo, la flexibilización y el fortalecimiento de estructuras afectivas y de pensamiento que dispondrán a la persona para nuevos y cada vez más complejos aprendizajes.

Para garantizar la pertinencia de la formación y la coherencia entre los procesos de aprendizaje y desarrollo, el currículo se articula desde los estándares de educación, las competencias laborales a partir de los indicadores de gestión de cada ciclo. La investigación educativa y pedagógica busca moldear actitudes, comportamientos y estilos cognitivos consecuentes con los lenguajes y los modos de producir el conocimiento científico, y además, es la estrategia por excelencia para promover el desarrollo de la propuesta curricular. El acto pedagógico se concibe, en esencia, como un acto humano

profundamente comunicativo, en el que, según la modalidad virtual, las tecnologías se constituyen en mediadores del aprendizaje y del desarrollo.

El rigor de la selección se concreta en los Ejes temáticos que se abordan en cada una de las áreas obligatorias a través de las redes de información (objetos Virtuales de aprendizaje). Las estrategias pedagógicas escudriñan los conocimientos en tres niveles: a) disciplinar o de conceptos fundamentales, b) procesual o de metodologías y formas de proceder propias del área y, c) multidimensional o interdisciplinar. El estudio que cada estudiante realiza durante el ciclo evidencia los avances en estos tres niveles y el reconocimiento de relaciones posibles entre el conocimiento formal y la realidad de la vida cotidiana.

El sistema de evaluación recoge el seguimiento de los procesos en el Ambiente Virtual de Aprendizaje y valora los resultados en función de las competencias y desempeños esperados. La evaluación de los procesos y los resultados de la enseñanza y el aprendizaje se lleva a cabo atendiendo a las características de las opciones pedagógicas y metodológicas: la construcción del conocimiento, el aprendizaje desde la experiencia, la conectividad, el aprendizaje colaborativo y el basado en problemas.

Considerando las características de los usuarios se diseñan estrategias para garantizar la interacción en el ambiente virtual de aprendizaje (plataforma y aplicativo e-learning, recursos multimedia) y la adaptación a la modalidad virtual. Esta estrategia facilita la incorporación y aplicación de formas de aprender previas, en la construcción de nuevas maneras de aprender a aprender para promover el propio desarrollo y el de la comunidad.

La disposición de una planta docente y de profesionales de apoyo en cada uno de los componentes de la formación integral (biológico, psicológico, espiritual, social), la seguridad de los recursos técnicos y tecnológicos y la infraestructura necesaria para favorecer el aprendizaje, posibilitan el seguimiento y acompañamiento en tiempo real y asíncrono, de los participantes.

### **Categorías de análisis**

Para efectos de la presentación de resultados la información proporcionada por tutores, estudiantes y la plataforma del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia se demostrará bajo criterios de relevancia y criterios de opacidad, términos utilizados en la investigación educativa desde un enfoque de metacódigos, los cuales posibilitan la construcción de la realidad que se estudia, en este caso la relación entre las practicas docentes y los medios virtuales. Para definir y apoyar estos conceptos se retoma el pensamiento de Pinto, J (1994) al mencionar:

..los imaginarios sociales, a través de la distinción relevancia / opacidad constituyen la forma en que se autodescriban los diferentes sistemas, en sus diferentes medios, contribuyendo de esa manera a construir lo que se puede tener como realidad por los individuos situados en el entorno.. (P.563)

Para manejo y claridad de los términos, se definen para esta investigación de la siguiente manera.

- a. criterios de relevancia: intervenciones similares que van bajo la misma línea de la pregunta, pero que repiten la intencionalidad de la misma, considerándose como respuestas grupales.
- b. Criterios de opacidad: son las intervenciones distantes, opuestas a la línea de pregunta, considerándose como respuestas individuales.

Es decir, que por los instrumentos aplicados como: la entrevista semiestructurada, el grupo focal y la observación participativa a partir de la etnografía virtual, se señalarán los metacódigos mencionados.

### **Instrumentos aplicados**

#### **Primer instrumento: entrevista semiestructurada a los docentes.**

Las entrevistas semiestructuradas a los docentes, se presentarán a través de la estructura categoría, subcategoría y pregunta. Posteriormente se desprenden de las respuestas más representativas que otorgan los docentes-tutores, las relaciones y asociaciones para señalar los criterios de relevancia y opacidad; que posteriormente serán analizadas en el capítulo de análisis de resultados.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Prácticas pedagógicas	Tutor Virtual	1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?

Tabla no. 4 categoría – Subcategoría – Pregunta 1

Frente a esta primera pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:



Docente 1: “Es quien genera estudiantes autónomos, proactivos y deseosos de producir intelectualmente.”

Docente 4: “Es el facilitador, instructor, moderador, guía, consejero y asesor, basados en espacios de interacción real”

Docente 7: “Una persona que orienta el aprendizaje de sus estudiantes, facilitando herramientas metodológicas, didácticas e incluso técnicas para alcanzar los logros propuestos”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Incurción en la modalidad virtual.
- ❖ Orientación del aprendizaje de los estudiantes
- ❖ Guía y orientación significativa.
- ❖ Desarrollar procesos de acompañamiento.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Gestionar entornos tecno-mediados.
- ❖ Conocimiento y dominio del área.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Prácticas pedagógicas	Tutor Virtual	2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica, ¿qué competencias cognitivas desarrolla?

Tabla no. 5 categoría – Subcategoría – Pregunta 2

Frente a la segunda pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 2: “Adaptabilidad al tener que conocer y aprender de nuevas OVAS”

Docente 3: “Profundiza en investigación y desarrolla sus propios textos transmitiendo un mensaje claro”

Docente 5: “Diseñar mecanismos pedagógicos dinámicos y materiales interactivos que se adapten a la flexibilidad de nuestros estudiantes”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Conocimientos de las herramientas tecnológicas
- ❖ Capacidades y competencias en descripción y argumentación.
- ❖ Habilidad para impactar al grupo al que desea llegar.
- ❖ Autonomía: herramientas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Pensamiento estructurado.
- ❖ Recursividad: en la vanguardia tecnológica sin desligarse de los fines educativos.
- ❖ Curiosidad: determinando ritmos y haciendo seguimientos constantes.
- ❖ Asertividad: reconociendo a los estudiantes desde su particularidad, su subjetividad y percepción del mundo.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Prácticas pedagógicas	Tutor Estudiante	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?

Tabla no. 6 categoría – Subcategoría – Pregunta 3

Frente a esta tercera pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 3: “Datos relevantes, edad, sexo, trabaja o estudia, intereses personales, gustos, donde se encuentra ubicado, uso de las tecnologías. Y demás datos registrados en su ficha de inscripción.”

Docente 6: “Mantener contacto telefónico como punto bidireccional asertivo”

Docente 8: “Calidad de las actividades, identificando hábitos de estudio, disciplina, motivación, nivel de ejecución y constancia”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Dialogo vía email o por teléfono.
- ❖ Optimizar los medios de comunicación sincrónica (chat, videoconferencia) y asincrónica (foros, correos electrónicos).
- ❖ Revisión del historial de cada estudiante establecido en las carpetas
- ❖ Un constante seguimiento en plataforma.
- ❖ Tutorías virtuales y presenciales.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Contextualizar los temas trabajados de acuerdo con su realidad.
- ❖ Fortalezas y debilidades académicas.
- ❖ Analizar los foros, para identificar los modos de ver la realidad.
- ❖ Respeto, empatía y comunicación constante.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Prácticas pedagógicas	Tutor Estudiante	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.

Tabla no. 7 categoría – Subcategoría – Pregunta 4

Frente a la cuarta pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 1: “No se encuentran familiarizados con el uso de las herramientas virtuales”

Docente 5: “El desconocimiento a la hora de desarrollar las actividades con herramientas de la Web 2.0, los videos, los enlaces”

Docente 9: Sentido de frustración ante la soledad del entorno, no llenando las expectativas.

*Elementos relevantes:*

- ❖ No poseer los computadores adecuados.
- ❖ Tiempo para ingresar a la plataforma.
- ❖ Caída del internet.
- ❖ Desconocimiento y miedo del manejo de los OVAS.
- ❖ Miedo al aprendizaje.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Confundir consumo con el uso y dominio de la herramienta.
- ❖ Pensamiento lineal, unidireccional y jerarquizado.
- ❖ No querer salir de la zona de confort.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales	Objetos de aprendizaje	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?

Tabla no. 8 categoría – Subcategoría – Pregunta 5

Frente a la quinta pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 2: “Es el material digital que se utiliza para fines educativos”

Docente 3: “Son un conjunto de recursos digitales con que cuenta el tutor y el estudiante.

Docente 7: “Es el proceso de enseñanza – aprendizaje que nos permite organizar un mejor trabajo académico desde nuestras áreas”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Facilitar la información que se quiere enseñar.
- ❖ Posibilita un aprendizaje más activo y dinámico.
- ❖ Apoya, complementa y refuerza contenidos.
- ❖ Permiten entender el concepto en un contexto.
- ❖ Generan nuevas experiencias educativas.

- ❖ Ayudan al aprendiz a aprender de una forma divertida.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Alto grado de calidad para un aprendizaje significativo.
- ❖ Los instrumentos que permitan alcanzar unos objetivos
- ❖ Proponer y cuestionar los contenidos, sus experiencias, sus motivaciones y expectativas en pro de descubrir nuevos mundos de sentido.
- ❖ Conocer una noción o un concepto más complejo.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales	Objetos de aprendizaje	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?

Tabla no. 9 categoría – Subcategoría – Pregunta 6

Frente a la sexta pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 2: “Que abarque aspectos como contenidos, recursos, actividades y evaluación”

Docente 4: “Que faciliten la lectura e interpretación de lo que se espera transmitir”

Docente 6: “Los contenidos deben ser muy claras, suficientes y novedosas”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Brindar la información necesaria.
- ❖ Diseño como color, composición y estructura.
- ❖ Dinámico, Creativo, reformable, llamativo y de fácil uso.

- ❖ Fácil manejo, buena accesibilidad.
- ❖ Ameno, sencillo poco complejo.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Facilidad en la navegación para encontrarlos.
- ❖ Multimodal, concreto y cercano al contexto del estudiante.
- ❖ Conectan perfectamente los contenidos curriculares con las TIC.
- ❖ Permite evaluar habilidades.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales	Relación entre los OA y las prácticas docentes.	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?

Tabla no. 10 categoría – Subcategoría – Pregunta 7

Frente a la séptima pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 3: “Dentro de las herramientas que utilizo están las de Educaplay, donde existe una variedad de casi 15 tipos de actividades que pueden hacer parte de un OVA”

Docente 6: “Utilizo Videos, animaciones y los juegos didácticos que nos ofrece la web 2.0 como por ejemplo educaplay”

Docente 9: “Cacoo, esta herramienta permite la creación de mapas mentales, o conceptuales, y hasta líneas de tiempo”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Educaplay, Prezi.
- ❖ Crucigramas, emparejamiento, completar, adivinanzas, sopa de letras.
- ❖ Vídeos (material multimedia).
- ❖ Cacao Glogster Edu Cmaptools Powtoon Class Dojo

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Pow toon
- ❖ Moodle como un OVA y edmodo.
- ❖ Programas de ciencias.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales	Relación entre los OA y las prácticas docentes.	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?

Tabla no. 11 categoría – Subcategoría – Pregunta 8

Frente a la octava pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 1: “Claro, partir de ellos se puede plantear las preguntas, que evalúan que el estudiante haya adquirido los aprendizajes buscados”

Docente 4: “Si, los OVA son de gran ayuda en la formulación de actividades pedagógicas”

Docente 9: “Permiten el refuerzo de conceptos y pueden hacerlo de forma agradable, facilitando al aprendiz su desarrollo”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*



- ❖ Las actividades son agradables para elaborarlas.
- ❖ Generan varias experiencias para los estudiantes.
- ❖ Proporcionan una ayuda al estudiante y al tutor.
- ❖ Solución de problemas propios del área.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- ❖ Gestionan estancias transdisciplinarias entre docentes, administrativos, ingenieros, diseñadores.
- ❖ Indican las metas a desarrollar.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales	Los OVAS y su aplicación en los aprendizajes.	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?

Tabla no. 12 categoría – Subcategoría – Pregunta 9

Frente a la novena pregunta las respuestas de los docentes fluctúan de siguiente manera:

Docente 4: “Positiva, porque le da a los estudiantes la oportunidad de interactuar y de hacer o desarrollar de forma dinámica, algo que en la educación presencial quizá era mucho más plano y de poca recordación”

Docente 7: “Positiva, al ser los OVAS elaboradas por el docente, tienen la misma intención que la actividad, facilitando adquirir aprendizajes más significativos”

Docente 8: “Por tener población heterogénea, los resultados con respecto al aprendizaje varían considerablemente”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Positiva, permite aprender, sin dejar de lado la diversión o la innovación.
- ❖ Asimilables, intuitivos y normalizan la navegación del OVA de manera natural.
- ❖ Despiertan en el estudiante un interés en la parte creativa.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Atractiva para la población joven (adolescencia temprana y tardía).
- ❖ Es difícil para la población adulta (adulthood temprana e intermedia)
- ❖ Depende del ritmo e interés de los estudiantes.
- ❖ Compleja y desgastante.

### **Segundo instrumento: Grupos focales a los estudiantes**

Los criterios para la presentación de los resultados del grupo focal, se hace por pregunta, de tal forma que señalará las respuestas que fluctuaron de manera reiterativa (relevante) y de forma aislada (opacidad), se presentan los resultados por estudiante, insumo para el análisis.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Prácticas pedagógicas	Rol del Tutor Virtual	1. ¿Cómo te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas?

Tabla no. 13 categoría – Subcategoría – Pregunta 1

Frente a la primera pregunta las respuestas son:

Estudiante 1: “Muy buenas y muy importantes para nuestra formación”

Estudiante 3: “Los profesores nos sugieren varios links y páginas muy educativas en las que se interactúa con el tema y se explica muy bien la temática”

Estudiante 5: “Permiten entender bien el tema a tratar, presentan información concisa, de fácil comprensión, además los puntos a realizar de las actividades son objetivos, no se desvían del tema y contiene la información necesaria sobre este”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Dinámicas e interesantes.
- ❖ Algunas veces son muy largas,
- ❖ Poseen relación con los enlaces propuestos.
- ❖ Temas novedosos de acuerdo con la edad.
- ❖ Aportan buenos elementos para adquirir conocimientos.
- ❖ Proporcionan nuevas cosas para una mejor enseñanza.
- ❖ Explican los puntos muy bien para poder desarrollarlos.
- ❖ Apropriadadas con el tema.

*Elementos opacidad:*

- ❖ Verdadera información.
- ❖ Claras y explícitas al momento de elaborarlas.

❖ Actividades estructuradas.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Prácticas pedagógicas	Relación Tutor - estudiante	2. Describe ¿cuál es la relación con el tutor en el proceso académico?

Tabla no. 14 categoría – Subcategoría – Pregunta 2

Frente a la segunda pregunta las respuestas son:

Estudiante 2: “No he utilizado algún medio para comunicarme con algún tutor ya que las actividades contienen lo que se debe aprender, y creo que son suficientes para el aprendizaje”

Estudiante 4: “Con los diferentes tutores que hay en cada área me hablo cada vez que tengo alguna dificultad con algún punto de la actividad”

Estudiante 6: “Es muy buena en la forma en que sí uno necesita una ayuda él nos brinda una solución de buena manera y entendible”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ La interacción con los tutores es escasa.
- ❖ El tutor deja la actividad y los estudiantes la resuelven.
- ❖ El diálogo es algo lejano.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Cuando hay dialogo son muy gentiles al explicar un tema.

- ❖ La relación es muy buena.
- ❖ Cuando se necesita algo, los mensajes escritos ayudan.
- ❖ Brindan soluciones de buena manera.
- ❖ Se interactúa cuándo es necesario.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales de Aprendizaje	Objetos de aprendizaje	3. ¿Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades?

Tabla no. 15 categoría – Subcategoría – Pregunta 3

Frente a la tercera pregunta las respuestas son:

Estudiante 7: “En cada actividad, los tutores ponen una introducción y al final ponen máximo dos videos y enlaces para afianzar conceptos y muchas veces esos enlaces se relacionan con uno o dos puntos de dicha actividad”

Estudiante 9: “El tutor permite que se le hagan preguntas en el chat virtual, y este responde de una manera colaborativa”

Estudiante 11: “Ejemplos y ejercicios, archivos de lecturas o trabajos sobre el tema”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Vídeos
- ❖ Links de páginas
- ❖ Vídeos de Youtube.

- ❖ Lecturas y ensayos.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Mapas conceptuales, mentales, afiches y esquemas
- ❖ Tutorías virtuales o presenciales.

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales de Aprendizaje	Relación entre los OA y las y la educación virtual.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.

Tabla no. 16 categoría – Subcategoría – Pregunta 4

Frente a la cuarta pregunta las respuestas son:

Estudiante 8: “Muy útil, yo diría que SÚPER útil, por ejemplo en matemáticas, que es como la materia más complicada”

Estudiante 10: “Unas actividades se entienden más que otras por el material expuesto”

Estudiante 12: “Contiene la información necesaria para resolver la actividad”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Contienen la información necesaria.
- ❖ Son claras.
- ❖ Útil y concisa.
- ❖ Claridad en el material.

- ❖ Prácticas y dinámicas.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Confuso en áreas como matemáticas o filosofía
- ❖ Los link no profundizan en los temas

Categoría	Subcategoría	Pregunta
Objetos Virtuales de Aprendizaje	Relación entre los OA y las y la educación virtual.	5. Considera usted ¿qué la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación?

Tabla no. 17 categoría – Subcategoría – Pregunta 5

Frente a la quinta pregunta las respuestas son:

Estudiante 5: “Clara y útil el manejo que se da sobre ella, en mi caso nunca me ha prestado molestias de algún tipo”

Estudiante 8: “Al principio se me dificultó un poco el manejo, en cuanto al momento de subir archivos; luego le fui cogiendo práctica, de manera que ahora ya es muy fácil hacer ese tipo de cosas”

Estudiante 11: “Es fácil porque conozco un poco de sistemas y se me facilita la navegación en la plataforma”

De las anteriores respuestas se señalan los siguientes elementos relevantes y de opacidad:

*Elementos relevantes:*

- ❖ Por su organización.
- ❖ Contiene lo necesario para el desarrollo académico.

- ❖ Posee las herramientas que se requieren para el aprendizaje.
- ❖ Es un navegador completo.
- ❖ Es de fácil manejo.
- ❖ Es cómoda.

*Elementos de opacidad:*

- ❖ Faltan herramientas de consulta.
- ❖ Presenta operacionalización para cualquier edad

**Tercer instrumento: Observación participativa en la plataforma**

Para presentar los resultados de la observación participativa, se tomaron las dos categorías generales establecidas en la tabla No. 1, a partir de cada una de ellas se señalan los indicadores que darán oportunidad a generar características relevantes y de opacidad dentro del proceso de desarrollo técnico y académico que contiene la plataforma.

Categoría 1

Categoría	Subcategoría	Indicadores
Prácticas pedagógicas	Tutor virtual	Innovación
	Tutor Vs. estudiante	Actitud de liderazgo, Comunicación asertiva. contacto colaborativo

Tabla no. 18 categoría – Subcategoría – indicadores

Los elementos relevantes de la primera categoría observados en la plataforma son:

- ❖ Creatividad y autonomía en las herramientas tecnológicas.



- ❖ Respuesta a las necesidades de los estudiantes.
- ❖ Hace retroalimentación de los productos enviados por los estudiantes
- ❖ Hay actualización permanente en el uso de los entornos virtuales
- ❖ Las actividades señalan el que el estudiante se desempeñe eficazmente en este escenario.
- ❖ Elabora actividades conducentes al autoaprendizaje.
- ❖ Presenta compromiso pedagógico, en la relación tutor- estudiante
- ❖ Genera competencias teórico- prácticas, a través de sus contenidos
- ❖ Buscan las actividades tener más de un elemento interactivo.

Los elementos de opacidad de la primera categoría observados en la plataforma son:

- ❖ El tutor se convierte en diseñador de ambientes de aprendizaje.
- ❖ Sus actividades poco relacionan el contexto de los estudiantes con las preguntas generadoras.
- ❖ Las retroalimentaciones son puntuales
- ❖ Revisión de permanencia en la plataforma
- ❖ Conexión sincrónica con estudiantes de países del hemisferio oriental.

## Categoría 2

Categoría	Subcategoría	Indicadores
Objetos	Objetos de aprendizaje, relación entre los	Facilitadores de aprendizaje
Virtuales	OA y las prácticas docentes y los OVAS y su aplicación en los aprendizajes	Propician la colaboración Interactivos en su didáctica Construyen conocimiento.

Tabla no. 19 categoría – Subcategoría – indicadores

Los elementos relevantes de la segunda categoría observados en la plataforma son:

- ❖ En las actividades se aplican herramientas de la web 3.0, lo cual indica que propician la colaboración
- ❖ Retroalimentación de los procesos académicos y técnicos, en la operacionalización de los mismos para obtener conocimiento
- ❖ Apoyan las actividades generando interactividad didáctica.
- ❖ Se pueden organizar procesos de colaboración como los de acompañamiento, retroalimentación a través de los foros, las wikis, los chat, los medios de comunicación que brinda la plataforma como el mensajero.
- ❖ Las actividades realizadas con objetos virtuales de aprendizaje generan que el estudiante desde su propia realidad o según la pregunta formulada logre apropiarse del conocimiento, esto evidente en sus escritos y productos realizados en las actividades de talentos (área de proyectos educativos)

Los elementos de opacidad de la segunda categoría observados en la plataforma son:

- ❖ Explorar nuevas herramientas de la web 2.0 y 3.0
- ❖ Clasificación de actividades de acuerdo con la edad.
- ❖ Desarrollar actividades de trabajo colaborativo.
- ❖ Inclusión de herramientas para el sector discapacitado de la población
- ❖ La permanencia de actividades integradas propiciando la interdisciplinariedad.

## CAPITULO 6: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Para la presentación de este análisis se abordarán cuatro puntos a saber:

- a. El objetivo general: Analizar las relaciones que se establecen entre los los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) y las prácticas pedagógicas de los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia
- b. La triangulación de instrumentos aplicados, los cuales presentan un contraste de información, señalando la coherencia y pertinencia de las respuestas con relación a las categorías producto de las relaciones que se establecen entre los OVAS, las prácticas pedagógicas docentes en ambientes virtuales.
- c. Los objetivos específicos, describen y caracterizan el saber pedagógico que se ha construido en la interacción con los OVAS.
- d. El saber pedagógico de los docentes del Bachillerato Virtual y el tipo de prácticas pedagógicas generadas dentro del ambiente de los OVAS.

En primer lugar tenemos las relaciones que se establecen entre las los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) y las prácticas pedagógicas; en ella se dan dinámicas de caracterización de las prácticas pedagógicas de los docentes. Para su descripción y abordaje se clasifican en dos: prácticas de orientación y prácticas de elaboración y transformación; se caracterizan con estos nombres de acuerdo con los elementos que interactúan entre la relación tutor, estudiante, OVAS.

*Práctica pedagógica de orientación*<sup>10</sup>, ésta manifiesta la exposición concreta de las herramientas por parte del tutor hacia el estudiante, de tal forma que se haga asequible la información a través de la red, es decir, adquirirla sin trascendencia frente a un aprendizaje efectivo o significativo para el estudiante, se convierte el OVA en un canal de la comunicación, la práctica pedagógica es bidireccional en cuanto a que hay una relación del docente con el alumno a través de preguntas, las cuales están dirigidas a clarificar dudas de conexión o búsqueda de nueva información relacionada con el tema a indagar.

El docente señala la mayor cantidad de URL, link o direcciones electrónicas en las actividades y en plataforma, de tal forma que el estudiante pueda encontrar información, facilitando el desarrollo de las actividades. En este aspecto no tiene en cuenta si esta información está rodeada de distractores, o si el enlace lleva al estudiante a muchos elementos que le harán confusa la búsqueda, lo importante es la variedad y la cantidad.

En este orden de ideas, es importante que los docentes sigan las directrices establecidas por la institución y estructuren sus actividades de tal manera que los enlaces y los videos propuestos sean imparciales y frente a los mismos se haga la limpieza pertinente para evitar distractores no académicos en cada una de las herramientas establecidas.

Una de las características que poseen estas actividades es el contenido extenso o difícil de leer en su totalidad, situación que se evidencia en los comunicados que los estudiantes mencionan en el mensajero, por esta razón, esto se refleja en algunas actividades con bajo nivel de producción a la hora de entregar los productos. Lo anterior

---

<sup>10</sup> Se señala el término de orientación, bajo el significado de señalar una ruta de acceso a conceptos, contenidos, entre otros.

demuestra una práctica pedagógica que dista de elementos didácticos claros como motivación, metas, procedimiento y ante todo búsqueda de conocimiento por parte del estudiante.

En el caso del manejo de OVAS dentro de las prácticas, éstos no son de fácil comprensión e interpretación para algunos estudiantes, en especial para aquellas personas adultas que optan por terminar su bachillerato desde esta modalidad, en esta dirección, el enlace u objeto debe ser clasificado según la edad del estudiante e intereses. Por tanto se requiere de un mejor acompañamiento para explicar detenidamente el proceso a seguir en el uso de las actividades, evitando la deserción.

Por tanto la práctica de orientación señala como finalidad la obtención de un bien llamado tarea que permite evidenciar la permanencia del estudiante en el sistema educativo, pero que puede darse confusamente o siguiendo solo los enlaces sin procesamiento de la información para obtener conocimiento.

*La práctica pedagógica de transformación* se caracteriza porque en cada una de las actividades colocadas en plataforma, el docente busca que el estudiante transforme la lectura de la guía en una nueva versión, utilizando OVAS o software con el fin de verificar que el contenido ha sido realizado, comprendido y relacionado por los éstos últimos.

*La práctica transformación* señala parámetros de resultados por área, es así como el docente presenta los contenidos a través de las actividades, foros, blog, wikis, chat, entre otros, buscando el aprendizaje del estudiante desde su experiencia de contexto.

En esta práctica se fortalecen los criterios de responsabilidad en los estudiantes, en el momento en el cual, el alumno descarga las actividades y estas son desarrolladas a partir de sus propias experiencias de vida y los criterios de autonomía se reflejan en los procesos académicos, o cuando el estudiante manifiesta al estar al tanto de novedades, como cronogramas, carteleras, mi comunidad y evaluaciones; haciéndose partícipes del proceso académico.

En este orden de ideas podemos decir, dentro de *las prácticas transformación* cada uno de los sujetos involucrados innova las actividades propuestas por los tutores a la luz de su propio estilo de vida, sin desconocer el contexto donde se encuentran. En esta línea las tareas a realizar se vuelven más amenas, pues viabilizan un trabajo más significativo acorde con su realidad.

En segundo punto de este análisis es *la triangulación de instrumentos aplicados*, los cuales presentan un contraste de información, señalando la coherencia y pertinencia de las respuestas con relación a las categorías producto de las relaciones que se establecen entre los OVAS, las prácticas pedagógicas docentes en ambientes virtuales.

Dicha triangulación se puede evidenciar en el análisis propuesto en las categorías de prácticas pedagógicas y Objetos virtuales y las subcategorías de tutor virtual, tutor-estudiantes, objetos de aprendizaje, relación entre los OA - las prácticas docentes y los OVAS y su aplicación en los aprendizajes; a la luz de los sujetos involucrados, estableciendo un contraste teórico-prácticos a partir de las respuestas señaladas por quienes intervinieron en la investigación.

En la primera relación *práctica pedagógica y tutor virtual*, se analizaron las posturas que asumen los estudiantes y tutores, permitiendo identificar que la totalidad de los docentes reconocen la necesidad de una existencia previa sobre la educación virtual: *saber pedagógico*, constituido por un conjunto de dispositivos tecnológicos y pedagógicos permitiendo una formación académica, anticipándose a las necesidades intelectuales que requiere el estudiante. Los tutores virtuales, los estudiantes y la plataforma indican una relación de co-ayuda, al utilizar los objetos virtuales de aprendizaje, en función de todos los interesados.

El tutor virtual, asume un rol de facilitador, instructor, moderador, guía, consejero y asesor, basado en espacio de interacción real, el cual tiene un abanico de herramientas (OVAS) que le permite gestionar procesos de aprendizaje en cada uno de los estudiantes.

De acuerdo con lo expresado por Silva M, (2005) “el profesor promueve la participación-interacción, la bidireccionalidad - hibridación y la permutabilidad - potencialidad, aprovechando la confluencia oportuna de las esferas sociales, tecnológicas y mercadológica” (p.206). El tutor del Bachillerato Virtual cuya práctica sea la de transformación cumpla con el manejo tecnológico y de contenido de su área.

Los tutores del bachillerato Virtual, en sus respuestas aluden que no se puede desconocer las opiniones de los estudiantes frente a su labor, ya que estas demuestran opinión y ante todo posibilidad de mejora, por parte de ellos. Los educandos señalan que las actividades empleadas por sus tutores son muy buenas e innovadoras y que los mismos tienen en cuenta la edad, el nivel educativo, el contexto social, las dificultades personales, laborales y que existe un acompañamiento permanente por vía telefónica y chat, cuando

hay una dificultad académica que resolver. Sin embargo, otros estudiantes mencionan, que hay actividades muy largas a la hora de desarrollar, sin tener en cuenta las otras ocupaciones; motivo por el cual optaron por la virtualidad.

Bajo esta ruta del Tutor Virtual, se analiza que no todos los docentes desarrollan actividades que se acoplan a las circunstancias de los estudiantes, aunque hay actividades con los componentes pedagógicos y las herramientas necesarias para ser llamativas he interactivas en la plataforma, hay que seguir trabajando como equipo docente; con el fin de seguir estableciendo mejores alternativas para que las mismas sean más asequibles sin perder su peso académico. La tecnología por sí sola no tiene intencionalidad pedagógica.

En este punto hay que aclarar que para que se destaque el tutor debe contar con una plataforma actualizada que ponga a la mano del estudiante todas las herramientas para un buen desarrollo de las guías o actividades, de esta manera, el profesor cuenta con los OVAS necesarios para poder desarrollar un modelo de formación virtual que le permita disminuir la deserción de la población escolar que se inscribe en dicha modalidad.

Es así, que los tutores optimizando la utilidad de la plataforma están en función de la comunidad educativa, ingresando desde la misma institución, cumpliendo con ocho (8) horas presenciales, con el fin de mejorar el uso del tiempo y direccionar las inquietudes de los estudiantes.

Se puede decir, si hay actualización, trabajo en equipo, actividades didácticas, trabajo mancomunado, la experiencia formativa online, permitirá una mejor asertividad en el momento de elaborar las actividades.



En la segunda relación de triangulación: *práctica pedagógica y relación comunicativa: tutor - estudiante*, se analizó la relación que tienen los tutores con los estudiantes, si establecen mecanismos de comunicación, se generan lazos de confianza, motivación y orientación en el proceso académico de cada uno de ellos.

Los tutores tienen claridad que un buen proceso de seguimiento académico comienza, reconociendo a sus estudiantes por medio de la información que se solicita al inscribirse a la modalidad, la cual se encuentra depositada en el formulario de inscripción; lo que permite, tener conocimiento previo sobre cada uno de ellos.

El entablar comunicación con cada uno de ellos (vía telefónica, correo institucional, chat, Skype y/o anymeeting), teniendo en cuenta que cada tutor tiene a su cargo un ciclo de acuerdo con el calendario establecido, da seguridad a los estudiantes y la práctica docente que se realiza. El docente debe rendir un informe mensual sobre el proceso académico de sus estudiantes, sus frecuencias a la hora de entrar y participar en cada una de las tareas asignadas, las dificultades que se presentan en algunas áreas, el manejo de algunos OVAS, tiempo personal y situación familiar. Dicha información no solo se reporta a la coordinadora académica, sino que se socializa semanalmente en reunión de tutores, donde se da a conocer cada uno de los casos establecidos, con el fin de establecer estrategias mancomunadas para el acompañamiento de aquellos estudiantes que presenten algún caso específico.

La información socializada se plasma en un acta y en el observador que cada estudiante tiene y que debe ser nutrido por el consejero encargado, dichas tareas establecidas deben ser informadas a sus estudiantes en una fecha no mayor a una semana,

teniendo en cuenta que en la próxima reunión se deben justificar los compromisos del tutor para con sus estudiantes.

Por consiguiente, se podría decir, que frente al proceso señalado un buen porcentaje de los estudiantes se les facilita el manejo de la plataforma, el uso adecuado y eficiente de las herramientas (OVAS), la navegación por internet, hasta la forma de presentación de los trabajos, incluso el desarrollo de competencias comunicativas al redactar y expresar sus ideas; así mismo, permite apoyarse en otros materiales necesarios que ayudan a consolidar sus conocimientos, como lecturas y consultas en la red, los cuales sirven de soporte en los insumos básicos dispuestos por la institución educativa.

El intercambio de ideas que se realiza mediante interacciones significativas que ocurren entre tutores y estudiantes es un componente clave y estimulante en el proceso formativo. Según Vigotsky (1978), la interacción es uno de los más importantes componentes de cualquier experiencia de aprendizaje.

La interacción del tutor docente, permite “suscitar integralmente la potencia deliberativa de sus estudiantes” (Jean, 2000, p. 47), motivarlos para el aprendizaje autónomo como proceso intelectual, mediante el cual se ponen en ejecución estrategias cognitivas consientes y secuenciales.

La tercera relación de triangulación se hace entre *objetos virtuales y objetos de aprendizaje*, analiza la importancia de los OVAS dentro de la educación virtual, la cual genera un aprendizaje más significativo para alcanzar el propósito del proceso de enseñanza – aprendizaje. Es así, que los objetos de aprendizaje según los tutores del Bachillerato

Virtual, apoyan, complementan y refuerzan una temática de intereses efectuados en las actividades.

De esta manera, acercar al estudiante al concepto que se busca comprender, desde una perspectiva que involucre diferentes tipos de aprendizaje, permite analizar, proponer y cuestionar los contenidos, siempre en aras de un aprendizaje significativo. Los mismos estudiantes lo mencionan, al decir que dichas herramientas les permiten entender mejor la actividad propuesta.

Los objetos virtuales más significativos que los tutores mencionan y son corroborados por los estudiantes son: cuestionarios, encuestas, tareas, videos, foros, blog, los link, los crucigramas, los emparejamiento, completar, adivinanzas, sopa de letras, actividades de educaplay, animaciones, juegos didácticos que nos ofrece la web 2.0, entre otros; generando innovación en las actividades.

Cada uno de los objetos mencionados anteriormente, según los tutores, debe generar aprendizajes cooperativos, colaborativos y significativos, lo cual, como reto, invita a diario a enriquecer las temáticas tratadas. Por otro lado, los tutores mencionan; el implementar los OVAS hace que se genere un escrito introductorio lo que permite aclarar y orientar sobre el manejo de las mismas, suscribiendo establecer una buena comunicación e información para crear en el receptor apropiación y autonomía frente a la información recibida.

El tutor es responsable de aclarar inquietudes, orientar la temática, y diseñar estrategias creativas de interés relacionadas con el tema a tratar.

*La cuarta relación es la establecida entre objetos virtuales y relación entre OA y las prácticas docentes*, permite analizar la interacción entre los mismos; entendiendo los objetos de aprendizaje como una gama muy amplia de herramientas que le permite al docente la incidencia para mejorar sus actividades. En este sentido las posibilidades que tiene un docente para guiar a sus estudiantes trascienden lo textual y se mueve ahora hacia lo multimedial.

Los docentes mencionan que ante el desafío de guiar a un grupo de alumnos por los variados caminos que cada uno de ellos puede tomar, deben aprender nuevos métodos enfocados a la construcción permanente de las innovaciones tecnológicas; también es importante apoyarse de profesionales en ésta área, para estructurar pedagógicamente sus cursos, sin desconocer la autonomía en la gestión del conocimiento a través de la plataforma del Bachillerato Virtual.

Por tal motivo, el docente como práctica pedagógica diseñará estrategias colaborativas que fomenten el andamiaje de las actividades, con el fin de que estas sean más llamativas y de mejor receptividad. Un OA debe tener al menos tres componentes internos según Wiley, D (2010) “Contenido, actividad de aprendizaje y elementos de contextualización, además de la descripción para facilitar su almacenamiento en la plataforma.” (P.25)

El contenido de un OA debe ser diseñado por el docente, como una estructura que guíe a un grupo de estudiantes a confrontar sus ideas con un sentido científico y crítico frente a una comunidad virtual de aprendizaje. De este modo, se busca apelar a la creatividad del estudiante que se involucrará en los desafíos propuestos.

En este orden de ideas, los estudiantes mencionan que los OA empleados por sus tutores son fáciles de entender, ya que los mismos cumplen con el protocolo establecido para que dicha actividad sea más útil interpretando su elaboración. La palabra útil es muy mencionada por todos los estudiantes al referirse al material de apoyo facilitado por los tutores.

Por último, la práctica docente está en la capacidad de usar OA para apoyar su formación, participar en los comentarios, generar discusiones abiertas y de frente a la realidad de los diferentes contextos de los estudiantes. Así mismo, los estudiantes asumen posturas y las defienden mediante la argumentación de sus ideas y opiniones, fomentando análisis personal, el manejo de información y el trabajo interpretativo de acuerdo con la meta emprendida.

La quinta categoría sobre *objetos virtuales y la subcategoría: los OVAS y su aplicación en los aprendizajes*, los tutores analizan la capacidad de adaptación, actitud y predisposición al entendimiento, a la comunicación y cooperación con otros y responsabilidades a la hora de emprender tareas. Así mismo, los estudiantes perciben esta modalidad como una oportunidad única de aprendizaje, en la que su actitud es abierta, comunicativa y dispuesta al entendimiento.

Se percibe, satisfacción de los tutores y estudiantes frente a la asertividad en cada una de las actividades, el conocimiento de la información recibida es gratificante para el proceso académico de la institución; los estudiantes mencionan que las actividades en plataforma son elementos de fácil navegación, generan confianza y seguridad a la hora de desarrollarlas.

En cuanto a la valoración de sus propias competencias tecnológicas, creen que su dominio de las destrezas es bastante bueno, destacando el manejo del ordenador en el trabajo diario, en el cual, para ellos las herramientas tecnológicas sirven para facilitar su tarea y acceder a recursos e información. Sin embargo, consideran y recomiendan, que se podría sacar mayor partido, quizá, recibiendo más información en alguna de las mismas herramientas de la plataforma, en las que utilizan menos los OVAS.

Con este hecho podemos constatar una apropiación general de la utilidad del aula on-line en los estudiantes, según el planteamiento anterior. Los propios estudiantes valoran positivamente, pero también aportan de una manera general, el manejo de la plataforma en los diferentes campos de acuerdo con su experiencia.

Además, de las características ya mencionadas, también se analizó el acompañamiento efectivo de los tutores, a través de tutorías virtuales o presenciales, este seguimiento permite la flexibilidad espacio temporal para el acceso a recursos y la entrega de actividades.

En suma, se puede decir que la relación de los estudiantes con los OVAS en cada una de las actividades empleadas en la plataforma del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia, en su gran mayoría es positiva, refleja espacio de buena comunicación, trabajo autónomo, colaborativo y disponibilidad en cualquier momento.

En tercer lugar Los objetivos específicos, describen y caracterizan el saber pedagógico que se ha construido en la interacción con los OVAS para facilitar el proceso académico de la institución a partir de una buena implementación de herramientas virtuales

que permitan atraer a la comunidad educativa interesada en optar por una modalidad virtual.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje como descripción y caracterización en la misma investigación, son mediaciones pedagógicas que se han realizado con la intención de implementar un aprendizaje más significativo en cada uno de los estudiantes a partir de la plataforma, permitiendo a los tutores tener un abanico de herramientas tecnológicas para hacer de sus tareas, procesos más llamativos y significativos.

En este orden de ideas, se puede decir que los OVAS generan espacios:

- ❖ Didácticos.
- ❖ De atemporalidad.
- ❖ Usabilidad.
- ❖ Interacción
- ❖ Accesibilidad.

Cada una de los anteriores descriptores viabilizan una construcción conceptual más significativa, tanto en los tutores que cimientan las tareas a realizar, generando constructos significativos, como en los estudiantes que se interesan por descubrir y desarrollar actividades que sean innovadoras, exequibles, motivadoras, que permitan la socialización en línea, el intercambio de información y la construcción del conocimiento.

En este orden de ideas, cualquier tutor que se involucra en el quehacer pedagogo de la educación virtual está en la capacidad de utilizar cada una de los OVAS para apoyar su práctica, con el fin de genera aprendizajes más significativos en cada uno de sus estudiantes

haciéndolos participes en el chat institucional, los foros, video conferencias, generando discusiones abierta al mundo y frente a la realidad de muchas culturas.

Dentro de la descripción y la caracterización propuestos en los objetivos específicos en el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia se pretende que los docentes involucren en sus prácticas pedagogos elementos de los OVAS donde se viabilicen un material multimedial, caracterizado por los textos, el audio, los gráficos, las imágenes fijas y en movimiento, articulada desde el plan de estudio, que se ponga a disposición no solo de la misma institución sino de la comunidad académica.

Se puede evidenciar que los docentes exploran las herramientas que quieren emplear en sus actividades, teniendo en cuenta que por áreas se manejan mínimo tres (3) y máximo ocho (8) actividades, de esta manera, es de vital importancia que cada actividad se apoye de un Objeto Virtual diferentes para motivar a la actualización e innovación.

El seguimiento se realiza con cada uno de los docentes mensual por parte de la coordinación académica, este permite revisar cada una de las actividades por área frente al manejo de los OVAS como herramientas que viabilizan un mejor trabajo en cuanto a creatividad e innovación.

En cuarto lugar se analiza el saber pedagógico de los docentes del Bachillerato Virtual dentro del ambiente de los OVAS. El conocimiento que el docente obtiene en su licenciatura no le provee de elementos para la modalidad de educación virtual; ya que las facultades de educación; no han contemplado hasta el momento esta modalidad, las prácticas docentes son presenciales.



La virtualidad es vista más como el manejo de herramientas ofimáticas, al generar apoyo didáctico con estas, pero no utilizarlas como medio para obtener aprendizaje por parte de los estudiantes e incluso del mismo docente.

De esta manera, es importante que los docentes que optan por una educación virtual adquieran los conocimientos disciplinares teniendo en cuenta la planeación y el diseño de una metodología a partir de las competencias establecidas por una educación virtual.

En la planeación de los docentes frente a los espacios virtuales se deben crear y desarrollar criterios didácticos que permitan un mejor desarrollo estructural en el manejo de las herramientas virtuales. Por ello se debe afirmar en este orden, el diseño de un curso en el aula virtual es fundamentalmente una tarea, al menos para el profesorado, más pedagógica que tecnológica.

La identificación de los objetos virtuales de aprendizaje, la selección y estructuración de los contenidos, la planificación de actividades y experiencias de aprendizaje, junto con la planificación de los criterios y tareas de evaluación son los principales elementos que deben ser abordados en el diseño de los cursos del Bachillerato Virtual de la universidad la Gran Colombia.

De esta manera, el saber pedagógico invita a desarrollar actividades que verdaderamente tengan un aprendizaje significativo para con los estudiantes, a partir de los diferentes contenidos en las diferentes áreas, donde se involucren diferentes procesos de enseñanza a partir de los objetos virtuales de aprendizaje, permitiendo medir y controlar la acogida de las actividades en cada uno de los estudiantes.

En definitiva, el material didáctico de cada uno de los docentes tiene que incorporar estrategias significativas, así como las directrices u orientaciones establecidas por la coordinación institucional y los ingenieros de sistema, con el fin de generar procesos académicos organizados.

## CONCLUSIONES

El trabajo aquí expuesto es el resultado de un proyecto llevado a cabo durante año y cuatro meses, con la intención de identificar la relación que se establece entre los objetos virtuales de aprendizaje (OVAS) y las prácticas pedagógicas de los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia. Teniendo en cuenta, el contexto educativo en el que nos encontramos, marcado por fuertes cambios estructurales a nivel pedagógico y por una gran influencia de la sociedad de la información y el conocimiento, se nos presenta una oportunidad única para la búsqueda de la innovación metodológica con el apoyo de los Entornos Virtuales de Formación.

De esta manera, las ideas plasmadas en este apartado están relacionadas con los objetivos investigativos; desde esa mirada, se hará un contraste entre las expectativas iniciales y los hallazgos obtenidos a lo largo de la ruta propuesta. Una vez analizada la información a la luz del marco teórico y los postulados emergentes entre los OVAS y las prácticas pedagógicas de los docentes se revisan los objetivos específicos.

Con relación al primer objetivo específico que alude a describir el saber pedagógico de docentes que se han construido en la interacción con las OVAS y al segundo objetivo específico, que apunta a caracterizar las prácticas que los docentes desarrollan con relación a las OVAS en el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia, se obtienen las siguientes conclusiones:

- ❖ El creciente desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación contribuye a que en el ámbito educativo se lleven a cabo las necesarias

transformaciones para adecuarse a una sociedad en estado de cambio permanente, con nuevas necesidades y valores.

- ❖ En esta investigación se interpretó que la educación virtual enmarcada en el concepto de formación, necesita de un modelo pedagógico, por medio del cual se definan, implemente y evalúen estrategias de enseñanza y aprendizaje dirigidas al desarrollo del aprendizaje autónomo y colaborativo en ambientes virtuales.
- ❖ Como modalidad virtual, es un espacio de educación que demanda nuevas estrategias pedagógicas que posibiliten una mejor formación, entre ellas tenemos: las metodologías a partir de los OVAS, centradas en los estudiantes, los cambios en los ritmos de trabajo de nuestros estudiantes, la flexibilidad de la formación para con los estudiantes.
- ❖ Diseñar ambientes de aprendizaje a partir de una plataforma virtual, radica en que las actividades no deben ser planas; donde los objetos virtuales juegan un papel importante, pues estos hacen de la actividad una propuesta más novedosa y llamativa, los cuales, deben conducir a la motivación, reflexión, investigación, lectura, redacción y autoaprendizaje.
- ❖ Los OVAS son herramientas de fácil interpretación e implementación, según los docentes, es positiva su incorporación en las actividades, teniendo en cuenta que estas en años anteriores, no se había hecho tan notorio como vertiente formativa e impacto tecnológico.
- ❖ La educación virtual requiere tutores con unos perfiles humanos, didácticos, pedagógicos y éticos diferentes a los de la educación presencial, reconociendo las situaciones de cada uno de sus estudiantes. El tutor debe ser un diseñador de ambientes

de aprendizaje y no solamente un planeador de clases. En este sentido, su creatividad y su didáctica son imperativas.

- ❖ Las estrategias que los tutores mencionan al emplear los OVAS como proceso de enseñanza aprendizaje, deben ser formativas, multimodales, concretas y cercanas al contexto del estudiante, generando confianza e interés a la hora de plasmar sus ejercicios, opiniones y escritos.
- ❖ El compromiso del tutor virtual con su formación pedagógica es una preocupación constante, y por tanto la Institución genera procesos para su capacitación. Así, la rectoría, la coordinación y la parte de ingeniería está permanentemente invitando a la innovación; en esta línea, se creó una mesa de ayuda como foro abierto, para que los tutores comuniquen sus dudas, experiencias, cambios generados, construyan teorías para la investigación y adquieran elementos para su aporte pedagógico.
- ❖ El tutor virtual debe atender a las exigencias de orden no solo didáctico y pedagógico sino incluso epistemológicas, a partir de las cuales, el reto es consolidar procesos de formación, que no estén únicamente centrados en los aspectos técnicos, sino que también establezcan condiciones para diseños curriculares apropiados, no solamente el interés particular por un programa, sino por las necesidades de la población beneficiaria de los mismos.
- ❖ En el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia, los tutores deben cumplir también con el diseño y elaboración semestral de actividades nuevas, acordes a la situación de cada estudiante.
- ❖ La mediación, la asesoría pedagógicas, la evaluación de los procesos, el acompañamiento permanente a los estudiantes para ayudarlos a situarse en el contexto

donde viven y se desarrollan; permiten al tutor establecer y diseñar los insumos y las operaciones necesarias que ayuden y garanticen el aprendizaje, la comunicación y el aporte grupal y personal, que responda a la fluidez del proceso formativo.

- ❖ El perfil general de los tutores, es el de un tutor que controla y utiliza habitualmente los OVAS, principalmente en su trabajo diario. Aprovecha las herramientas de búsqueda de información para facilitar un aprendizaje significativo, con el fin de no elaborar actividades planas. En este orden de ideas, el uso de las OVAS como herramienta de formación ha permitido estructurar mejor las actividades.
- ❖ Los tutores valoran muy positivamente la utilización de los Objetos Virtuales como trabajo colaborativo y en general como proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales los comprometen permanentemente a estar actualizados en el manejo de las mismas.
- ❖ Los tutores y estudiantes, consideran que con esta modalidad a través de la plataforma y las herramientas utilizadas, es más sencillo que se participe en las actividades propuestas, fomentando el aprendizaje activo que sirva para desarrollar actividades prácticas, favorece el autoaprendizaje y el trabajo autónomo y le da mucha importancia a la autorregulación.
- ❖ Los tutores valoran positivamente de una manera general la utilización de la plataforma en las que han realizado sus experiencias. Creen que es de fácil acceso. En este orden de ideas los estudiantes también la consideran claras y sin demasiadas complicaciones.
- ❖ Los tutores destacan las herramientas de comunicación que el entorno proporciona, piensan que representan una oportunidad para poder tener contacto directo con sus estudiantes, de otro modo sería imposible, debido a la distancia física entre ellos. Se establece también, una relación directa entre tutor y estudiante que es muy importante

es su desarrollo y en el seguimiento a través de las tutorías presenciales si el caso lo amerita.

- ❖ Por ser una modalidad virtual, los estudiantes mencionan que la comunicación es poco pertinente; si ellos están al día con la entrega de las tareas asignadas no es necesario estar en permanente comunicación; a no ser, en casos excepcionales, se solicita una tutoría virtual o presencial, dependiendo la necesidad personal.
- ❖ Los estudiantes aprovechan los OVAS como herramienta de búsqueda de información, para facilitar las comunicaciones y el aprendizaje. Así mismo, se percibe que en gran parte poseen experiencia previa en formación online y se han formado en esta destreza de manera autodidacta e individual.
- ❖ Se identifica el trabajo colaborativo entre compañeros, fomentando la construcción de un conocimiento compartido. La integración en las herramientas de comunicación como actividades orientadas hacia un mismo fin, sirven para planear, organizar direccionar y controlar el material que se pone a disposición.
- ❖ El docente será cada vez más un facilitador, un orientador de trabajos formativo, el mentor que acompañará al alumnado en su camino de formación, un camino que él debe recorrer activa y libremente con la asesoría permanente del docente a través de la utilización de las herramientas los objetos virtuales de aprendizaje.

## IMPACTO SOCIAL Y ACADÉMICO

La investigación surge como interés investigativo y de la realidad que se evidencia en el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia. Institución donde laboro desde el 2011 al presente año. Por tal motivo su pretensión es tener un impacto académico y social en cada uno de los contextos, para así contribuir de forma positiva a sus dinámicas institucionales.

De tal manera que desde el ámbito académico, el proyecto ha impactado en la institución educativa y en la misma Universidad, en la medida en que ha fortalecido la enseñanza como modalidad virtual a partir del reconocimiento e implementación de los objetos virtuales de aprendizaje en cada una de las actividades que los docentes desarrollan y suben a una plataforma para el servicio de una comunidad educativa.

En el Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia se ha empezado a evaluar la pertinencia de los OVAS en su quehacer pedagógico, generando una propuesta de organización académica para lograr mejores resultados frente a la flexibilidad, adaptabilidad, personalización, modularidad, reutilización y durabilidad en la modalidad virtual en pro de todos los sujetos involucrados.

La comunidad académica engranada por la rectora, la coordinadora, las ingenieras y el personal docente ha permitido a los estudiantes empoderarse e interesarse por participar activamente en los procesos formativos, con el fin de compartir experiencia para mejorar aquellas propuestas que no encajan en las realidades de los mismos estudiantes.



Los integrantes de la comunidad han traído ideas frescas y creativas que motivan al crecimiento y a asumir de distintas formas la enseñanza virtual, es más, han hecho sugerencias sobre aspectos de forma y fondo, que sirve como base de la comunidad. Permitiendo así observar que los maestros se encuentran inquietos por buscar y acoger experiencias y elementos que permitan enriquecer su práctica en la plataforma.

El impacto académico, se está evidenciando en la misma Universidad la Gran Colombia, teniendo en cuenta que esta universidad no tiene carreras virtuales y como tal, el Bachillerato Virtual es un pionero para que dicha modalidad se esté implementado en la universidad.

En la actualidad, el proyecto investigativo seguirá generando impacto, teniendo en cuenta los objetivos, bases teóricas, ruta metodológica y resultados de la investigación, para dar a conocer en varios campos académicos la experiencia que establecen los objetos virtuales de aprendizaje (OVAS) frente a las prácticas pedagógicas de los docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad la Gran Colombia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (1997). Tendencias de investigación en la sociedad de las tecnologías de la información. *EDUTECH: Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 7.
- Aguilera, A. (2000). Formación universitaria en la sociedad de la información. *EU. Escuela Abierta*. Vol. 4. pp. 69-84.
- Alba, C. (2005). El profesorado y las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de convergencia al Espacio Europeo de Educación Superior. *Revista de Educación* (337), 13 - 36.
- Ander-Egg, E. (1995). *Técnicas de investigación social*. Buenos Aires Argentina. Edición LUMEN.
- Ángel, J. (2008). *Modelo práctico para la investigación social*. Bogotá Colombia. Ediciones Universidad Libre.
- Arboleda, N, & Ramo, C. (2013). *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: nuevas realidades*. Bogotá Colombia. Acesad / virtual educa.
- Asistencia técnica. (2011). Pemex. Imagen recuperada de <http://www.ptq.pemex.com/productosyservicios/AtnCliente/Paginas/Asesor%C3%A9cnica.aspx>
- Barragán, D. (2013). *Cibercultura y prácticas de los profesores: entre hermenéutica y educación*. Bogotá. Universidad de la Salle.
- Bartolomé, A. (1999). *Nuevas Tecnologías en el aula. Guía de supervivencia*. Barcelona: Graó.

- Bisquera, R. (2000). Métodos de investigación educativa, guía práctica. Ediciones Ceac, S.A. Perú, 164-08020 Barcelona.
- Bravo., S. (1995). Técnicas de investigación social. Teoría y ejercicios. Madrid.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol. 3 No. 1
- Callejas, M. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Recuperado de [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3819711.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3819711.pdf)
- Caro, L., Velandia, C., Ruiz, W, & Álvarez, C, (2004). Concepciones educativas contemporáneas y escenarios virtuales de aprendizaje. Colombia. Kapra.
- Carrasco, A. (2008). El papel del docente ante las TIC. Recuperado de <http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/ElpapeldocenteantelasTIC.doc>.
- Ciencia y tecnología. (2011). La prensa. Imagen recuperada de <http://www.oem.com.mx/laprensa/notas/n2263104.htm>
- Colás, M, & Buendía, L (1992). Investigación Educativa. Sevilla: Alfar.
- Contreras, J. & Pérez, N. (1920). Investigar la experiencia educativa. Madrid. Javier Morata Editor.
- Correal, R, & Montañez, C. (2012). Conceptualización del modelo pedagógico de educación virtual para la universidad de Boyacá. Virtual educa panamá. Recuperado de <http://www.virtualeduca.info/fveduca/es/tematica-2012/66-modelos-rec-tecnologicos-y-mecanismos-de-gestion/416-conceptualizacion-del-modelo-pedagogico-de-educacion-virtual-para-la-universidad-de-boyaca>.

- Díaz, J. (2008). Objetos de Aprendizaje para la educación en línea. Revista: Enseñanza e Investigación en Psicología 2008 13(1). Recuperado de [www.redalyc.org/articulo.oa?id=29213114](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29213114)
- Escudero, J. M. (1992). Del diseño y producción de medios al uso pedagógico de los mismo. Sevilla. Alfar.
- Fernández, M, & Bermúdez, M. (2009). La plataforma virtual como estrategia para mejorar el rendimiento escolar de los alumnos en la I.E.P. coronel José Joaquín Inclán de Peura. Lima Perú. Revista digital sociedad de la información. Recuperado de <http://www.sociedadelainformacion.com/15/plataforma.pdf>
- Ferreiro, R. (2002). Nuevos ambientes de aprendizaje. Interacción e interactividad. ULSA, México.: revista electrónica Onteanqui.
- Gil, J. (1994). Análisis de datos cualitativos. Aplicaciones a la investigación. Barcelona. PPU.
- Grondin, J. (2008). ¿Qué es la hermenéutica? Barcelona. Herder Editorial, S.L.
- Guillermo, B., Borges, F, & Forés, A. (2006). Didáctica universitaria en entornos virtuales. Madrid España. Printed Spain.
- Guitert, M., Romeu, T, & Pérez-Mateo, M. (2007). Competencias TIC y trabajo en equipo en entornos virtuales. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento.
- Gutiérrez, A. (2003). Alfabetización digital: algo más que ratones y teclas. Capellades Barcelona. Editorial Gedisa. S.A.
- Gutiérrez, R. (2004). Definición de un modelo pedagógico para la educación virtual en el CES. Medellín Colombia. Editorial CES.

Harasim, L., Roxanne, S., Turoff, M., & Teles Lucio. (1998). *Redes de aprendizaje: guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Barcelona. Editorial Gedisa.

Henao, O. (2002). *La enseñanza virtual en la educación superior*. Bogotá Colombia. Secretaria general- procesos editoriales.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. Perú. Editor sponsor: Jesús Mares Chacón.

Inciarte, R. (2008). *Competencias docentes ante la virtualidad de la educación superior*. Red de revistas científicas de América Latina y el Caribe. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78470202>

Lazarte, J. (2010). *Desafíos de la educación en la era digital*. Diamantación Corporativa R. Recuperado de <http://desdelaclase.blogspot.com/>

López, J. (1998). *Ciencia, tecnología y sociedad: el estado de la cuestión en Europa y Estados Unidos*. Monografía. Revista Iberoamericana de educación # 18. Recuperado de <http://rieoei.org/oeivirt/rie18a02.pdf>

Martínez, M. (2008). *Epistemología y metodología cualitativa en las ciencias sociales*. México, D.F. Editorial Trillas, S.A.

Mejía, N. (2011). *¿Cómo ven los docentes las tic? percepciones, uso y apropiación de tic en los docentes de la facultad de comunicaciones*. Medellín Colombia. Tesis para optar por el pregrado en comunicaciones. Recuperado de [http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/file.php/60/resultados/percepcion\\_de\\_tic\\_en\\_docentes\\_nmh.pdf](http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/file.php/60/resultados/percepcion_de_tic_en_docentes_nmh.pdf)

Mena, F. (2001). *Educación tecnológica*. Santiago de Chile. LOM Ediciones.

Morín, E. (2011). *La vía para el futuro de la humanidad*. Barcelona España. Espasa libros.

S. L. U.

Morín, E. (2009). *Para una política de la civilización*. Barcelona España. Editorial Paidós.

Nieto, R. (2012). Educación virtual o virtualidad en la educación. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, vol. 14, núm. pp. 137-150

Noticias de tecnología. (2012). Logotipo. Imagen recupera de

<http://www.arreglamipc.com/noticias-de-tecnologia/>

Onrubia, J. (2004). *Aprender y enseñar en entornos virtuales: Actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento*. Barcelona: RED, *Revista de Educación a Distancia*.

Orellana, D. & Sánchez, M. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*, vol. 24, núm. 1, pp. 205-222. España.

Páramo, P. (2011). *La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación*. Bogotá Colombia. Graficas Gilpor LTDA.

Peña, I., Córcoles, C, & Casado, C. (2006). *El profesor 2.0: docencia e investigación desde la red*. Recuperado de

[http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena\\_corcoles\\_casado.pdf](http://www.uoc.edu/uocpapers/3/dt/esp/pena_corcoles_casado.pdf)

Pereyra, C. (2012). *La virtualidad en beneficio de la educación*. Ciudad de México.

Recuperado de [www.uv.mx/personal/cpereyra/files/2011/09/Reporte-PA.docx](http://www.uv.mx/personal/cpereyra/files/2011/09/Reporte-PA.docx)

Piscitelli, A. (2010). 1@1 Derivas en la educación digital. Buenos Aires, Argentina.

Ediciones Santillana S.A.

Plan Nacional Decenal De Educación (2006 -2016). Lineamientos En Tic. Pacto social por

la educación. [www.plandecenal.edu.co](http://www.plandecenal.edu.co). Recuperado de

[http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-183191\\_TIC.pdf](http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-183191_TIC.pdf).

Restrepo, B. (2005). Consideraciones sobre el aseguramiento de la calidad en la educación

Virtual, Medellín, Universidad católica del Norte

Rosario, Jimmy, (2006). TIC: Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el

Desarrollo de la Educación Virtual. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio

para la CiberSociedad. Recuperado de

<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=221>

Sacristán, G. (1990). Conciencia y acción sobre la práctica como liberación profesional de

los profesores. Barcelona. Pres. En la Jornada sobre modelos y estrategias en la

formación permanente del profesorado en los países de la CEE, Universidad de

Barcelona, 1990.

Salinas, J. (2001). Entornos virtuales y formación flexible (ES.1.14). Recuperado de

<http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/ES141.pdf>

Siemens, G. (2004). Conectivismo. Una teoría de aprendizaje para la era digital.

Recuperado de

<https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=1tUxvogi5ROkQP0evbDIavr>

[vDh-bYBDLK3sxA8wsdXZE](https://docs.google.com/document/preview?hgd=1&id=1tUxvogi5ROkQP0evbDIavr)

Silva, M. (2005). Educación interactiva: enseñanza y aprendizaje presencial y on-line.

Barcelona. Editorial Gedisa, S.A.

Vigotsky L.S., O. C. (1997). Obras Completas Tomas I, II, III, IV y V, Visor, España, 1997.

Zabala, A. (1999). Enfoque globalizador de pensamiento complejo. Barcelona.

Vásquez Adolfo (2008), Zygmunt Bauman: Modernidad líquida y fragilidad humana.

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Universidad Complutense de Madrid.



## ANEXOS

### ANEXO 1: ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS DOCENTES

#### ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA 1

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica ¿qué competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
<p>Desde mi praxis, un tutor virtual es quien guía, orienta y brinda herramientas para que el proceso de aprendizaje del estudiante sea significativo, ayudándose de las TIC particularmente, sin desconocer la individualidad dentro de la colectividad. Generando aprendices autónomos, proactivos y deseosos de producir intelectualmente.</p>	<p>Las OVAS son facilitadores de enseñanza y aprendizaje, los cuales empoderan al estudiante y/o tutor sobre conocimiento de interés de una forma práctica y fácil.</p>	<p>Por tratarse de la modalidad virtual, considero que cuando se realiza un seguimiento telefónico, comunicación constante por correo institucional y plataforma, se alcanza a percibir e identificar las habilidades y aspectos a mejorar de nuestros estudiantes, el brindarle confianza es un punto clave que facilita una comunicación bidireccional asertiva. Dicha relación debe contener específicamente las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Respeto</li> <li>* Empatía y,</li> <li>* Comunicación constante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Desconocimiento y miedo del manejo de los OVA.</li> <li>* Frustración al no obtener los objetivos alcanzados frente OVA</li> </ul>	<p>Apoyar, complementar y reforzar una temática de interés. Es un material digital que se utiliza para fines educativos, que ayudan al aprendiz a aprender de una forma divertida.</p>	<p>Considero que los OVAS tienen las siguientes cualidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Fácil manejo</li> <li>* Buena accesibilidad</li> <li>* Conectan perfectamente los contenidos curriculares con las TIC</li> <li>* Permite evaluar habilidades</li> <li>* Fortalece habilidades académicas</li> </ul>	<p>Los que más utilizo en mi quehacer pedagógicos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Juegos (crucigramas, emparejamiento, completar, adivinanzas, sopa de letras, entre otros)</li> <li>* Vídeos (material multimedia)</li> <li>* Gráficos</li> </ul>	<p>Si, absolutamente.</p>	<p>Por tener población heterogénea, los resultados con respecto al aprendizaje varían considerablemente, por ejemplo, la población joven (adolescencia temprana y tardía) les atrae las OVA por su experticia en el manejo de las TIC, mientras que la población adulta (adultez temprana e intermedia) se les dificulta el manejo de este tiempo de material digital, lo anterior, por las mismas brechas generacionales entre estos dos grupos, como los denominó Prensky.</p>

ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA 2

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAs en su práctica ¿qué competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
<p>Un tutor virtual es aquél profesional en el área de la pedagogía que incursiona en la enseñanza desde la modalidad virtual, haciendo uso de las NTICS para posibilitar procesos de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Pensamiento estructurado, para poder brindar por medio de un objeto virtual de aprendizaje un conocimiento específico, Tener la habilidad para que ese conocimiento pueda ser adquirido por el grupo de personas a quien desea impactar. Habilidad en el manejo de herramientas digitales y/o virtuales.</p>	<p>Es importante hacer revisión de los datos referenciados en su historia personal, exigida al vincularse a la Institución. Realizar contacto permanente por cualquier medio de comunicación para conocer si situación particular. Mediante la calidad de las actividades académicas se logra identificar a un estudiante en aspectos, como hábitos de estudio, disciplina, motivación, nivel de ejecución, constancia, etc. Se debe buscar la cercanía, la cordialidad y el contacto permanente, sin embargo dada la modalidad que aunque esta es personalizada, se tiende a la creencia de que los estudiantes son lo suficientemente autónomos y autorregulados, para identificar cada uno de los procesos y períodos en los cuales se encuentra, para ir desarrollando sus actividades.</p>	<p>Cuando la población es muy adulta, a ellos les resulta desagradable y complejo el uso de herramientas virtuales para ejercitar en ciertas actividades académicas, no es fácil encontrar los pasos a seguir, ya que fueron enseñados a tener a un guía permanente que les dirigiera en todo momento su proceso de aprendizaje. Con la población adolescente y joven resulta más fácil que accedan a los OVA, dado que han tenido mayor contacto con estos últimos, y de alguna manera ellos se han ejercitado con anterioridad y les agrada.</p>	<p>Enseñar. Es cualquier herramienta o instrumento que le permita a un maestro, o a cualquier persona dar a conocer una noción o un concepto más complejo.</p>	<p>Debe ser un instrumento de fácil acceso, estar soportado en la tecnología, y tener un carácter pedagógico.</p>	<p>CACOO GLOGSTER EDU CMAPTOOLS POWTOON CLASS DOJO (No lo uso mucho, pero es agradable si se usa con niños en la escuela presencial como complemento).</p>	<p>Si, y hacen más agradable las actividades para elaborarlas y para que el estudiante las desarrolle.</p>	<p>Positiva, para los más jóvenes, porque están más cerca a estas nuevas tecnologías, pero para los más adultos resulta un poco más complejo el asunto, porque poco saben de estos temas.</p>

ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA 3

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica ¿qué competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
Una persona encargada de orientar procesos de enseñanza - aprendizaje con herramientas diferentes a las tradicionales (presenciales)	Adaptabilidad al tener que conocer y aprender de nuevas OVAS. Innovación al implementar nuevos conocimientos	1. leer y analizar muy bien las actividades, ya que en cada una de ellas está impregnado muchas formas de ser del estudiante. 2. Al encontrar dificultades constantes con el desarrollo de las actividades establecer dialogo directo vía email o teléfono. Cercana, constante, debe ser un acompañamiento permanente donde se de espacio al estudiante pero sin que este se sienta solo en el proceso educativo.	Falta de conocimiento de los mismos. Miedo al aprendizaje. No querer salir de su zona de confort.	Posibilitan un aprendizaje más activo y dinámico. Recursos mediante los cuales se generan nuevas experiencias educativas	Dinámico Creativo Reformable Llamativo De fácil uso.	CACOO. PREZI. Videos.	Si. Ya que permiten generar varias de experiencias para los estudiantes.	Depende bastante de cada uno de los estudiantes, para algunos (especialmente quienes poseen más tiempo para inter actuar y conocer) es una relación agradable, sin embargo para otros resulta complejo y desgastante.

ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA 4

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica ¿qué competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
<p>A diferencia de un profesor de la educación tradicional, el tutor virtual debe ser una persona preparada para ejercer muchos más roles; facilitador, instructor, moderador, guía, consejero, asesor, etc. Competencias que permiten explorar y aprovechar todas las metodologías de aprendizaje basadas en espacios de interacción real; las cuales, hacen mucho más significativo el aprendizaje de los estudiantes; un tutor virtual debe a diferencia de un profesor que esta "al frente" de sus alumnos pasar como un entrenador deportivo "al lado" de sus dirigidos.</p>	<p>*Diseñar mecanismos pedagógicos y dinámicos y materiales interactivos que se adapten a la flexibilidad que ofrece la virtualidad.</p> <p>*Organizar materiales instruccionales que facilitan en el estudiante la autonomía formativa aspecto de vital importancia en el éxito de la educación virtual.</p> <p>*Tener una verdadera vocación por la docencia y por su área para poder adaptar sus contenidos y mallas curriculares a nuevas modalidades de comunicación interactiva virtual.</p> <p>*Mantenerse actualizado por medio de la navegación en la red buscando nuevos entornos educativos y buscando enriquecer su material didáctico como también la funcionalidad de los enlaces de apoyo que emplea como herramientas para consolidar conceptos en sus estudiantes.</p> <p>*Una gran capacidad de aprender de los errores y de las fallas técnicas que se presentan al hacer uso de las nuevas</p>	<p>Ante todo recurrir y optimizar a los medios y herramientas de comunicación sincrónicas y asincrónicas que ofrece la educación virtual, esto quiere decir apoyarme en estas tecnologías para conocer mucho más del estudiante que el solo producto que envía como resultado de unas condiciones exigidas; estos recursos desde la sincronía son por ejemplo el chat, una videoconferencia donde se conoce no solo la opinión sino la apariencia física del estudiante; así mismo desde los recursos asincrónicos se pueden emplear los foros o espacios de participación y el correo electrónico institucional y esto complementado con estrategias de seguimiento donde se supervisa el progreso y se revisan las actividades enviadas por el estudiante haciendo retroalimentaciones de su desempeño logrando llegar a acuerdos y compromisos.</p> <p>Gracias a las Tic, la relación que se construye entre estudiante y tutor se basa en la interacción</p>	<p>En algunos casos se menciona por parte de los estudiantes situaciones como: No se encuentran totalmente familiarizados con el uso de las diferentes herramientas tecnológicas que se emplean en la educación virtual. El poco tiempo que tienen para dedicarle a la realización de las actividades propias de la educación virtual ya que requieren de hacer consultas en enlaces, ver videos, desarrollar actividades de la web 2.0 lo que ocasiona un incumplimiento frente al cronograma establecido para la entrega de actividades.</p>	<p>La principal función de un objeto de aprendizaje pienso que es la de cumplir con los aspectos propios de la temática tratada basándose en un alto grado de calidad en su elaboración lo cual permitirá el cumplimiento de los objetivos pedagógicos y del aseguramiento de un aprendizaje significativo por parte del estudiante. Se puede decir que es todo o el conjunto de recursos digitales con que cuenta el tutor y el estudiante para alcanzar el propósito del proceso de enseñanza – aprendizaje.</p>	<p>Considero que lo más importante es que se centre en un único objetivo educativo o que desarrolle un único concepto orientado este a brindar la información necesaria para que abarque aspectos como contenidos, recursos, actividades y una evaluación.</p>	<p>Videos, animaciones y los juegos didácticos que nos ofrece la web 2.0 como por ejemplo educaplay.</p>	<p>Considero que sí, ya que a través de mi experiencia me he dado cuenta que proporcionan una ayuda al estudiante y al tutor para encontrar un camino en la solución de problemas propios del área de conocimiento ya que gracias a ellos los estudiantes mejora su capacidad de abstracción, análisis y síntesis.</p>	<p>Considero que de manera muy positiva ya que despiertan en el estudiante un interés en la parte creativa y desarrolla en ellos la aplicación de los conocimientos en la práctica; aspectos de gran importancia en mi área de enseñanza que es la cultura y educación física.</p>

	tecnologías.	frecuente ya sean sincrónicos o asincrónicos, la colaboración y en algunos casos la discusión de ideas en aras de aportar a un proceso de enseñanza verdaderamente significativo en el estudiante.						
--	--------------	--	--	--	--	--	--	--

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAs en su práctica ¿qué competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
<p>Para mí un tutor es una persona que se encarga de guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje indicándole los lugares en los que el podrá encontrar la información con referente a un conocimiento en particular. Y además de esta guía también se encarga de hacer un seguimiento casi personalizado de cada uno de sus estudiantes.</p>	<p>El docente que utiliza ovas en su práctica primero que todo obtiene la competencia de producir herramientas diseñadas por él que le facilitarán el proceso de enseñanza y la respectiva evaluación de este proceso.</p> <p>Además adquiere conocimientos respecto a las diferentes herramientas que da la tecnología.</p>	<p>Conozco a mis estudiantes a través de tutorías tanto presenciales como virtuales.</p> <p>Participaciones en los foros.</p> <p>Revisión de actividades conociendo sus diversas dificultades.</p> <p>Comunicación telefónica con el estudiante.</p> <p>Comunicación por medio de chat y correos. Debe ser una relación de constante comunicación ya que una de las principales causas de deserción en el medio virtual es la falta de comunicación.</p>	<p>Falta de tiempo, para ingresar a la plataforma. Algunas veces no terminan de solucionar el aplicativo y por tal motivo no aparece el puntaje que sacan.</p> <p>Se les cae el internet.</p>	<p>Facilitar el acceso a la información que se quiere enseñar. Es cualquier herramienta de sistemas que tenga como objetivo generar un aprendizaje.</p>	<p>Debe tener una introducción. Debe ser dinámico. No debe ser extensa la navegación. No debe ser muy textual.</p>	<p>Vídeos Actividades de educaplay Applets Programas de ciencias.</p>	<p>Claro, ya que a partir de ellos se puede plantear las preguntas, que evalúan que el estudiante haya adquirido los aprendizajes buscados.</p>	<p>Ha sido positiva, ya que al ser las ovas elaboradas por el docente, tienen la misma intención que la actividad, y esta concordancia facilita que los estudiantes adquieran esos aprendizajes más fácilmente.</p>

ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA 6

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica ¿qué competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
<p>Es la persona que tiene un vasto conocimiento y dominio del área que profesa, que siente un gran agrado por su labor, que conoce y aplica herramientas didácticas y pedagógicas en su diario trabajo, que tiene las capacidades y competencias para facilitar o transmitir herramientas o métodos que faciliten el aprendizaje, y que dadas sus funciones debe responsabilizarse por un número específico de aprendices.</p>	<p>El docente obtiene capacidades y competencias en descripción, argumentación, ejemplifica, conoce más herramientas virtuales, profundiza en investigación, desarrolla sus propios textos y encuentra la manera de transmitir un mensaje claro a sus estudiantes.</p>	<p>En primera instancia por medio de las herramientas que se tienen a mano, los chats, los foros las actividades, las tutorías, las video conferencias, reconociendo las fortalezas evidenciadas en sus trabajos o actividades, también teniendo en cuenta las retroalimentaciones que se dan a los estudiantes y sus correos de inquietudes. En primer lugar, sin importar que se esté utilizando un medio de comunicación y no halla presencialidad el trato debe ser muy respetuoso, agradable y sincero.</p>	<p>Quizás la dificultad más común en la población de estudiantes adultos (adultos mayores) es que las herramientas u OVAS no sean lo suficiente mente intuitivos o que carezcan de señalización clara y la orientación frente a este Objeto Virtual de aprendizaje.</p>	<p>Afianzar un concepto o alcanzar unos objetivos planteados, mediante ejercicios que le facilitan el entendimiento de procesos, conceptos. Es una herramienta que puede reforzar o facilitar el aprendizaje de un tema en particular a un estudiante, estos objetos son auto contenibles, y reutilizables, y permiten entender el objetivo en un contexto.</p>	<p>Un ova debe ser muy intuitivo, explícito, con características de diseño como color, composición y estructura que faciliten la lectura e interpretación de lo que se espera transmitir, los contenidos deben ser muy claros, suficientes y novedosos.</p>	<p>Utilizo herramientas didácticas como Poon toon que permite desarrollar presentaciones con algunas animaciones, Cadoo esta herramienta permite la creación de mapas mentales, o conceptuales, y hasta líneas de tiempo, herramientas de Educaplay, donde existe un variedad de casi 15 tipos de actividades que pueden hacer parte de un OVA.</p>	<p>Si Los OVA son de gran ayuda en la formulación de actividades pedagógicas, pues permiten el refuerzo de conceptos y pueden hacerlo de forma agradable, facilitando al aprendiz su desarrollo.</p>	<p>La relación es positiva porque le da a los estudiantes la oportunidad de interactuar y de hacer o desarrollar de forma dinámica, algo que en la educación presencial quizá era mucho más plano y de poca recordación.</p>

ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA 7

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica que competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
<p>Una persona que orienta el aprendizaje de sus estudiantes, facilitando herramientas metodológicas, didácticas e incluso técnicas para alcanzar los logros propuestos.</p>	<p>Autonomía: Se es más autónomo, pues siempre se está en la búsqueda de herramientas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, fortaleciéndose como profesional de la educación.</p> <p>Gestión de contenidos digitales: No se trata sólo de copiar un contenido plano, sino de generarlo y adaptarlo a las exigencias de los textos multimodales, tan necesarios en la educación virtual.</p>	<p>Identificar sus fortalezas y debilidades académicas, por medio de la revisión de las actividades. Hacer un seguimiento de aquellos que requieran mayor acompañamiento indagando en las dificultades que tiene para su proceso de aprendizaje. Analizar las respuestas que brindan en los foros, lo cual permite identificar modos de ver el mundo y perspectivas frente a su entorno. De acompañamiento y diálogo constante, en la que no hay temor a preguntar y exigir con respeto el cumplimiento de deberes y la garantía de los derechos de cada parte.</p>	<p>Tal vez la navegación, pues en ocasiones no poseen los computadores más adecuados y los OVA pueden ralentizarse generando frustración en quien busca aprender.</p>	<p>Acercar al estudiante al concepto que se busca comprender, desde una perspectiva que involucre diferentes tipos de inteligencias, que permita al estudiante analizar, proponer y cuestionar los contenidos, siempre en aras de un aprendizaje significativo. Una herramienta didáctica que permite interactuar con los conceptos que se quieren comprender.</p>	<p>Un OVA ideal debe ser multimodal, concreto y cercano al contexto del estudiante.</p>	<p>Actividades interactivas de Educaplay</p>	<p>Si, pues permiten la ejercitación del aprendizaje, desde una dinámica cercana al estudiante.</p>	<p>Positiva en muchos casos, pues se percibe como una actividad menos densa, que permite aprender, sin dejar de lado la diversión o la innovación.</p>



ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA 8

1. Desde su experiencia ¿Cómo definiría un tutor virtual?	2. El docente al utilizar los OVAS en su práctica ¿qué competencias cognitivas desarrolla?	3. Describa ¿cómo y cuáles son las estrategias que utiliza para establecer una interrelación eficaz con sus estudiantes?	4. Identifique las dificultades más frecuentes que sus estudiantes encuentran en la interrelación con los objetos virtuales de aprendizaje.	5. Desde su práctica docente ¿cómo son las funciones de Objeto de aprendizaje?	6. ¿Cuáles son las cualidades de contenido y forma que posee un objeto virtual de aprendizaje?	7. ¿Cuáles OVA utiliza con frecuencia en su práctica pedagógica?	8. ¿Los OVA facilitan el diseño de sus actividades pedagógicas?	9. ¿Cómo es la relación de los Objetos de Aprendizaje frente al desempeño académico de sus estudiantes? Si es positiva o negativa ¿Por qué?
<p>Un tutor virtual es aquella persona que desarrolla y gestiona procesos de acompañamiento con los estudiantes en entornos tecno mediados. Estas mediaciones didácticas se dan haciendo uso de la internet y sus herramientas en línea sin descuidar su fin pedagógico.</p>	<p><b>Recursividad:</b> El docente tutor debe estar a la vanguardia tecnológica y hacer uso de diversas herramientas para su quehacer pedagógico. Es importante que no se desligue de los fines educativos. <b>Curiosidad:</b> Estar constantemente buscando, indagando, innovando, navegando, descubriendo mundos para desarrollarlos, adaptarlos o gestionarlos en los OVAS <b>Organización:</b> Hacer un manejo adecuado de su espacio físico-virtual y de su tiempo. Determinando ritmos y haciendo seguimientos constantes, sin desatender lo meramente académico. <b>Asertividad:</b> Reconoce que los estudiantes no son usuarios o entes que hacen un uso de la tecnología, sino individuos con particularidades, subjetividades y percepciones del mundo, muy diferentes a otros. De allí, la heterogeneidad de la población estudiantil virtual. Debe saber comunicarse y saber interactuar.</p>	<p>Ante todo, es importante generar un espacio inicial donde se pueda conocer los datos más significativos de los estudiantes: edad, sexo, trabajo o estudio, intereses personales, gustos, donde se encuentra, movilidad, uso de la tecnología, dominio.</p> <p>Luego, en las actividades normales encaminar el desarrollo de las mismas a contextualizar los temas trabajados con su realidad o cotidianidad. Acercar el mundo escolar al mundo de vida.</p> <p>Un constante seguimiento. Normalidad en el acceso, descubrir sus dificultades u obstáculos en la ausencia, calidad de las actividades, uso o no de las herramientas comunicativas y la plataforma de manera regular. Ante todo es importante evitar la distancia que se produce en la interacción normal de la herramienta tecnológica.</p> <p>El trato debe ser cordial y asertivo. Es importante un nivel de humanismo en la</p>	<p>El estudiante cree conocer la herramienta. Se confunde consumo de la herramienta, con el uso, dominado y apropiación.</p> <p>Pensamiento lineal, unidireccional y jerarquizado. Búsqueda de un proceso escolar enmarcado a lo tradicional y la enseñanza instruccional</p> <p>Sentido de la frustración ante la soledad del entorno y el dominio y apropiación de los entornos de la herramienta</p> <p>No llena sus expectativas, ya que se considera la formación virtual como un sistema educativo banal y superfluo. Y no de constancia, trabajo y autonomía.</p>	<p>Debe acercarse al estudiante al descubrimiento del conocimiento y el saber en correspondencia directa a su contexto, su experiencia, sus motivaciones y expectativas en pro de descubrir nuevos mundos de sentido. Es un entorno donde se desarrolla procesos de aprendizaje significativo con la mediación de una herramienta tecnológica que facilita el conocimiento de un saber, un contexto o una experiencia.</p>	<p>El objeto de aprendizaje debe ser intuitivo, interactivo, amable, llamativo sin caer en la espectacularización, ameno, sencillo poco complejo.</p> <p>Los contenidos deben ser contextualizados, reales y vivos.</p>	<p>No si considero Moodle como un OVA y edmodo.</p>	<p>Desde luego pero es importante que estos se gestionen y se desarrollen en estancias tras disciplinares entre docentes, administrativos, ingenieros, diseñadores.</p> <p>Es importante tener presente una guía que nos indique cual es la meta por desarrollar en los procesos de aprendizaje con los estudiantes.</p>	<p>Existen diferentes percepciones...</p> <p>Desde los estudiantes que los entornos son fácilmente asimilables, intuitivos y normalizan la navegación del OVA de manera natural.</p> <p>Otros encuentran dificultades pero intentan resolver por su cuenta sus dificultades</p> <p>Y otros se frustran y deciden retirarse o hacer uso de las herramientas básicas que conoce y domina.</p>

		<p>interacción y en la comunicación constante.</p> <p>El docente-tutor debe adelantarse y estar pendiente de las inquietudes, dudas y cuestionamiento de sus estudiantes, atendiendo de manera efectiva estas preocupaciones.</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

## ANEXO 2: GRUPOS FOCALES ESTUDIANTES

### GRUPO FOCAL 1

1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.	2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.	3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.	5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.
<p>Buenas Tardes. Me parecen buenas excepto las de matemáticas son muy largas y algunos vídeos no son de mayor importancia con la actividad algunas veces no se puede escuchar. RELIGIÓN ACT 1 es una actividad muy extensa pero fácil de realizar. Las de AMBIENTAL son extensas.</p>	<p>La relación con el tutor en mi concepto es el siguiente; si no entiendo algo de la actividad mandarle un mensaje para pedirle que me explique o para mandarle una queja o algo que no nos guste de la actividad.</p>	<p>Las ayudas son los vídeos que montan en la plataforma para comprender mejor las actividades que están en la plataforma</p>	<p>Útil si es, pero, a veces los vídeos no se pueden escuchar por tal motivo no es tan útil.</p>	<p>Sí, es de fácil navegación, o para mi es fácil porque conozco un poco de sistemas y se me facilita la navegación en la plataforma.</p>

## GRUPO FOCAL 2

<b>1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.</b>	<b>2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.</b>	<b>3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.</b>	<b>4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.</b>	<b>5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.</b>
<p>Personalmente, las encuentro muy claras y explícitas al momento que las elaboran; pero obviamente han habido preguntas bastante complicadas al momento de entenderlas, solo una vez me llegó ese caso. Por lo demás veo interés y mucha dedicación y creatividad.</p>	<p>Bueno, es obviamente neta, nunca me he podido comunicar con un tutor lamentablemente, pero sé que llegará algún momento en que se requiera. Por otra parte, algunos de mis amigos/as y compañeros/as han dicho que son muy gentiles al momento de explicar un tema no muy bien entendido.</p>	<p>Bueno, ya como el punto anterior lo explicó, yo no tengo una comunicación total con mis tutores, pero por medio de sus trabajos es muy simple entender que me tratan de explicar, o es muy necesario recurrir a una ayuda externa, eso significa que se encuentra bien planteado todo.</p>	<p>Si, en efecto es muy claro; es de vital necesidad en los "típicos" puntos donde se necesite resumir un texto ya que son muy claros y muy fáciles de entender.</p>	<p>Si es muy fácil de manipular; jamás me he perdido en la plataforma, ni he extraviado una URL que necesite para una investigación que me hayan brindado.</p>

### GRUPO FOCAL 3

<b>1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.</b>	<b>2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.</b>	<b>3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.</b>	<b>4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.</b>	<b>5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.</b>
Las actividades están muy bien y van variando una a otra según como las desarrollemos, estas están muy bien equipadas y se explica muy bien el tema y lo que hay que desarrollar como vídeos lecturas u otros archivos.	En cierta forma en una relación pequeña por que el tutor deja la actividad y nosotros la resolvemos, pocas veces se dialoga con el sobre la asignatura y nuestras dudas.	Son muchas ayudas y son diferentes en cada área como un breve inicio del tema dando una buena y detallada descripción, utilizando vídeos que emplean enseñarnos algo sobre el tema, archivos de lecturas o trabajos sobre el tema que nos da una vista más clara a lo que debemos desarrollar.	Si este material siempre es claro para mí, unas actividades se entienden más que otras por el material expuesto es más claro pero de cierta forma estos siempre son claros y nos dan un punto de vista a lo que nos quieren mostrar en la actividad.	Si es fácil y la página principal tiene todas las herramientas y materias para que su uso sea más rápido y no hallan complicaciones buscando algunas herramientas, es un navegador muy completo que nos ayuda cuando ingresamos a él.

#### GRUPO FOCAL 4

1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.	2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.	3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.	5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.
<p>Las actividades me parecen muy buenas y muy importantes para nuestra formación como estudiantes y para nuestro desarrollo como personas en un futuro, las actividades tienen la verdadera información que debería tener una buena calidad de estudio en todas las áreas.</p>	<p>Pues a mí se me hace que la relación con el tutor no es mucha ya que los estudiantes solo interactuamos con los maestros cuando no tenemos algo claro, o en los foros donde todos damos nuestras opiniones sobre la actividad planteada y el tutor nos da los aportes que nos faltaron o corrige lo que teníamos mal haciéndonos entender la realidad de lo que se estaba hablando.</p>	<p>Las ayudas que nos dan son unas fuentes que nosotros debemos leer y analizar para así poder dar respuestas a todas las preguntas y actividades que nos dan, y además de esto en cada actividad hay una introducción que habla de lo que vamos a hacer.</p>	<p>A mi parecer el material que los tutores nos dan como apoyo muy útil, muy claro y muy conciso, ya que si nosotros no usamos estas fuentes no vamos a hacer la actividad como debe de ser, además si nosotros como estudiantes no usamos las fuentes que nos mandan para realizar las actividades que nos mandan entonces no vamos a aprender lo que ellos quieren que aprendamos de la manera que ellos quieren que aprendamos.</p>	<p>A mí personalmente me parece que la plataforma del bachillerato virtual es muy cómoda y muy fácil de usar ya que no es muy grande solo tiene lo que uno necesita para la realización de trabajos.</p>

## GRUPO FOCAL 5

1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.	2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.	3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.	5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.
<p>Son muy buenas, ya que permiten entender bien el tema a tratar, presentan información concisa, de fácil de comprender y realizar, además los puntos a realizar de las actividades son objetivos, no se desvían del tema y contiene la información necesaria sobre este.</p>	<p>No he utilizado algún medio para comunicarme con algún tutor, ya que las actividades contienen lo que se debe aprender, y creo que son suficientes para el aprendizaje. Podría utilizar algún método para comunicarme con algún tutor, cuando necesite comprender algún tema.</p>	<p>El tutor emplea; vídeos sobre el tema, los cuales son objetivos y explican muy bien, lo que se debe y necesita aprender. Links de páginas con gran información sobre el tema. Diferentes páginas para crear mapas conceptuales, afiches, mapas mentales, esquemas y demás para la comprensión y aplicación del tema.</p>	<p>Por supuesto, ya que en los materiales de apoyo, se trata el tema que se va a aprender, no se desvía del tema a aprender, y se encuentra la información necesaria para realizar las actividades.</p>	<p>Claro, ya que las sub páginas a entrar, están a la vista y no tienen mayor complicación.</p>

## GRUPO FOCAL 6

1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.	2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.	3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.	5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.
<p>Me parecen muy dinámicas e interesantes, aunque algunas a veces, muy largas pero siempre son con relación a los enlaces propuestos.</p>	<p>No he tenido la posibilidad de compartir mucho con el tutor, pero lo que sí, es que su relación con nuestra directora de curso en el Colegio es buena; comparten cosas sobre nosotros y están muy pendientes de nuestro proceso.</p>	<p>En cada actividad, los tutores ponen una introducción y al final ponen máximo dos videos y enlaces para afianzar conceptos y muchas veces esos enlaces se relacionan con uno o dos puntos de dicha actividad.</p>	<p>Para mí es muy útil, yo diría que SÚPER útil, más que todo, por ejemplo en matemáticas, que es como la materia más complicada, es muy tranquilizante saber que uno va a encontrar un vídeo en el que aparte de que es hecho por el mismo tutor, es muy claro y explicado detalladamente, de manera que uno pueda entender mejor la actividad.</p>	<p>Si es de fácil navegación, al principio se me dificultó un poco el manejo, en cuanto al momento de subir archivos; luego ya le fui cogiendo la práctica de manera que ahora ya es muy fácil hacer ese tipo de cosas.</p>



## GRUPO FOCAL 7

1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.	2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.	3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.	5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.
<p>Las actividades propuestas por los tutores son muy buenas, pues son sobre temas novedosos y que van con respecto a nuestra edad y a nuestro nivel educativo.</p> <p>Nos aportan varias formas para adquirir conocimientos con respeto a los temas que abarcan, por ejemplo, los profesores nos sugieren varios links entre los cuales hay vídeos, lecturas, investigaciones, juegos y paginas muy educativas en las que se interactúa con el tema y se explica muy bien la temática.</p> <p>Además, que también nos aportan diferentes paginas para realizar actividades como por ejemplo, la página cacao para hacer diagramas, smore, pixton y otras páginas que nos ayudan a expandir nuestro conocimiento en páginas y no</p>	<p>La relación entre el tutor y el proceso académico es de mucho compromiso, pues leen cada trabajo, palabra por palabra para dar una calificación justa al trabajo enviado.</p>	<p>El tutor permite que se le hagan preguntas en el chat virtual, y este responde de una manera colaborativa a nosotros para tratar de resolver el problema. Dan diferentes sistemas de comprensión como links de páginas virtuales con juegos, videos o lecturas en los cuales se explica de manera concisa con ejemplos y ejercicios.</p>	<p>El material de apoyo que nos brindan los tutores es muy útil, ya que en las mismas actividades nos piden leerlo para resolver algunos puntos. Aunque en ocasiones se torna un poco confuso en áreas como matemáticas o filosofía porque los temas son complicados de entender con lecturas.</p>	<p>La plataforma virtual es fácil de manejar porque está bien organizada, contiene lo que el estudiante pueda necesitar en su desarrollo académico, pero como sugerencia, deberían poner un espacio en la plataforma en el cual se puedan ver las notas de todas las actividades de todas las áreas en el mismo lugar, ya que al momento de mirar las notas, es muy demorado entrar materia por materia para mirarlas.</p>

quedarnos solamente con los programas de Microsoft Office.				
--	--	--	--	--

### GRUPO FOCAL 8

<b>1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.</b>	<b>2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.</b>	<b>3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.</b>	<b>4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.</b>	<b>5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.</b>
me parecen bastante interesantes ya que son temas de bastante utilidad en algunas ocasiones son algo difíciles pero al realizarlos se comprende y aprende sus conceptos dados a practicar	es un poco estrecha ya que yo no he tenido un acercamiento con el pero aun así el cumple con su deber al darnos las notificaciones correspondientes al bachillerato virtual	en su gran mayoría nos presentan varios vídeos y enlaces de lecturas que facilitan la comprensión de los temas a desarrollar en las diferentes actividades	me parecen bastante claro y conciso todo el material que nos brindan para el desarrollo de las actividades ya que casi todas las temáticas las he entendido por completo	para mi es de muy fácil acceso y manipulación ya que todas las características de la plataforma son bastante fáciles de acceder y comprender  Encuesta realizada por

## GRUPO FOCAL 9

1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.	2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.	3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.	5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.
<p>Las actividades me parecen muy buenas y muy importantes para nuestra formación como estudiantes y para nuestro desarrollo como personas en un futuro, las actividades tienen la verdadera información que debería tener una buena calidad de estudio en todas las áreas.</p>	<p>Pues a mí se me hace que la relación con el tutor no es mucha ya que los estudiantes solo interactuamos con los maestros cuando no tenemos algo claro, o en los foros donde todos damos nuestras opiniones sobre la actividad planteada y el tutor nos da los aportes que nos faltaron o corrige lo que teníamos mal haciéndonos entender la realidad de lo que se estaba hablando.</p>	<p>Las ayudas que nos dan son unas fuentes que nosotros debemos leer y analizar para así poder dar respuestas a todas las preguntas y actividades que nos dan, y además de esto en cada actividad hay una introducción que habla de lo que vamos a hacer.</p>	<p>A mí parecer el material que los tutores nos dan como apoyo muy útil, muy claro y muy conciso, ya que si nosotros no usamos estas fuentes no vamos a hacer la actividad como debe de ser, además si nosotros como estudiantes no usamos las fuentes que nos mandan para realizar las actividades que nos mandan entonces no vamos a aprender lo que ellos quieren que aprendamos de la manera que ellos quieren que aprendamos.</p>	<p>A mí personalmente me parece que la plataforma del bachillerato virtual es muy cómoda y muy fácil de usar ya que no es muy grande solo tiene lo que uno necesita para la realización de trabajos.</p>

**GRUPO FOCAL 10**

<b>1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.</b>	<b>2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.</b>	<b>3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.</b>	<b>4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.</b>	<b>5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.</b>
<p>En mi concepto todas actividades de los tutores son muy buenas ya que cada una nos ayuda a tener mayor conocimiento sobre muchos tenemos que no vemos en el colegio y además nos proporcionan nuevas cosas para una mejor enseñanza, este bachillerato virtual nos implementa cosas para nuestro diario vivir, que nos permite y nos ayuda más a saber comunicarnos más con otras personas y a prender a redactar muy bien.</p>	<p>Con los diferentes tutores que hay en cada área me hablo cada vez que tengo alguna dificultad con algún punto de la actividad, de resto no hablo con ninguno ósea la relación es muy buena pero poca comunicación.</p>	<p>Nos ponen muchos link sobre el tema tratado la verdad la ayuda es excelente porque siempre nos envían como todo y pues la introducción es muy buena ya que nos da una explicación sobre el tema tratado.</p>	<p>Si con todo el material que nos mandan los tutores podemos realizar fácilmente todas las actividades propuestas, aunque a veces deberían revisar mejor cuando nos agregan algún link para saber si realmente funcione.</p>	<p>Si es muy fácil realmente, navegar en esta plataforma virtual.</p>

**GRUPO FOCAL 11**

<b>1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.</b>	<b>2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.</b>	<b>3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.</b>	<b>4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.</b>	<b>5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.</b>
<p>A mi parecer las actividades que los profesores del bachillerato que proponen usualmente en su mayoría son apropiadas con el tema y exactas en lo que buscan, que sería que tengamos un aprendizaje de tal actividad. Aunque hay casos donde a mi parecer hay un pequeño exceso en puntos a resolver en las actividades, ya que no siempre se cuenta con un tiempo exacto para resolverlos y me queda pesado en algunos aspectos.</p>	<p>En mi caso la relación que tengo con el tutor académico no es abierta, solo tengo interacción con el cuándo es necesario o necesito ayuda de algún tipo ya que no siempre cuento con el tiempo necesario para entablar una relación más haya.</p>	<p>Las ayudas que nos prestan los tutores en las diferentes asignaturas serian como links de páginas donde se encuentra una información básica y elemental del tema a ver también se cuenta con recursos como vídeos, lecturas entre otras.</p>	<p>Si , se podría decir que las herramientas que nos dan lo tutores son consistas y claras sin embargo me gusta investigar de otras fuentes más información para así tener un mejor definición del tema y tener la forma de complementar más en mis trabajos a enviar.</p>	<p>La plataforma actualmente cuenta con las herramientas concisas para un fácil manejo y entendimiento de ella. Es bastante clara y útil el manejo que se da sobre ella contacto con el fácil acceso y que en mi caso nunca me a prestado molestias de algún tipo, siempre cuenta con todo lo necesario para una fácil navegación en todos los sentidos, y a mi parecer está muy bien complementada y de un uso del fácil manejo.</p>

## GRUPO FOCAL 12

1. Como te parecen las actividades propuestas por los tutores en las diferentes áreas.	2. Describe cual es la relación con el tutor en el proceso académico.	3. Cuáles son las ayudas que el tutor emplea para que comprendas las actividades.	4. Considera usted útil, claro y conciso el material de apoyo facilitado por los tutores.	5. Considera usted que la plataforma del bachillerato virtual es de fácil navegación.
<p>En ocasiones a veces son un poco extensas pero me parecen muy buenas, nos enseñan mucho y nos ayudan a tener más conocimiento sobre aquellas cosas que no conocemos o que sabemos muy poco de ello. Me parecen unas actividades muy buenas tienen una buena explicación a la hora de desarrollar las actividades y un contenido muy extenso y bien específico.</p>	<p>La relación es muy distante en mi punto de vista porque en mi proceso académico solo lo llevo a cabo por las actividades y los lick que están subidos en la plataforma. No tengo una relación tan cercana, solo es a actividad realizada y subida a plataforma no es más.</p>	<p>Las ayudas que recibimos son: lick en la plataforma, vídeos, lecturas, ensayos. ETC. Todas estas cosas mencionadas son ayudas que nos dan los tutores para comprender las actividades de cualquier tipo, con estas ayudas logramos tener un mejor desarrollo y una mejor comprensión ante el tema planteado.</p>	<p>Si por que cada material que nos ponen en funcionamiento nos ayuda a realizar mejor las actividades a Comprender mejor y a poner más interés en lo que realizamos, son prácticas dinámicas y muy útiles.</p>	<p>Sí, siempre y cuando la sepan utilizar en mi punto de vista si es de fácil navegación por que tengo conocimiento sobre ello, han habido algunas guías que me han ayudado Y pues gracias a esto he obtenido una buena utilidad en la navegación logrando comprender cualquier planteamiento en la plata forma del bachillerato virtual, pero nos damos cuenta que tampoco es una cosa difícil solo es de conocimiento Y de buen manejo.</p>

## ANEXO 3: OBSERVACIÓN PARTICIPATIVA

### AULA VIRTUAL



www.bachilleratovirtual.la-gran-colombia.edu.co/modulo137

BACHILLERATO VIRTUAL

UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

CALENDARIO A 2014

Apreciados estudiantes: el día 23 de Mayo, a las 8:00 PM se realizará una prueba Virtual sobre el tema: **CASOS DE FACTORIZACIÓN**. Para constatar su participación debe enviar un mensaje desde el correo institucional al correo: [matorralbecario@bachilleratovirtual.la-gran-colombia.edu.co](mailto:matorralbecario@bachilleratovirtual.la-gran-colombia.edu.co). Se enviará la invitación a la tarjeta por este mismo correo. Gracias por su atención.

Correo Institucional

Soporte Técnico

Soporte Técnico

## CURSO



www.bachigrancolombiavirtual.edu.co/moodle/13/course/view.php?id=354

Página Principal » Inicio » COLO 6 » QUINTONIA » FILOSOFÍA 05/2014

### ACTIVIDAD 6

**¿ES ACTUAL LA PREGUNTA POR EL HOMBRE?**

Espero poder resolver todas sus dudas, inquietudes y solicitudes respecto a la asignatura, las actividades y los foros; para ello pueden hacer uso del mensajero o de mi correo institucional: [filosobav@bachigrancolombiavirtual.edu.co](mailto:filosobav@bachigrancolombiavirtual.edu.co) o encontrarme para Tutorías los días jueves y viernes de 7 pm a 9 pm, vía Video-Chat

**Filosofía**

**Tarea 1**

**PRESENTACIÓN**

Para poder realizar el "PLAN DE ÁREA" de cada una de las asignaturas deben estar en el archivo adjunto: [aquí](#); en su computadora y posteriormente abrirlo.

**PLAN DE ÁREA COLO 6 2014**

**Tarea 2**

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

- ACTIVIDAD 1 ¿POR QUÉ LA FILOSOFÍA?
- ACTIVIDAD 2 ¿CUAL ES LA IMPORTANCIA DEL SERVIDOR?
- ACTIVIDAD 3 ¿POR QUÉ CUERPO EL SER Y EL SU HOMBRE?
- ACTIVIDAD 4 ¿CUAL ES LA IMPORTANCIA DEL SERVIDOR?
- ACTIVIDAD 5 ¿CUAL ES LA IMPORTANCIA DEL SERVIDOR?

**Actividades**

**Foros**

**Usuarios en línea**

TUTOR JACOB PAVANE RESTAÑA





## FORO

**FORO 1 ¿EL PORQUÉ DE LA FILOSOFÍA?**  
18 FEBRERO 2020 10:43 AM - 18 FEBRERO 2020 11:21 AM

**EVENIMIENTOS CIBERFILOSOFÍA**

A partir del video visto en el espacio de comunicación, esperamos tus aportes y el cuestionamiento de uno de los aportes de tus compañeros.

Recuerda que está es un espacio virtual **permanente**, donde se espera que los estudiantes participen más de una vez en los temas propuestos de manera **permanente**, propiciándose la **discusión y/o solución de un tema**.

El video es tomado de:



**JADER FAYARES PEDRAHITA**  
TUTOR DE FILOSOFÍA

[Ver](#) | [Responder](#)

**Re: FORO 1 ¿EL PORQUÉ DE LA FILOSOFÍA?**  
18 FEBRERO 2020 10:43 AM - 18 FEBRERO 2020 11:21 AM

Hola,

**El video que se muestra es interesante, me interesa la idea de relacionar a la filosofía con "la vida", la verdad, la justicia, la libertad, pero me parece muy interesante, sobre todo que la verdad, la vida, la justicia, la libertad, son cosas que cambian, un día sí y al día siguiente no, entonces me parece que la verdad es cambiante, que siempre una verdad cultural. Entonces la verdad a partir de los cuestionamientos.**

**Los cuestionamientos que surgen son en sí mismos, me parecen muy interesantes, sobre todo como tener muchas cosas. Sin embargo a veces y desarrollar la actividad. Entonces que la filosofía es que debemos al menos lo que hace es, aplicar el arte, entonces que tiene. Me parece que los siguientes cuestionamientos son interesantes que se refieren en algún punto de la misma, que plantea la filosofía de la vida. Tanto de cómo se originó, hasta tener en algún lugar algo de control, las imágenes, entonces, entonces las verdades que más adelante, cuando descubrimos por nosotros y nosotros. La idea del movimiento, pero, pero entonces ¿fue? porque que todo eso está presente en la vida de los de los cuestionamientos.**

**Entonces que la filosofía es un trabajo de cómo hacer a través de la vida, del mundo, del control y de nosotros mismos.**

✍

Enviado por TUTOR: JADER FAYARES PEDRAHITA - el día febrero de 2020, 11:20

[Mostrar mensaje anterior](#) | [Citar](#) | [Copiar](#) | [Responder](#)

**Re: FORO 1 ¿EL PORQUÉ DE LA FILOSOFÍA?**  
18 FEBRERO 2020 10:43 AM - 18 FEBRERO 2020 11:21 AM

Hola,

**Como resultado con lo que el video, muestra que la filosofía es un espacio de cuestionamiento.**

**Es un espacio que permite cuestionar desde de todo que nos rodea y a veces.**

**La filosofía es muy interesante y me gusta el resultado de una manera más sencilla de entender que los conceptos de él, sobre todo, y especialmente cuando se trata de cómo organizar y que actividad, que actividad cuestionamiento todo a través de la manera de pensar de los diferentes filósofos de la historia.**

✍

Enviado por TUTOR: JADER FAYARES PEDRAHITA - el día febrero de 2020, 11:20

## BLOG

VERDAD SIN DUEÑO



BACHILLER  
VIRTUAL  
Universidad La Espe

INFO-FILOSOFIA
DERES LEER
ENTERATE
DERES SABER

Jueves, 22 de mayo de 2014

### PENSAR Y HABLAR



PENSAR Y HABLAR

Este interrogante sólo puede tener una respuesta si previamente se ha explicitado qué se entiende por filosofía, por qué la filosofía tiene una razón de ser, para qué sirve la filosofía, cómo se accede al filosofar. Añadamos que, desde nuestro contexto, estas preguntas deben tener una respuesta desde el punto de vista socio-cultural. Allí donde tú, en tu diario vivir te desenvuelves.

Yo pienso, me pregunto quién soy, de donde vengo, hacia donde me dirijo, qué es el mundo, de donde viene, cual es su razón de ser; concateno preguntas, respuestas y me enredo en la ilusión de llegar al meollo, a la comprensión total de mí mismo, del universo y de ese yo en el universo; estoy construyendo una filosofía interminable en la que juegan mi potencialidad de reflexión, mi capacidad de convivir con la cultura y las ideas de los que fueron o ya hablaron; ya escribieron y expresaron de algún modo su pensamiento.

La filosofía se hace "verbo" y el verbo habita entre nosotros

Ahora somos viajeros interminables de la palabra, la contemplación, la reflexión, la creación en el laberinto del mundo, del yo y de la historia en donde disfrutamos de múltiples estancias y podemos escoger en el menú de



tantas alternativas, dentro del colectivo imaginario.

Nuestra filosofía navega en las múltiples corrientes del pensamiento, sobre ideas propias que no lo son tantos y ajenos que pueden ser propias; sobre pensadores, científicos, artistas y poetas; sobre libros enteros o descuadernados; con o sin supuestos; siempre a lomo de trascendencia.

**RELOJ**

---

**DATOS PERSONALES**

■ Jader Antonio Payares  
Ficrahita  
Colombia  
Docente de Filosofía  
[Ver todo mi perfil](#)

**ENLACES SUGERIDOS**

- [BACHILLERATO VIRTUAL](#)

**CALENDARIO**

free-blog-content.com is for sale. Click here to submit an offer.

**Free-blog-content.com**  
  
 Related Searches

Free Blog Calendar

**CONTADOR**

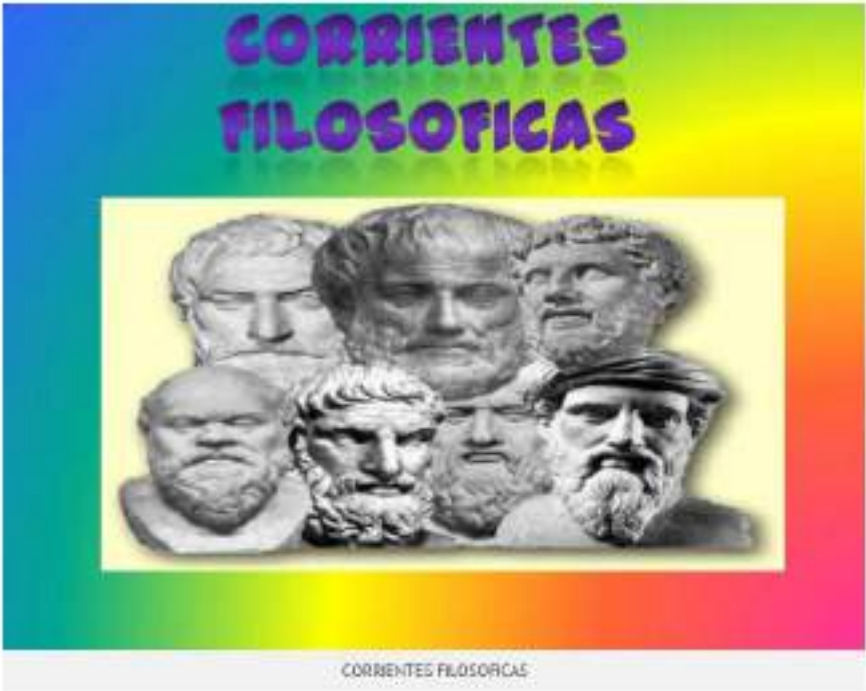
contar visitas

## VIDEO



## EDUCAPLAY

CORRIENTES FILOSÓFICAS  
ACTIVIDAD 1



CORRIENTES FILOSÓFICAS

edUCA (14)

1 / 8

## MESA DE AYUDA



www.bachigrancolombiavirtual.edu.co/moodle13/course/view.php?id=300

Universidad La Gran Colombia

Activar edición

Página Principal > Mis cursos > SOPORTE TECNOLÓGICO > Soporte

### SOPORTE

REPORTE DE FALLAS DE LA PLATAFORMA

Brindar una explicación detallada con fecha, hora de lo ocurrido. En caso que plataforma genere un error en código, enviar pantallazo a la mesa de ayuda

### MESA DE AYUDA

Foro: Mesa de ayuda

Buscar en los foros

Busqueda avanzada

Eventos próximos

No hay eventos próximos

Ir al calendario

Nuevo evento

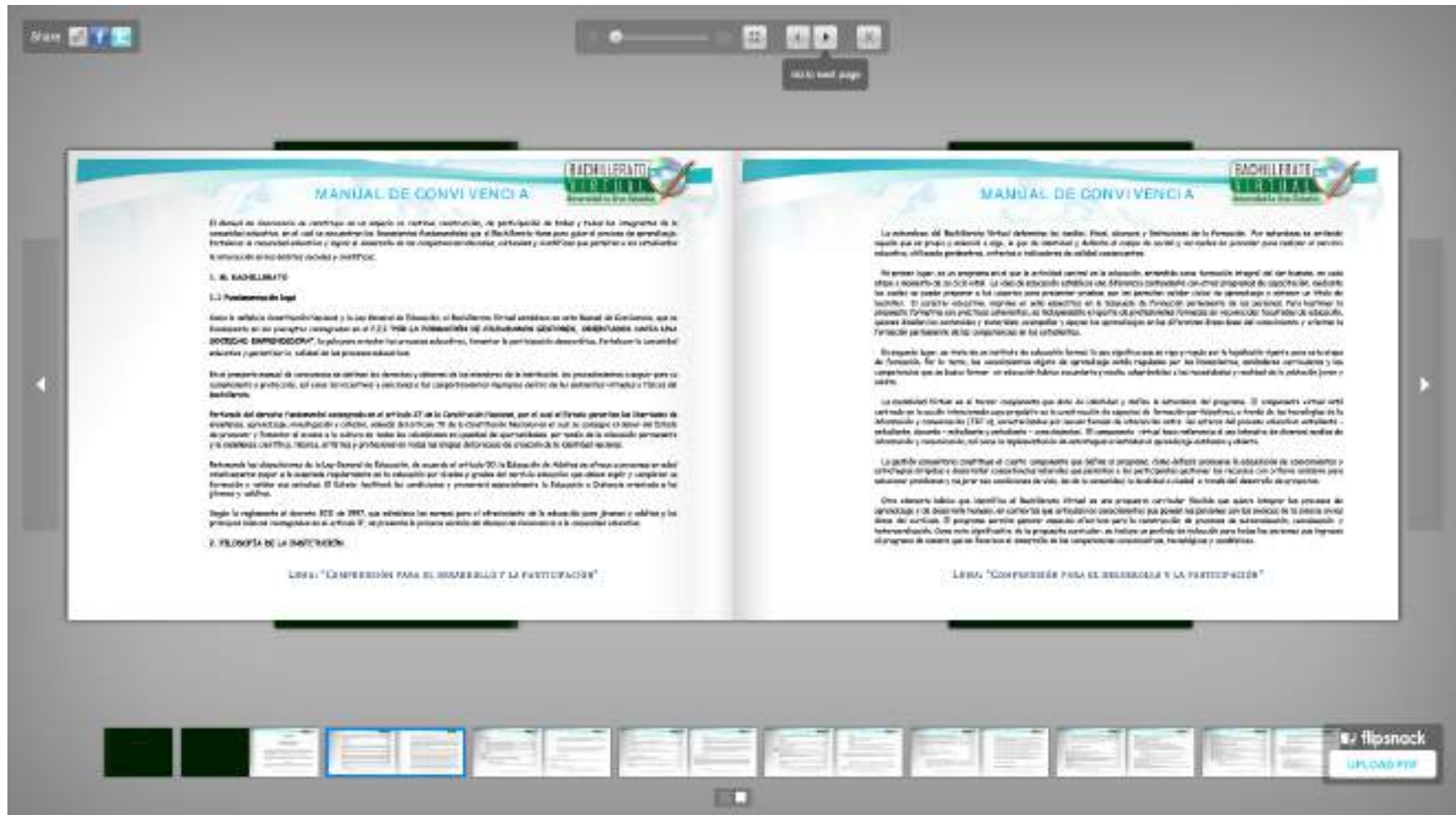
Actividad reciente

## MI COMUNIDAD




The screenshot shows a Moodle course page for 'MI COMUNIDAD'. The browser address bar displays the URL: [www.bachigrancolombiavirtual.edu.co/moodle13/course/view.php?id=188](http://www.bachigrancolombiavirtual.edu.co/moodle13/course/view.php?id=188). The page features a banner with the text 'Mi Comunidad' and 'BACHILLERATO VIRTUAL'. Below the banner is a section titled 'CRONOGRAMAS DE' with a calendar icon. The main content area contains two 'Flipbook' widgets, each labeled 'Página de contenidos'. The right sidebar includes a 'Calendario' (Calendar) for May 2014, a 'Clave de eventos' (Event Key) with options for global, course, group, and course-related events, a 'Perfiles' (Profiles) section for 'Per Insignias', a 'Mensajes' (Messages) section, and a 'Notificación por Email' (Email Notification) section. The bottom section is titled 'Tema 1' and 'CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES', featuring a graphic with the number '15' and the text 'CRONOGRAMAS DE ACTIVIDADES'. The footer lists three documents: 'Cronograma Calendario 0 y 0-0-2014', 'Cronograma Calendario 0 y 0 A 2014', and 'Cronograma de actividades año 0 2014 SOVENCO DE SUBP'.

# MANUAL DE CONVIVENCIA





## SIEE



**Sistema Institucional de Evaluación - SIEE**  
del Ministerio de Educación y el Plan Sectorial de Educación 2013-2020 de la ACMA Mayor de Bogotá en el marco del "Plan de Desarrollo para la Bogotá Humana".

El decreto 1080 de 1994 en su capítulo VI establece principios y fundamentos, orientaciones y procedimientos relacionados con la evaluación del rendimiento escolar.

**ACUERDO:**

**Artículo 1º.** Adoptar y aprobar el SISTEMA INSTITUCIONAL DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES -SIEE- definido y aprobado por el Consejo Académico en su Sesión 21 de enero de 2014 en el documento de 19 páginas.

**Artículo 2º.** Incluirse al SISTEMA INSTITUCIONAL DE EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES -SIEE- al Proyecto Educativo Institucional Por la Formación de Ciudadanos Gestores orientados hacia una Sociedad Emprendedora.

**Artículo 3º.** El presente acuerdo rige para los comentarios A y B de 2014. SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LOS ESTUDIANTES -SIEE- DEL BACHILLERATO VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA.

**Artículo 4º. Nombre Institucional:**  
SENEGIA PEDAGÓGICO INSTITUCIONAL

El facilitador virtual busca a través de un enfoque constructivo, el cual se distingue por ser interactivo, tecnológico y ágil, brindar una educación enfocada en con herramientas tecnológicas que son más utilizadas con fines educativos. Proyecto: Desarrollar un estudiante capaz de reconocer la información y utilizarla adecuadamente; recibir apoyo tanto en la posibilidad de recibir la enseñanza y practicar el aprendizaje. El docente se convierte

**Sistema Institucional de Evaluación - SIEE**  
en un modelo de orientación, selección y reflexión de todos los contenidos que se incorporarán en la red.

El facilitador virtual basándose en el decreto 1190 reglamentó la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes en los niveles de educación básica y media y estuvo su calificación en el SIEE. **Terminó en cuenta que el sistema de evaluación institucional de los estudiantes que hace parte del proyecto educativo institucional.**

**Artículo 5º.** En el BACHILLERATO VIRTUAL de la Universidad La Gran Colombia las áreas básicas de educación son las establecidas la ley 115 de 1994 de acuerdo con el art. 23 de la misma que establece: "Por el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional". Por la formación de Ciudadanos Gestores orientados hacia una Sociedad Emprendedora.

Las áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son las siguientes:

EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA	EDUCACIÓN MEDIA
1. Ciencias naturales y educación ambiental	Para el logro de los objetivos de la educación media secundaria serán obligatorias y fundamentales las mismas áreas de la educación básica en un nivel más avanzado, además de:
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia	1. Ciencias exactas y Ciencias políticas
3. Educación artística (Noñificado por el Art. 65, Ley 197 de 1997)	2. Filosofía
4. Educación ética y en valores	

## SOFTWARE PARA DESCARGAR, BUZON DE SUGERENCIAS, FORMATOS Y DOCUMENTOS INSTITUCIONALES





## MENSAJERO

odle13/message/index.php



Buscar personas y mensajes
Avanzada

**10 usuarios encontrados**

	TUTOR. DAVID MARTINEZ	+	🔒	🗑️
	TUTOR. FREDY LEÓN	+	🔒	🗑️
	TUTOR. NELSON RODRIGUEZ	+	🔒	🗑️
	TUTOR. MARTIN RIOS ACOSTA	+	🔒	🗑️
	TUTOR. JOHANNA SALDARRIAGA MONTOYA	+	🔒	🗑️
	TUTOR. JOHN ALEXANDER HERRERA MARIN	+	🔒	🗑️
	TUTOR. YEISON MENDEZ GONGORA	+	🔒	🗑️
	TUTOR. JADER PAYARES PIEDRAHITA	+	🔒	🗑️
	TUTOR. YULY MARITZA BARRETO MANTILLA	+	🔒	🗑️
	TUTOR. PAOLA ELIANA CHINCHILLA GARCIA	+	🔒	🗑️

**21 mensajes encontrados**

Desde	Hasta	Mensaje	Hora de envío
MALAGON RODRIGUEZ MATEO + 🔒		Buenas Tardes <b>Tutor</b> pedimos el favor los estudiantes del convenio que se nos de la información para saber en que fechas máximo debemos entregar la activida...	30/07/2013 10:52
CHARRY COGOLLO FELIPE ALEXANDER + 🔒		buenas noches profesor , espero que este bien , pude ver en la actividad numero 2 del ciclo 4B que debo ver un tutorial sobre como hacer un mentefacto o un mapa...	14/08/2013 21:19
LOPEZ ROJAS CRISTIAN ESTIBEN + 🔒		Buenas noches :D <b>tutor</b> mi problema es que voy a subir el trabajo numero 2 de gestión pero la plataforma esta inhabilitada para ello y pues yo soy estudiant...	28/08/2013 20:18
LOPEZ ROJAS CRISTIAN ESTIBEN + 🔒		Buenas noches :D <b>tutor</b> mi problema es que voy a subir el trabajo numero 2 de gestión pero la plataforma esta inhabilitada para ello y pues yo soy estudiant...	28/08/2013 20:18
LOBATON ROA CRISTIAN DAVID + 🔒		buenas tardes <b>tutor</b> jader neesito información de como hago para subir una actividad ala plataforma	16/09/2013 13:19
TORRES LOPEZ SOFIA + 🔒		Hola, Buen día , <b>Tutor</b> Jader usted envió un correo electrónico el que decía que miráramos cuales eran las actividades que teníamos retrasadas o bien tuvi...	13/10/2013 17:29
TORRES LOPEZ SOFIA + 🔒		<b>Tutor</b> Jader desde hace un tiempo la plataforma no me permite participar en ningún foro, no aparece la opción de participar Esta era mi participación de l...	20/10/2013 22:08
	GUERRERO BARRIOS OMAR ALEXIS + 🔒	<b>TUTOR. JADER PAYARES PIEDRAHITA</b> ha hecho un comentario en la tarea A1. ¿QUÉ CONCEPTOS DEBO INTERIORIZAR ANTES DE DESARROLLAR UN PROYECTO DE GESTIÓN COMUNITAR...	27/12/2013 08:58
	CORDOBA NARVAEZ MAYRA ALEJANDRA + 🔒	<b>TUTOR. JADER PAYARES PIEDRAHITA</b> ha hecho un comentario en la tarea A4. ¿A QUÉ ALUDE EL CONCEPTO DE COMUNIDAD?	27/12/2013 08:59
	RIVEROS SUAREZ JONATHAN + 🔒	<b>TUTOR. JADER PAYARES PIEDRAHITA</b> ha hecho un comentario en la tarea A1. ECONOMIA SOLIDARIA	27/12/2013 08:59
	PRIETO PAEZ LEON SANTIAGO + 🔒	<b>TUTOR. JADER PAYARES PIEDRAHITA</b> ha hecho un comentario en la tarea A1. ECONOMIA SOLIDARIA	27/12/2013 08:59

## MIS CURSOS



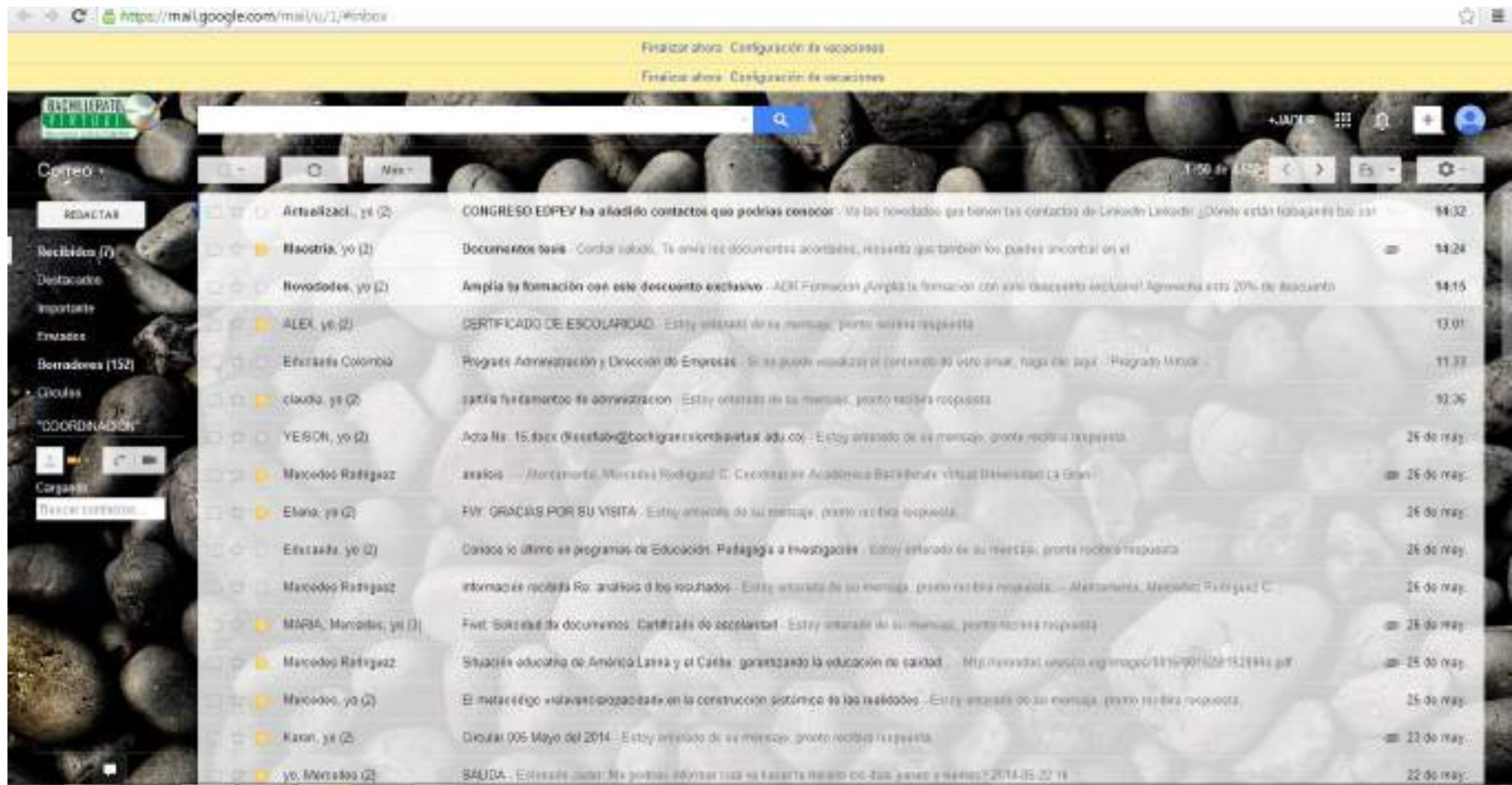
The screenshot shows a mobile application interface with a search bar at the top containing a magnifying glass, a star, and a menu icon. Below the search bar is a blue header with the text 'Mis cursos' and a small upward arrow. The main content is a list of course titles, each preceded by a small circular icon with a play symbol. The list includes:

- RECUPERACIÓN C3-grado 7 CEMEX2013
- ACTA DE RECUPERACION
- ARTE C4A2014
- BITACORA DE ACTIVIDADES DIARIAS
- C. NATURALES Y ED. AMBIENTAL C4A2014
- C. SOCIALES C4A2014
- CURSO DE SUFICIENCIA
- ETICA C5A2014
- ÉTICA C6A2014
- EVALUACION CICLO 3B2013
- EVALUACION CICLO 4A2013
- EVALUACION CICLO 4B2013
- EVALUACION CICLO 6B2013
- EXÁMENES CEMEX 2013 C5-Grado 10
- EXÁMENES CEMEX 2013 C6-Grado 11
- FILOSOFIA C5A2014
- FILOSOFIA C5B2013
- FILOSOFIA C5CEMEX2013
- FILOSOFIA C6A2014
- FILOSOFIA C6B2013
- FILOSOFIA C6CEMEX2013
- FORMATO DE NOTAS
- INDUCCION 2013BF
- INDUCCION 2014A
- INDUCCION CEMEX
- LENGUA CASTELLANA C4A2014
- MATEMÁTICAS C4A2014
- MI COMUNIDAD
- RECUPERACIÓN C5CEMEX2013
- RECUPERACION C6CEMEX2013
- RECUPERACIONES CICLO 4A2013
- RECUPERACIONES CICLO

## INFORME DE NOTAS

Universidad Pedagógica Nacional Decreto 0419 del 10 de Septiembre de 2002 Resolución de Aprobación 070 de Agosto de 2006 <b>INFORME CUANTITATIVO</b>				
NOMBRE DEL ESTUDIANTE/ASIGNATURA	CICLO	CALENDARIO	ANO	FECHA DE INGRESO
<b>CIENCIAS ECONÓMICAS Y POLÍTICAS</b> LOGRO TRABAJADO: LOGRO TRABAJADO: LOGRO TRABAJADO: COMPTO PARCIAL 1: COMPTO PARCIAL 2: NOTA DESEMPEÑO: VALIDACIÓN FINAL:				
<b>CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL</b> LOGRO TRABAJADO: Argumentar mediante textos la importancia de la energía solar. LOGRO TRABAJADO: Reconocer las principales políticas ambientales en la energía. LOGRO TRABAJADO: Reconocer la importancia de la conservación de las especies. COMPTO PARCIAL 1: 40 COMPTO PARCIAL 2: 40 NOTA DESEMPEÑO: 40 VALIDACIÓN FINAL: DESEMPEÑO AUTO.				
<b>CIENCIAS SOCIALES</b> LOGRO TRABAJADO: Analizar el impacto de la colonización en Europa. LOGRO TRABAJADO: Identificar las principales causas de la modernidad. LOGRO TRABAJADO: Identificar las relaciones básicas del capitalismo. COMPTO PARCIAL 1: 40 COMPTO PARCIAL 2: 40 NOTA DESEMPEÑO: 40 VALIDACIÓN FINAL: DESEMPEÑO SUPERIOR				
<b>EDUCACIÓN ARTÍSTICA</b> LOGRO TRABAJADO: Conocer el término arte desde su etimología general. LOGRO TRABAJADO: Analizar los estilos en donde se originó la pintura del arte. LOGRO TRABAJADO: Conocer las principales manifestaciones de arte abstracto. COMPTO PARCIAL 1: 40 COMPTO PARCIAL 2: 40 NOTA DESEMPEÑO: 40 VALIDACIÓN FINAL: DESEMPEÑO SUPERIOR				
<b>EDUCACIÓN ÉTNICA</b> LOGRO TRABAJADO: Analizar los modos como se han relacionados el género. LOGRO TRABAJADO: Comprender el valor de la unidad.				

## CORREO INSTITUCIONAL



Finalizadora - Configuración de vacaciones

Finalizadora - Configuración de vacaciones

1:59 de 4:52

Seleccionar	Enviar	Max							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Actualizaci...	yo (2)	CONGRESO EDPEY ha añadido contactos que podías conocer	... Va las novedades que tienen los contactos de LinkedIn LinkedIn ¿Dónde están trabajando los...	14:32		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Maostría, yo (2)		Documentos tesis - Cordón sabido	... Te envío los documentos acordados, también puedes guardarlos en el...	14:24		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Revoluciones, yo (2)		Amplia tu formación con este descuento exclusivo	... AER Formación Amplia tu formación con este descuento exclusivo! Aprovecha este 20% de descuento	14:15		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALEX, yo (2)		CERTIFICADO DE ESCOLARIDAD	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	13:01		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Educación Colombia		Programa Administración y Dirección de Empresas	... Si se puede visualizar el contenido de otro email, haga clic aquí - Programa Virtual -	11:33		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	clauda, yo (2)		partes fundamentos de administración	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	10:26		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	YESON, yo (2)		Acta No. 15.docx (descargas@backgroun...)	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Marcelos Rodríguez		análisis	... Montserrat, Marcelos Rodríguez C. Coordinador Académico Bachillerato Virtual Universidad La Gran...	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Elana, yo (2)		FVR: GRACIAS POR SU VISITA	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Educaada, yo (2)		Dando lo último en programas de Educación, Pedagogía e Investigación	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Marcelos Rodríguez		información recibida Re: análisis de los resultados	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta. - Montserrat, Marcelos Rodríguez C.	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MARSA, Marcelos, yo (3)		Fvrt: Solicita tus documentos - Certificados de excelencia	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Marcelos Rodríguez		Situación educativa de América Latina y el Caribe: garantizando la educación de calidad	... http://repositorio.unesco.org/images/0015/00152944.pdf	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Marcelos, yo (2)		El muestreo «relativo» en la construcción sistémica de los resultados	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	26 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Karon, yo (2)		Divulgar 005 Mayo del 2014	... Estoy interesado de su mensaje, pronto recibiré respuesta	23 de may		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	yo, Mercedes (2)		SAUIDA - Encuesta sobre las prácticas educativas en las aulas de los años 90 y 2014-05-22 14		22 de may		

## CARTELERAS

### Boletín final de Calificaciones

APRECIADOS ESTUDIANTES entre el 21 de mayo y el 31 de mayo cada estudiante de CEMEX podrá conocer su informe final.

Para observar los informes deben ingresar al curso **INFORME DE NOTAS CEMEX**

Cualquier duda y comentario hacerlo a: [cooracademicaby@bachigrancolombiavirtual.edu.co](mailto:cooracademicaby@bachigrancolombiavirtual.edu.co)

[Ir a Informes](#)



#### ATENCIÓN ESTUDIANTES

La plataforma sólo permitirá descargar las actividades de forma secuencial.

Estudiante



Plataforma

A-1

A-2

Docente



Bachillerato Virtual UGC,  
Anuario Promoción

Calendario A 2013



Music: Amazing Grace  
by John Newton, Classical Music Sound Library



## SOPORTE TÉCNICO POR ACCESO REMOTO



# Soporte Técnico

Si hay inquietudes o dificultades en cuanto al manejo de la plataforma y/o correo electrónico, puedes solicitar ayuda al departamento de Soporte Tecnológico, programando Tutoría Virtual con 24 horas de antelación. Debes contar con parlantes, micrófono y el programa de soporte.

descarga el programa de soporte [Aquí](#)



## INDUCCIÓN DE PLATAFORMA Y ACTIVIDADES ACÁDEMICAS

→ [www.bachigrancolombiavirtual.edu.co/moodle13/course/view.php?id=326](http://www.bachigrancolombiavirtual.edu.co/moodle13/course/view.php?id=326)



Estudiantes sean todos bienvenidos a este curso de inducción interactivo, en este espacio compartiremos con los demás estudiantes y tutores experiencias académicas y expectativas respecto a esta nueva modalidad de educación virtual, además aprenderemos el manejo del aula virtual explorando las diferentes herramientas que esta nos ofrece.

Las directivas y docentes del Bachillerato Virtual de la Universidad La Gran Colombia les desean a todos nuestros nuevos estudiantes muchos éxitos.

Tema 1



### PRESENTACIÓN DE LOS TUTORES EN LA INDUCCIÓN

A continuación se presentaran los Tutores e Ingenieras que los estarán acompañando y asesorando en el transcurso de esta inducción.



Inicialmente te invitamos a que pongas tus conocimientos a prueba en la **prueba clasificatoria de inglés**, la cual deberás responder sinceramente pues esta te llevara al nivel de inglés que veras en el ciclo.



PRUEBA CLASIFICATORIA DE INGLÉS



## **DOCENTES PARTICIPANTES ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA**

1. Paola Eliana Chinchilla García
2. John Alexander Herrera Marín
3. Martin Alonso Ríos Acosta
4. Johanna Saldarriaga Montoya
5. Nelson Rodríguez Rodríguez
6. Luz Adriana Salinas García
7. Alexis Barroso Londoño
8. Yeison Méndez Góngora



## **ESTUDIANTES PARTICIPANTES GRUPOS FOCALES**

1. Cortes Villamil Nicolás Esteban
2. Cubides Rozo José Daniel
3. Gómez Báquiro María Fernanda
4. Hernández Nova Brayan Alejandro
5. Higuera Bolaños Omar Fabián
6. Hoyos Calao Laura Daniela
7. Martínez Duran Ingrid Paola
8. Martínez Urbano Andrés Felipe
9. Moreno Yara Javier Alberto
10. Muñoz Báquiro Cristian Alejandro
11. Ochoa Martínez Daniela
12. Perilla Pinilla Paula Alejandra