

## EXPERIENCIA EN LA VIRTUALIZACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE Facultad de Educación – Uniminuto

### Resumen:

La presente ponencia presenta y pone a consideración a la comunidad académica el modelo de educación virtual de Uniminuto, fruto de un ejercicio investigativo fundamentado en la praxeología pedagógica. El lector podrá encontrar una breve presentación de la institución y de su especialización en diseño de ambientes de aprendizaje, en concordancia con su proyecto institucional de educación virtual "Virtus". Brindaremos un panorama que va desde nuestra postura conceptual sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y las posibilidades de visualizar adecuadamente nuestros ambientes naturales de aprendizaje en los ambientes virtuales de aprendizaje, planteando al diseño instructivo como didáctica, el constructivismo como paradigma y la praxeología pedagógica como modelo, para una propuesta pedagógica en el diseño de ambientes de aprendizaje apoyados en TIC con proyección social para el contexto colombiano destacando el valor, sentido de pertenencia e identidad, **social**, **cultural** y **natural** que conforman nuestros **ambientes de aprendizaje** propios (referidos al contexto colombiano).

Las conclusiones.....quedan para el lector.

## PRESENTACIÓN.

UNIMINUTO adelanta un proceso [praxeológico](#) orientado para la formación de docentes a nivel de postgrado y diplomado en el tema de tecnologías de la información y educación virtual; cuenta con programas aprobados de postgrado (entre ellos, la **especialización en diseño de ambientes de aprendizaje**) apoyados en el uso de TIC, enmarcados dentro del proyecto institucional "[VIRTUS](#)".

UNIMINUTO hace parte de la Red Universitaria Mutis, cuyo principal tema de trabajo es precisamente es la educación virtual con sentido y proyección social.

La especialización en **Diseño de Ambientes de Aprendizaje** se encuentra apoyada en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), gracias al uso de [aulas virtuales](#). Tiene como principal objetivo formar especialistas que manejen conceptualmente, la teoría propia de los modelos pedagógicos, el diseño de ambientes de aprendizaje multimedial y web, los elementos de teoría cognitiva y la informática para el diseño, desarrollo y evaluación de estos ambientes.

A nivel tecnológico la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje se apoya en el uso de software libre. El entorno comunicacional entre tutores y alumnos se da gracias al uso de [Manhatan](#) y recientemente [Moodle](#). Los módulos web de la especialización han sido desarrollados con una herramienta generadora de cursos, su nombre [Cervantes](#). Hemos establecido un modelo de comunicación asincrónica, apoyados en foros de discusión y oficina de correos, lo que nos ha permitido atender nuestros alumnos distribuidos en diversos puntos geográficos de Colombia (Bogotá, Bello, Cali, Lérica y Nocaima).

Gracias a que muchos de nuestros alumnos han expresado el no poseer fácil acceso a internet ni a computadores de última tecnología, hemos desarrollado módulos de fácil descarga (tan pequeños que ocupan un disquete); así han podido seguir los contenidos del módulo fuera de línea.

Tenemos que mejorar en aspectos tecnológicos y administrativos que nos permitan brindar un mejor servicio académico, llegando con centros tecnológicos a diversos puntos de Colombia, pero hemos logrado "afectar" positivamente a nuestros estudiantes, los cuáles están teniendo impacto social en sus regiones de origen.

Con esta ponencia queremos aportar lo que consideramos nuestra mayor fortaleza en esta experiencia investigativa institucional; nuestro modelo de educación a distancia para el contexto colombiano.

## 1. UNA POSTURA CONCEPTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

“Las nuevas tecnologías han desmaterializado, deslocalizado y globalizado la información. Al situarla en el “ciberespacio” (esa alucinación consensual formada por todos los bancos de datos de todos los ordenadores del mundo interconectados entre sí, parafraseando la definición del novelista William Gibson (1989)), la han liberado de las características de los objetos culturales tradicionales (objetos muebles como el libro, el cuadro, o la fotografía), que la sustentaban y cuya materialidad nos limitaba fuertemente, y han eliminado los tiempos de espera para que el mensaje llegue del emisor al receptor. Como sostiene Negroponte (1995), hemos pasado de una cultura basada en el átomo a una cultura basada en el bit. Y mover átomos es caro y lento, mover bits es rápido y barato. Las implicaciones de este cambio son enormes ya que las coordenadas espacio-temporales son el marco de toda actividad humana. Las redes informáticas eliminan la necesidad de los participantes en una actividad de coincidir en el espacio y en el tiempo. Y este hecho desafía la manera en la que hemos hecho la mayor parte de las cosas durante muchos años.”

Jordi Adell (1995).



Hoy hablamos de las tecnologías de la información y a comunicación (TIC), jugando un papel preponderante en la historia de la humanidad. Surgen los computadores, las redes informáticas, nuevos soportes y canales de comunicación, cambiando las relaciones de almacenamiento, proceso y transmisión de la información.

Retomando lo expresado por Jordi Adell (1997), la digitalización de información (transcribirla de un ambiente real a un ambiente informático) supone un cambio radical en el tratamiento de la información, esta ya no es guardada en “objetos mueble”, en libros o fotografía, la libera de los propios objetos y de sus características materiales para hacerla residir en espacio topológicos (el ‘ciberespacio’ o la ‘infosfera’).



Contrario a lo que algunos piensan, las TIC nos han devuelto lo “natural” de la comunicación que se había perdido en la comunicación “libresca” con respecto a la oral, ya que todas las características con que percibimos el mundo natural están presentes (seguimos comunicándonos a través de nuestros sentidos), con el beneficio que nos brindan los medios electrónicos, de comunicarnos más allá de nuestros límites biológicos, (espacio-temporalidad).



Tenemos entonces un reto, asimilar estas nuevas coordenadas espacio-temporales, esta nueva “geografía mental”, utilizar educativamente las tecnologías, para crear nuevos ambientes de aprendizaje que propicien el desarrollo de individuos capaces de “aprender a aprender” y no “aprender algo” para toda la vida. <sup>1</sup> Ha esto ha querido dar respuesta la **especialización de diseño de ambientes de aprendizaje**, con alto sentido social y de compromiso con nuestra contexto colombiano.



### Los ambientes de aprendizaje virtuales apoyados en TIC.

Un ambiente de aprendizaje a distancia: “Es una situación educativa en la que las personas participantes no coinciden en tiempo y lugar, por lo tanto se requiere de diversos medios para establecer la comunicación y dar lugar a procesos de aprendizaje, pero no significa que sean situaciones distintas o desligadas de la realidad con sus tiempos y espacios concretos. Los ambientes siguen siendo ambientes de vida, independientemente de si son a distancia o presenciales. Aunque los referentes no sean tanto los espacios arquitectónicos, sino, las interacciones y los medios a través de los cuáles se realiza. Una de las tareas prioritarias de la educación a distancia es la de ayudar a construir comunidades de aprendizaje en ambientes virtuales, como lo dice Rossman: ‘los acilitadotes del aprendizaje en estos ambientes deben reconocer la importancia del desarrollo de comunidades instruccionales y emplear los medios para apoyar su desarrollo’”.

Manuel Moreno Castañeda.

En la **especialización en diseño de ambientes de aprendizaje** tenemos claro que nuestras coordenadas espacio-temporales de aprendizaje han cambiado (en parte). Antes se estudiaba en un medio natural-cultural; “el salón de clases”, coincidíamos en tiempo y espacio en estas comunidades de aprendizaje. Ahora los computadores, conectados a la red de internet nos han hecho ingresar en nuevas coordenadas mentales, permitiendo la globalización del proceso de aprendizaje, rebasando nuestro límites físicos, trayendo información que antes era muy distante.



Tal vez el hecho de que los nuevos ambientes de aprendizaje apoyados en las tecnologías no cuenten (en teoría) con un aula física, nos ha hecho bautizar su inexistencia como “aula virtual”; Pero la tecnología, los computadores, la red de internet, las comunidades virtuales, tienen un asidero real, “están situadas dentro de nuestro mundo físico”, ocupan un espacio en nuestra realidad. Son seres

<sup>1</sup> Marco conceptual tomado del módulo desarrollo de ambientes de aprendizaje, UNIMINUTO.

humanos los que mueven, y propician estos nuevos ambientes, las nuevas tecnologías no son más que un medio que nos facilita acceder a información remota en tiempos inimaginables; si consideramos el tiempo, esfuerzo y dinero que tendríamos que invertir al desplazarnos físicamente para conseguirla.

## 1.2 Del concepto de Ambiente Virtual de Aprendizaje.

Consideramos importante, dar a conocer el concepto de ambiente virtual de aprendizaje que apropiaremos para la presente propuesta, como punto de partida, una vez que se van a formar tutores de la educación superior en el manejo de este concepto y tipo de ambientes.

Nos permitiremos entonces a continuación, parafrasear algunas ideas que nos permitan enmarcar la postura de ambientes virtuales de aprendizaje para la siguiente propuesta de capacitación:

*Parafraseando algunas ideas de Nassif alrededor del concepto de ambiente:* "**Ambiente**, es el medio en el que viven los individuos y los grupos en los cuales se encuentran inmersos. Un ambiente natural se refiere al ambiente físico, al escenario de la existencia humana. El hombre por ser parte de este ambiente natural, le aporta elementos de producción humana, lo cuál no hace que el ambiente natural pierda su carácter originario, (aunque muchas veces sea difícil distinguir tanto en el ambiente y en el hombre mismo, lo estricta y originalmente natural de lo producido por este último)".

**Desde la presente propuesta entenderemos el ambiente como algo natural donde tienen cabida todos aquellos elementos cotidianos que conforman y rodean desde dentro y desde afuera a los individuos, incluso las tecnologías de la información y la comunicación, como parte de la producción humana.**

*Volviendo a parafrasear a Nassif....* "El hombre es un ser de naturaleza pero a la vez y por excelencia un ser de cultura, modificador y creador de ambientes que, en permanente relación con él, vuelve a modificarlo en una larga serie de corrientes transformadoras y re-transformadoras". A esto expresado por Nassif adosamos lo expresado por Pierre Levy en su libro "¿Qué es la virtualidad?, donde nos la define como "...es otra forma de hacer presencialidad a través del lenguaje".

**Entenderemos entonces a un ambiente virtual como una modificación que el hombre a desarrollado de y en su ambiente natural, gracias al uso de la tecnologías de la información y la comunicación, que hoy le permiten desarrollar otro tipo de interrelaciones personales a través del lenguaje, una nueva forma de expresión cultural, de presencia e identidad en la sociedad de la información y el conocimiento.**



Finalmente, nos permitiremos parafrasear la definición de ambiente de aprendizaje de *Moreno Castañeda*: "A partir de estos referentes naturales, sociales y culturales, que vienen a conformar el **ambiente humano**, situamos lo que entendemos por ambientes de aprendizaje, situaciones y procesos que se viven dando lugar a la asimilación, transformación, recreación y socialización de la cultura".

Es así como para la presente propuesta, definimos y apropiamos a los **ambientes virtuales de aprendizaje** como:

**Un ambiente humano donde tienen cabida todos aquellos elementos cotidianos que conforman y rodean desde dentro y desde afuera a los individuos, incluso las modificaciones que el hombre desarrolla gracias al uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que hoy le permiten asimilar, transformar, recrear y socializar su cultura como nueva forma de presencia, identidad y expresión cultural, en la sociedad de la información y el conocimiento.**



A partir de esta definición queremos especialistas en diseño de ambientes de aprendizaje, no solo en habilidades que le permitan manejar herramientas comunicativas para realizar su ejercicio de docencia a distancia; proponemos que adicionalmente estos docentes deben cuestionarse a partir de su práctica cotidiana en el aula de clase, para así poder responder efectivamente con nuevas estrategias metodológicas y pedagógicas desde un aula virtual de clase, acorde con las actuales necesidades socioculturales de aprendizaje que giran entorno al acceso global de la información, sin perder de vista la identidad propia que reside en el contexto local, en el aula de clase, donde el profesor pasa de ser dominador absoluto y fuente de consulta de sus alumnos a ser tutor, moderador y facilitador de la información que hoy se encuentra en múltiples fuentes de consulta, desbordado así las paredes del aula escolar.

Coincidimos en lo que muy bien expresa Martínez (2004): *"El papel del dinamizador/tutor en el mundo del e-learning (aprendizaje virtual) es materia de discusión encendida y permanente. Pero tal vez lo que más me sorprende es que nadie se pregunta ni pone en duda el papel del profesor en la educación presencial. Menos aun se discute sobre el rol del alumno. Ni siquiera hay dudas sobre lo que significa aprender, sobre la inteligencia o el conocimiento, cuando es muy poco lo que sabemos al respecto. A mí me parece evidente que el papel del tutor virtual es el mismo que el del profesor presencial: ayudar a que los alumnos*

*aprendan y, más concretamente, favorecer que las personas aprendan a pensar y decidir por sí mismas”.*<sup>2</sup>

Efectivamente, si el objetivo del profesor presencial y el tutor virtual en relación con el estudiante es el mismo, que esté aprenda y que aprenda a pensar por sí mismo, se hace necesario un modelo pedagógico y didáctico que a partir del análisis de la práctica en lo presencial, le permita al docente adquirir las nuevas destrezas para poder ser un tutor que maneje los ambientes virtuales de aprendizaje.



## **2. EL DISEÑO INSTRUCTIVO COMO DIDÁCTICA, EL CONSTRUCTIVISMO COMO PARADIGMA Y LA PRAXEOLOGÍA PEDAGÓGICA COMO MODELO, PARA UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA EN EL DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE APOYADOS EN TIC CON PROYECCIÓN SOCIAL PARA EL CONTEXTO COLOMBIANO**

### **2.1 El diseño instructivo.**

Durante mucho tiempo hemos estado acostumbrados a desarrollar nuestras actividades escolares en cuadernos, carteleras y demás; todos, objetos físicos. Debemos prepararnos para desarrollar ambientes de aprendizaje apoyados en tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a su vez, ser formadores de una nueva generación que definitivamente ya está asimilando casi por inercia estos nuevos ambientes (no debemos olvidar las destrezas con que un niño maneja los juegos electrónicos interactivos, que difieren mucho de aquellos juegos que muchos de nosotros practicamos en nuestra juventud), pero, a estos jóvenes les hace falta instrucción-construcción.



Debemos adquirir y conocer destrezas básicas que nos permitan dominar este nuevo medio, para poder aprovecharlo. Muchos alumnos hoy por hoy se están dedicando simplemente a copiar y pegar información consignada en internet, imprimirla y entregarla como tarea, constituyéndose en “ognitivismo de información”.

No es culpa del estudiante ni del docente, ya que nunca en el pasado recibimos o impartimos las metodologías claves que permitieran extraer las bondades de este

<sup>2</sup> MARTÍNEZ, Javier (2004). *El papel del tutor en el aprendizaje virtual* [artículo en línea]. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].  
<<http://www.uoc.edu/dt/20383/index.html>>



nuevo medio tecnológico que apoya el aprendizaje. En esta parte juega especial importancia el diseño instructivo, para desarrollar adecuadamente ambientes de aprendizaje apoyados en la tecnología.

“Ni alguien listo, ni un título cognitivo, ni el dominio de una materia, ni la experiencia en la computación gráfica y de programación, pueden sustituir la adecuada experiencia en el diseño de sólidas estrategias instruccionales”. (Merrill 1997).<sup>3</sup>

El concepto de “diseño instructivo”, es propio de la de la literatura anglosajona; corresponde en gran medida a una determinada visión de la didáctica, con fuertes influencias de la psicología de la instrucción y en los últimos años de la utilización de los computadores en la enseñanza. No existe una única teoría de diseño instructivo, sino varias teorías fundamentadas en los tres principales paradigmas sobre el aprendizaje (conductismo, cognitivismo y constructivismo):

- **Conductismo:** Ofrece una visión de la persona que aprende como una “caja negra”. No importa que ocurre internamente sino las relaciones entre los estímulos externos y la respuesta de la persona.
- **Cognitivismo:** Consideran que el conocimiento y aprendizaje son un proceso de cambio interno.
- **Constructivismo:** Considera que el aprendizaje se produce mediante un proceso activo en el que el alumno aprende en interacción con el entorno.

Una estrategia instruccional consiste en una estructura de conocimiento fundamentada en una consistente presentación del ambiente de aprendizaje, que permita al estudiante una oportunidad de exploración de las ideas enseñadas a través de prácticas contextualizadas con retroalimentación, acompañadas de tutorías que permitan al alumno alcanzar las metas de conocimiento.

Para desarrollar ambientes de aprendizaje apoyados en tecnologías de la información, es importante poseer conocimiento de estructuras claras en el manejo de la información en aras de generar nuevo conocimiento en los estudiantes. El diseño instructivo es vivencial, no se refiere únicamente a generar contenidos para ambientes de aprendizaje virtuales, es toda una cosmovisión, una forma de abordar la vida y las experiencias a transmitir.



En el proceso de diseñar un ambiente virtual de aprendizaje no es premisa inclinarse por una de los tres paradigmas de la enseñanza planteados, es más

<sup>3</sup> Instructional Strategies that teach, CBT Solutions, M. David Merril. 1997.



importante identificar los aspectos más adecuados en función del curso a desarrollar, tales como **contenido, edad de los usuarios y el contexto de uso**.

En esta fase se deben tener en cuenta aspectos tan importantes como las características del diseño instructivo (características de los futuros usuarios, los contenidos de aprendizaje y las formas de interacción más adecuadas que faciliten el proceso enseñanza – aprendizaje).

En el Diseño Instructivo hay que tener en cuenta varios aspectos importantes:

- La naturaleza de lo que debe ser aprendido.
- La característica de los estudiantes (conocimientos previos requeridos, estrategias, destrezas, motivación, etc.).
- La naturaleza del entorno de aprendizaje.
- Los límites del desarrollo: Tiempo previsto para la formación.



## 2.2. El constructivismo y la tecnología.

“Recientemente se ha producido un cambio en la visión de la computadora como una herramienta para conducir procesos de enseñanza constructivista. Con la computadora se pretenden crear ambientes de aprendizaje significativos para que en ellos los alumnos busquen activamente el conocimiento, en lugar de esperar que los profesores lo proporcionen. Las habilidades que se busca desarrollar en los estudiantes tienen que ver con la comprensión de la lectura, la composición escrita, la resolución de problemas, el razonamiento y la experimentación”.<sup>4</sup>

En el constructivismo se diferencian tres estadios en la adquisición de conocimientos: introductorio o inicial, avanzado y experto.

- **Introductorio o inicial:** El alumno dispone de pocos conocimientos sobre una determinada habilidad o área del conocimiento.
- **Avanzado:** Supone la adquisición de conocimientos más avanzados que permitan al alumno solucionar problemas más complejos.
- **Experto:** Se caracteriza por tener una estructura de conocimiento más coherente con interconexiones entre las diferentes estructuras cognitivas.

---

<sup>4</sup> Nuevas tecnologías y aprendizaje, Cesáreo Morales.



- “El papel que juega la tecnología desde el enfoque constructivista es la de una herramienta de **apoyo para el aprendizaje**”.<sup>5</sup> Esto puede concebirse de varias formas:
- La tecnología como apoyo para la construcción de conocimiento.
- La tecnología como vehículo de información para explorar el conocimiento para apoyar el aprendizaje a través de la construcción.
- La tecnología como contexto de apoyo para **aprender haciendo: solución de problemas reales**, representación de situaciones y contextos.
- La tecnología como **medio social** para apoyar el aprendizaje a través de la colaboración y la reflexión.
- La tecnología para apoyar la reflexión durante el proceso de aprendizaje.

“Es así como desde el constructivismo se habla de contextos de entornos de aprendizaje, lugar donde los alumnos deben trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos formativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas”.<sup>4</sup>

Desde el constructivismo, situaciones de vida real ayudan a poner en práctica la solución de problemas y su posterior transferencia a otras situaciones reales.

“Por lo tanto, la alternativa constructivista a la memorización y a las actividades fuera de contexto es dar más importancia a los contexto de aprendizaje que permitan la construcción de conocimientos, organizando los contextos con actividades más cercanas al mundo real y que normalmente impliquen grupos de discusión”.<sup>4</sup>



Desde la instrucción-construcción, hemos entendido en la **especialización de diseño de ambientes de aprendizaje** a los ambientes virtuales como medios de apoyo para que el alumno pueda “aprender haciendo”, superando tareas memorísticas, avanzando hacia la resolución de problemas en su contexto diario, apropiando así el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como innovación en los ambientes escolares.

Al entender la tecnología desde el constructivismo **como contexto de apoyo para aprender haciendo**, a partir de la solución de problemas reales presentes en nuestra sociedad, y entendida como **medio social para apoyar el**

<sup>5</sup> Mód. Diseño instruccivo I, Master Multimedia Educativo, Begoña Gros Salvat, Universidad de Barcelona, España. [www.ub.es/multimedia/mastermme](http://www.ub.es/multimedia/mastermme)



**aprendizaje** a través de la colaboración y la reflexión, nos permite anotar que estos temas no se apartan del proceso social y de trabajo que con comunidades ha gestado la obra del **Minuto de Dios**.

**Uniminuto** comprometida con esta labor es fiel a estos principios, en coherencia con los cuales ya se están desarrollando trabajos de carácter educativo y pedagógico, en metodología de educación a distancia, modalidad virtual como lo es el caso de la **especialización en diseño de ambientes de aprendizaje**, así como en otros programas tanto a nivel formal como informal, buscando llegar a comunidades de zonas marginadas.

### 2.3 La praxeología pedagógica.

Como resultado de esta continua reflexión, Uniminuto ha adoptado como modelo pedagógico a la, **Praxeología pedagógica**<sup>6</sup>, la cual se entiende como un discurso de tipo reflexivo y crítico sobre la acción, en el caso educativo, sobre la práctica social y pedagógica, buscando mejorarla a través de la cualificación de su coherencia, pertinencia y eficiencia. La praxeología pedagógica presta particular atención a aquello que es construido a partir de su práctica, indiferentemente de su composición, pero privilegiando su comportamiento o su utilización.

La relación entre los elementos teóricos y la práctica busca desarrollar y mantener en el participante *"una actitud de indagación que, enriquecida con teorías y modelos investigativos, permita la reflexión disciplinada de la práctica educativa y el avance del conocimiento pedagógico y didáctico"*<sup>7</sup>; para ello se requiere una **didáctica**, que tenga como base los saberes específicos, fomente una cultura de la investigación para la formación del espíritu científico y de capacidades investigativas, a partir del proceso de formación.

El *proceso praxeológico* comienza con la **observación** (VER) de la propia práctica, es decir, con la mirada del agente sobre el conjunto de su intervención concreta: los diversos actores, el medio, las estrategias, la organización, las coyunturas. Con la ayuda de los instrumentos adecuados, el observador determina los hechos susceptibles de transformación, configurando así una problemática. Esta observación condiciona el conjunto del proceso de intervención, en tanto que mostrará las cosas a mejorar, a intervenir, y exigirá una comprensión (o segunda mirada) de la problemática. Surge así el momento de la **interpretación** (JUZGAR) como un comprender lo que se ha visto y no tanto justificar lo que se quiere hacer. Comprender que implica una opción: se arriesga una hipótesis de solución a la problemática surgida de la observación, estableciendo relaciones entre los diferentes datos y fenómenos.

---

<sup>6</sup> Se puede encontrar más información sobre este aspecto en la Revista Praxis Pedagógica N. 1 y N. 2, en el Proyecto pedagógico de la Facultad de educación y en los informes finales de las investigaciones tituladas "Enfoque pedagógico de la Facultad de educación de la U.M.D a partir de análisis de la praxeología pedagógica" y "Construcción de un modelo pedagógico alternativo a partir de la praxeología", esté último próximo a publicarse.

<sup>7</sup> MEN. Decreto 272 del 11 de febrero de 1998. Artículo 3°



Todo esto conduce al momento de la **intervención** (ACTUAR), de la acción consecuente con lo observado y comprendido previamente. Y si bien, el momento **prospectivo** (DEVOLUCION CREATIVA) sólo aparece al final, es el que impregna todo el proceso praxeológico trascendiéndolo, estimulando y lanzando a lo nuevo, sugiriendo ir mas allá de la realidad inmediata.

Es así como para nuestra especialización a distancia en **diseño de ambientes de aprendizaje** (apoyada en el uso de TIC) hemos apropiado como estrategia metodológica al **diseño instructivo** como nueva **didáctica** para el desarrollo de contenidos de cursos virtuales **con sentido de pertinencia e identidad para el contexto colombiano**; al **constructivismo** como **paradigma pedagógico** que contempla la tecnología en la educación como **contexto de apoyo para aprender haciendo en un medio social** gracias a procesos de la colaboración y reflexión, y a la **praxeología** como proceso constructivo que permite al docente desde su práctica, el **ver, el juzgar, el actuar y la devolución creativa** desde el quehacer de sus ambientes de aprendizaje cotidianos ahora apoyados por el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

### 3. VALORES, AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE, SENTIDO DE PERTINENCIA E IDENTIDAD PARA EL CONTEXTO COLOMBIANO.

“¿Qué se entiende por valor?”

Este concepto abarca contenidos y significados diferentes y ha sido abordado desde diversas perspectivas y teorías. En sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea tal, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar. La práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad (Vásquez, 1999, p. 3).

Desde un punto de vista socio-educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social.”<sup>8</sup>

La «homogeneización» y la «fragmentación» son los efectos paradójicos de la «globalización» planetaria; se presentan como los polos opuestos y complementarios, oscilando entre los cuales se expresa tendencialmente el desdibujamiento y colapso posible de las identidades tradicionales. Los

<sup>8</sup> Tomado de “Los valores y su significado”, Encuentra.com  
<http://www.encuentra.com/includes/documento.php?IdDoc=575&IdSec=88>



mecanismos por los que la «globalización» opera estos efectos son la «desterritorialización» y la «deshistorización» (García Canclini, 1995), que afectan a los parámetros fundantes de toda identidad real o posible. Espacio y tiempo, condiciones trascendentales de toda producción y representación (Kant, 1781) y referentes unívocos del orden moderno con pretensiones de universalidad, fuertemente afectados por los procesos en curso, implican y explican las profundas transformaciones en la esfera cultural, en la que las particularidades interpelan a la universalidad, la multivocidad a la univocidad, las diferencias a la homogeneidad y se plantea una gran interrogante en torno a la cuestión del sentido.<sup>9</sup>

Abordar las cuestiones que implican los ambientes virtuales de aprendizaje, nos permite movernos dentro de la globalidad y la localidad; el desbordar los límites espacio temporales puede ser un proceso interesante, pero si no tenemos cuidado podemos perder nuestra identidad **social, cultural y natural** que conforman nuestros **ambientes de aprendizaje** propios (referidos al contexto colombiano).

Es así como en la **especialización en diseño de ambientes de aprendizaje**, desde los valores y la identidad cuestionamos aspectos de los ambientes de aprendizaje tales como:

- ¿Pueden existir ambientes de aprendizaje sin las TIC?
- ¿Pueden existir nuevos ambientes de aprendizaje mixto? (combinación de ambientes virtuales y tradicionales de aprendizaje).

Este y otros temas han sido debatidos en foros virtuales, de la **especialización en diseño de ambientes de aprendizaje** en UNIMINUTO, donde los alumnos han explorado reflexiones interesantes como:

“En nuestra geografía nacional encontramos lugares donde no ha llegado la energía eléctrica, mucho menos la televisión, los reproductores de cintas, mp3, Los computadores, las redes informáticas; en estas regiones ¿será posible crear nuevos ambientes de aprendizaje?.

Por supuesto que sí, los docentes que se encuentran en dichos lugares están invitados a crear “nuevos” ambientes de aprendizajes de acuerdo a sus posibilidades (Ej. trabajos realizados por docentes fuera del aula de clase, recorriendo paisajes para utilizar la observación directa de los estudiantes con la posibilidad de describir a través de diagramas, frases, redacciones, entre otros, el conocimiento logrado).

Es indudable que la aparición de los nuevos ambientes de aprendizaje apoyados en las TIC , ha afectado la manera como vivimos y la forma como aprendemos;

<sup>9</sup> Globalización e identidad latinoamericana, Acosta Yamandú.

[http://www.webislam.com/numeros/2001/03\\_01/Articulos%2003\\_01/Globalizacion\\_identidad.htm](http://www.webislam.com/numeros/2001/03_01/Articulos%2003_01/Globalizacion_identidad.htm)



sin embargo la utilización de estos medios no ha afectado a las instituciones educativas y las formas de aprendizaje de una manera radical, ya que el aula de clase se presenta aun con mucha fuerza dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y son pocos y tímidos, así como aisladas las intenciones del cuerpo docente de apropiar las TIC en su ejercicio académico.

La rigidez misma del sistema educativo actual (tradicional) permite que subsistan los ambientes convencionales (la escuela y el profesor son la fuente de todo el conocimiento) y las TIC son utilizadas como una herramienta más. La muy promocionada sociedad de la información es la última en llegar a la escuela. El uso que se hace de las TIC impacta otros escenarios, de los cuales son en último término sus usuarios, quienes por necesidad exigen cambios y ajustes en el sistema educativo tradicional. Puede considerarse que las TIC no son necesarias por sí mismas para crear ambientes de aprendizaje, pero pueden invitarse a entrar al aula, para motivar al estudiante en la solución de los problemas que vive en su entorno cultural. Las TIC son otra alternativa para crear ambientes adecuados y de motivación hacia y para el aprendizaje. El ambiente de aprendizaje no solo ocurre dentro del aula, también se crea fuera de ella.

Si contamos con las posibilidades de enriquecer los ambientes de aprendizaje con las TIC y con otros recursos, no podemos desconocerlas, lo más importante, no ser simples consumidores sino ser creadores de recursos que puedan ser distribuidos desde las TIC. Con ellas debemos crear espacios de conocimiento que sirvan al hombre para adquirir nuevas formas de pensamiento en su formación educativa, así como cuestionarlo por su proceso de desarrollo, entorno a la cultura que lo aferra.

Es importante que en la creación de un ambiente de aprendizaje (no sólo virtual o apoyado en la TIC), se proceda a indagar desde y hacia el estudiante por todo su proceso de conocimiento, determinando si lo que aprendió es un relleno de información o por el contrario recibió y produjo otro nuevo, adquiriendo la destreza de transmitirlo a lo que y a quien lo circunda. Desde este punto de vista la importancia no radica tanto en la creación de una ambiente de aprendizaje basado en la tecnología más moderna sino en la creación de espacios reflexivos que induzcan al estudiante a saber recibir, interpretar, analizar y potencializar su propio conocimiento y el aprendido en su “nuevo” ambiente de aprendizaje.”<sup>10</sup>

Es así como el valor y sentido de pertenencia e identidad, es trabajado transversal e integralmente por la **especialización en diseño de ambientes de aprendizaje**, orientada hacia la reflexión y construcción de adecuados ambientes de aprendizaje apoyados en TIC para el contexto colombiano.

## BIBLIOGRAFÍA

<sup>10</sup> Tomado de foro virtual “Ambientes de aprendizaje mixtos, apoyados en TIC”, realizado por alumnos “virtuales” de la especialización en diseño de ambientes de aprendizaje, UNIMINUTO, Bello y Bogotá. 2002

Adell, J. **TENDENCIAS EN LA EDUCACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN.** Edutec, Núm. 7, noviembre 1997. <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>

Bartolomé Pina Antonio R. Lectura en línea: **PREPARANDO PARA UN NUEVO MODO DE CONOCER.** [http://www.doe.d5.ub.es/te/any96/bartolom\\_pineda/](http://www.doe.d5.ub.es/te/any96/bartolom_pineda/)

EduTEKA, Tecnologías de la Información y Comunicaciones para la Enseñanza media y Básica. <http://www.eduteka.org>

González H. Bárbara **COMPRENDER LA IMAGEN HOY.** [http://teknokultura.rrp.upr.edu/teknosfera/digital\\_image.htm](http://teknokultura.rrp.upr.edu/teknosfera/digital_image.htm)

Moreno Castañeda Manuel **EL DESARROLLO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE A DISTANCIA.** <http://www.educadis.uson.mx/Des-Ambiente-Aprend-M-Moreno.htm>

Salinas Jesús. **NUEVOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA UNA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN.** <http://www.uib.es/depart/gte/ambientes.html>

Santos Guerra Miguel Angel, **IMAGEN Y EDUCACIÓN**, Ediciones Anaya S.A., 1984.

Soriando de Alencar Eunice M. L. **LA EDUCACIÓN PARA LA CREATIVIDAD.** <http://www.jalisco.gob.mx/srias/educacion/consulta/educar/10/10eunice.html>

Méndez Jorge. **DIMENSIONES ASOCIADAS CON EL PAPEL DE LA IMAGEN EN MATERIAL DIDÁCTICO.** <http://www.cesu.unam.mx/iresie/revistas/perfiles/perfiles/75-html/75-06.htm>

**LOS VALORES Y SU SIGNIFICADO,** <http://www.encuentra.com/includes/documento.php?IdDoc=575&IdSec=88>  
Encuentra.com, Portal católico.

Acosta Yamandú. **GLOBALIZACIÓN E IDENTIDAD LATINOAMERICANA.** [http://www.webislam.com/numeros/2001/03\\_01/Articulos%2003\\_01/Globalizacion\\_identidad.htm](http://www.webislam.com/numeros/2001/03_01/Articulos%2003_01/Globalizacion_identidad.htm)