



Modelos y estrategias para una educación a distancia efectiva

Eje temático 1: La implementación de la EaD en diferentes niveles educativos: Desafíos para lograr la calidad.

Ifigenia Alejandra Emperatriz Requena Negrón

Universidad José Antonio Páez – Municipio San Diego.

(Valencia- Venezuela)

ifigenia.requena@gmail.com

La educación a distancia impone un reto tecnológico y pedagógico para las universidades en Latinoamérica, que amerita el análisis e implementación de procesos de enseñanza adecuados al contexto social y cultural. La adopción de metodologías prestadas, y la desmedida importancia en la adquisición de tecnología para poner en marcha planes de EAD ha provocado desméritos a factores pedagógicos predominante en todo hecho educativo. Esto ha motivado esta investigación que tiene como fin Promover la aplicación de modelos y estrategias en la educación a distancia de acuerdo a los beneficios y aplicaciones causantes de efectividad en el proceso educativo bimodal y a distancia. Se emprende metodológicamente como una investigación documental no experimental, de carácter explicativo, y de revisiones críticas del estado del conocimiento. Se analizan las características que configuran la situación de la educación a distancia en universidades de Latinoamérica en el uso de



tecnología educativa, planificación, capacitación y perspectivas docentes para determinar los eventos han causado resultados exitosos. Se presentan para finalizar la conjugación explicada de modelos, métodos estrategias y planes cuyo apropiación debe hacerse planificando reflexivamente según el rol de tutores, inserción de tecnología, adiestramiento masivo, preparación de contenidos, inclusión global y técnicas de evaluación verificables del aprendizaje a distancia.

Palabras Claves: elearning, modelos, efectividad, estrategias, semipresencialidad.

1. INTRODUCCIÓN

La meta del docente es aprender, ampliar su potencial cognitivo, y con ello ampliar las posibilidades de compartir con sus discípulos y pares. La modalidad educativa a Distancia rompe las ataduras que constituyen aulas y horario, e impone ciertas exigencias. Esta modalidad ha evolucionado hasta verse complementada hoy en día por el Mlearning, y la formación ubicua que implica la suma de múltiples tecnologías como el ulearning. Las posibilidades que ofrece la modalidad educativa a distancia en todos los niveles son enormes, por la variedad de recursos útiles que puede ofrecer.

Hoy en día Instituciones educativas como la Universidad de Sevilla, la ESPOCH en Ecuador, la Universidad CAECE en Argentina han dado pasos importantes para alcanzar al resto del mundo globalizado, creando programas de capacitación docente totalmente en línea, usando la realidad virtual y videoconferencias para sus debates y clases.

Se puede concretar en los síntomas de la situación que afecta a docentes y estudiantes en algunas las instituciones los siguientes: Poca aplicación de diseños instruccionales, falta de metodologías, Creencias en cuanto a la



modalidad, Conectarse no es enseñar, Dilema entre la tecnología versus la pedagogía, y Desconocimiento del rol del tutor en línea.

Todo este panorama de aplicaciones tecnológicas en educación debe hacer pensar a docentes y directivos ¿Cuál es el alcance del conocimiento en tecnología educativa que se posee? ¿ De qué forma se podrán conjugar modelos educativos compuestos por estrategias y recursos para favorecer la producción cognitiva requerida en la educación a distancia?

La verdadera educación a distancia debe promover la construcción en conjunto, desde la construcción, la interacción y la conexión de individuos sociales, el problema es repensar la forma de enseñar desde la virtualidad.

Con lo antes expuesto se plantea como objetivo de la investigación el Promover la aplicación de modelos y estrategias en la educación a distancia de acuerdo a los beneficios y aplicaciones causantes de efectividad en el proceso educativo bimodal y a distancia.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO

De acuerdo a lo establecido en el Manual de Trabajos de grado de la UPEL (2006), se emprende este estudio bajo la modalidad de Investigación de campo, de carácter descriptivo.

Para la obtención de la información durante este estudio se apoyo en recursos documentales, de fuentes escritas, electrónicas, provenientes de obras de autores expertos en el campo de EAD, y revistas indexadas internacionales. Los datos que sustentan la fase de diagnóstico de la investigación así como la derivación de alternativas en la fase II se obtuvieron mediante la aplicación de un cuestionario abierto a los docentes que conforman la muestra.

Para determinar las necesidades pedagógicas de los procesos en la enseñanza virtual se consultó la opinión de docentes con formación o experiencia en la



tutoría virtual de las diferentes universidades de Latinoamérica. Se extrajo una muestra aleatoria de 50 docentes de diferentes áreas de conocimiento y universidades, el medio empleado fue el electrónico para el intercambio de información.

3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Se expresan el análisis llevado a cabo y la propuesta de modelos y estrategias, en respuesta a los objetivos de estudio

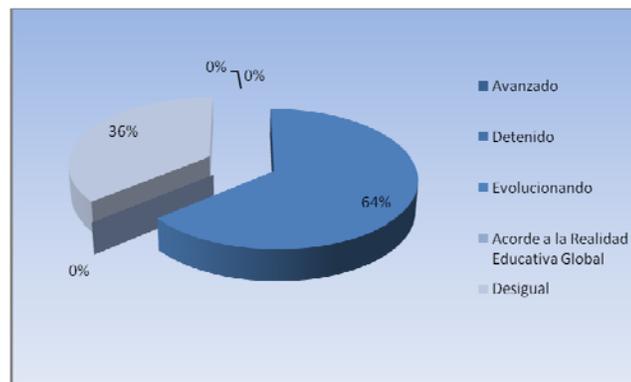


Gráfico N° 1 Estado de la Educación a Distancia

Requena, Ifigenia (2010)

La totalidad de los docentes consultados convergen en su opinión de que en Latinoamérica el recurso mínimo de EVA's en la modalidad elearning aun se encuentra aplica de forma regular, algunos profesores están de acuerdo en incluir las aplicaciones de la web 2.0 y sucesivas

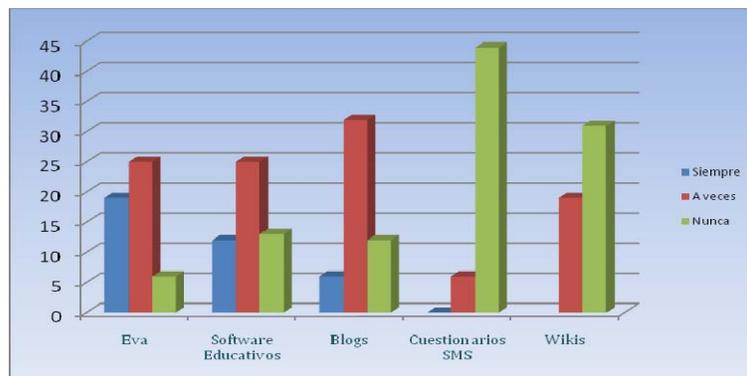


Gráfico N° 2 Uso de la tecnología en la enseñanza a distancia

Requena, Ifigenia (2010)

En las graficas se ilustra que solo la mitad de los docentes introduce **a veces** al EVA como recurso de enseñanza, y como la misma población de docentes consultados que dijeron hacer practica en EAD un 24% utiliza frecuentemente software educativo. Adicionalmente sólo un 12% los usa frecuentemente blogs

Con respecto a los wikis, un porcentaje mayor a la mitad no los usa, dada la popularidad de este recurso supone que esto no se debe a falta de conocimiento sino a la poca habilidad en la manera adecuada de usarse en la educación, solo un 38% lo usa con mediana regularidad. Los siguientes datos corresponde a la porción de 44 profesores que han participado en programas educativos

Un hecho curioso es que la mayoría de los docentes lleva a cabo reuniones a través de la plataforma, demostrando sus aptitudes para socializar y compartir aun de manera dirigida o con fines tutoriales, para esta actividad solo un 27% de los docentes no accede a la plataforma.

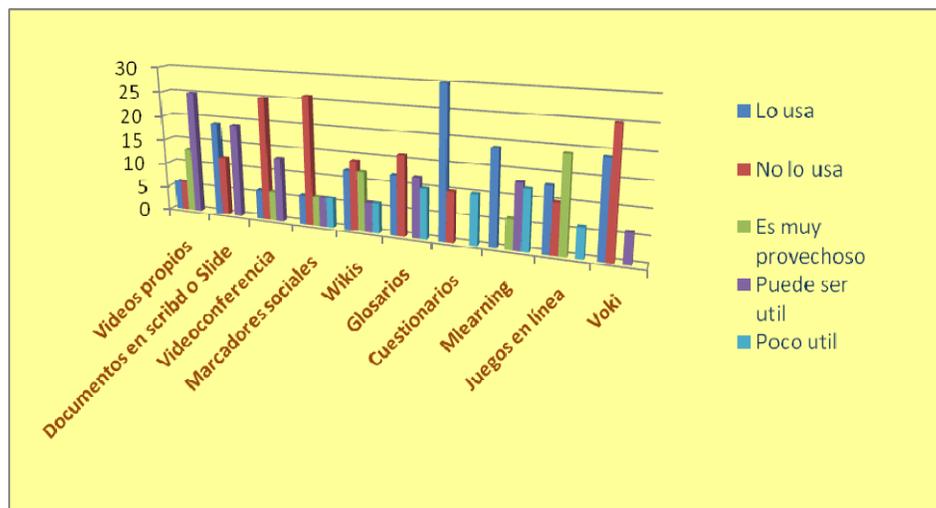


Gráfico N° 3 Recursos utilizados por los docentes en la educación a distancia

Requena, Ifigenia (2010)

Los datos indican que aproximadamente un 70% de los docentes desconocen o no usan la mayoría de los recursos. Por otra parte en cuanto al beneficio que los docentes consultados consideran que poseen estas herramientas, se encontró que el más provechoso es el juego en línea con un 38%, le sigue el video propio, con un 26%, luego el wiki con un 24%, y luego la videoconferencia en menor proporción.

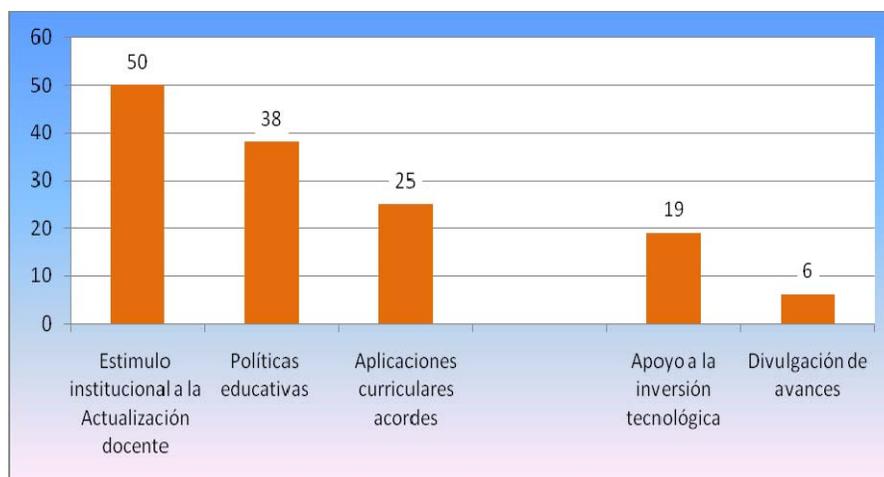




Gráfico N° 4 Factores para el Avance de la EAD

Requena, Ifigenia (2010)

Los docentes consultados opinan que el factor que influye más para el avance de la educación a distancia es el estímulo que se le pueda brindar a la actualización, en 2do. Lugar Ocupa la influencia ejercida las políticas educativas, en 3er lugar las aplicaciones curriculares.

De este modo para los docentes el factor más importante es la calidad de los contenidos, el segundo la tutoría virtual, luego la actualización tecnológica y en último lugar la personalización de la educación.

El 88% la principal función del tutor es Propiciar la interacción y la colaboración, un grupo importante pero en menor proporción considera que la función principal lo es brindar asesoría permanente

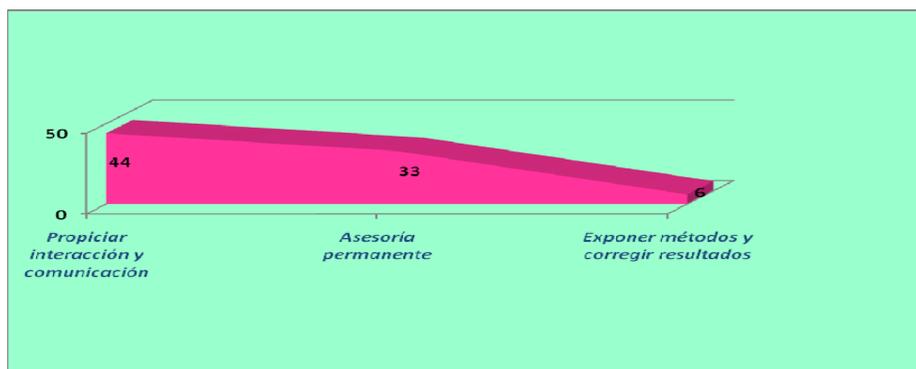


Gráfico N° 5 Función del Tutor Virtual

Requena, Ifigenia (2010)



Análisis de los beneficios de las alternativas existentes para la interacción y enseñanza en línea

En la fase previa se ha podido determinar la frecuencia de uso, el conocimiento y la capacitación de manera general que existe en Latinoamérica en cuanto a EAD, y se puede inferir que los recursos son utilizados en mayor o menor medida de acuerdo al conocimiento de los beneficios que pueden lograrse en el proceso de enseñanza a distancia. Con esa motivación se muestran en el Cuadro N°1 (a y b) el resumen de recursos cuyos beneficios son significativos para la enseñanza en la modalidad virtual, y cuya incorporación se considera necesaria en todo plan de enseñanza semipresencial o mixta, o totalmente a distancia.

Cuadro N° 1

Beneficios de los Recursos tecnológicos para la enseñanza en línea Requena Ifigenia (2010)

Recurso	Beneficios
Blog	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la participación sin filtros ✓ Promueve la colaboración y producción de conocimiento ✓ Enlaces inmersos ✓ Fomentan la interactividad y aprendizaje a distancia ✓ Se actualizan frecuentemente. Se utilizan como herramientas sociales, por lo pueden considerarse comunidades virtuales
Foro	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Generar útiles debates para aclarar dudas ✓ Posee ventajas tutoriales como hacer seguimiento y exponer de forma intermediar las respuestas ✓ Fomentan la disciplina y la comunicación ✓ Se crean ambientes idóneos para la formación de valores como la colaboración y la tolerancia ✓ Ofrecen un espacio para dinamizar y motivar. Es una herramienta para evaluar por medio de la valoración de intervenciones
Wiki	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite organizar recursos didácticos ✓ Favorece el aprovechamiento de aportes



	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creación de enciclopedias colaborativas ✓ Páginas con actualización inmediata ✓ Participación de comunidades de usuario promueve las CV <p>Se produce la construcción ágil y dinámica de conceptos</p>
Videoconferencias	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite el acercamiento en tiempo real en una modalidad a distancia ✓ Posibilidades para atender el progreso individual (evaluación) ✓ Permite resolver casos particulares a distancia ✓ Fomenta el liderazgo y la participación ✓ Se puede configurar y enlazar desde y hacia una plataforma educativa virtual <p>Se puede compartir material educativo</p>
Voki	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Acceso y cuenta gratuito ✓ La creación de avatares animados se aloja en servidores externos y es posible incrustar en cualquier recurso con el código generado <p>El docente o usuario puede personalizar el audio y transmitir instrucciones fácilmente de manera creativa</p>
Video	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crea ambientes de familiaridad y acercamiento en la situación de enseñanza ✓ Facilita la explicación y comprensión de contenidos ✓ Se ajusta a los diversos estilos de aprendizajes con su estructura hipermediales <p>Pueden ser alojados en cuentas externas y ser incrustados en cualquier medio usado para la educación a distancia</p>
Marcadores sociales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Minimizan el uso de recursos de hardware ✓ Agilizan el trabajo en equipo ✓ Favorecen el intercambio de recursos web ✓ Posibilitan la creación, seguimiento y participación de comunidades virtuales. ✓ Ofrecen una alternativa para el despliegue de información
Plataformas educativas virtuales y aulas virtuales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Crear comunidades virtuales institucionales ✓ Compartir materiales dentro de la misma institución ✓ Ofrecer recursos en una plataforma personalizada ✓ Posibilita la creación de ambientes áulicos con las estrategias, recursos y actividades idóneas ✓ Soporte técnico



Metaversos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No es un juego es una alternativa de presencialidad ✓ Genera realismo y contacto ✓ Desarrolla destrezas manuales y creativas ✓ Posibilita la creación de comunidades virtuales ✓ Reuniones reales a distancia ✓ Posibilita y garantiza la confidencialidad en las evaluaciones
Simuladores	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ayudan en la conducción de procesos educativos ✓ Se puede hacer en comunidad ✓ Se genera en base reglas algorítmicas sin requerir experiencia en diseño ✓ Interfaz s fácil y amigable
Aplicaciones interactivas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Facilita la enseñanza de manera animada y creativa ✓ Introduce nuevas y dinámicas formas de evaluar ✓ Aprender haciendo ✓ Fáciles de usar <p style="margin-left: 20px;">Enlaces desde las aulas virtuales</p>

Descripción de los procesos de aplicación del conjunto de modelos y estrategias según sus beneficios

A continuación se proponen líneas de acción para poner en práctica estrategias y técnicas que perfilen una labor educativa a distancia más efectiva. Para ello se consideran 7 puntos claves en la planeación y ejecución de este modelo MEEDE a saber Contenidos, Metodología, Rol Tutorial, Estrategias de formación, Recursos, Planes de capacitación y Evaluación. La combinación de estos elementos se ilustra en Figura N°1

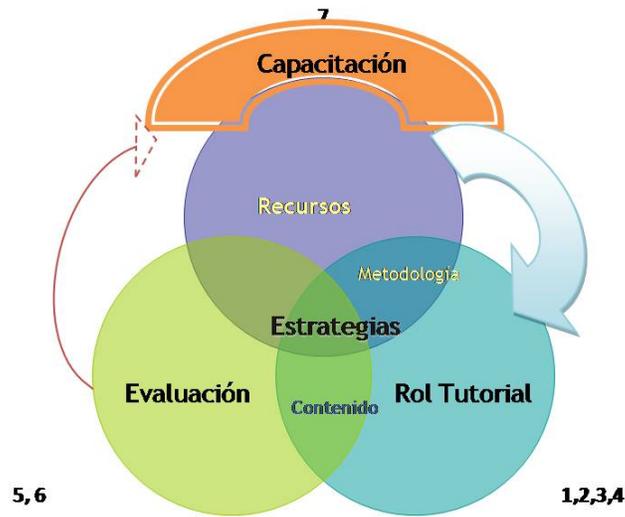


Figura N° 1. Modelo MEEDE. Puntos clave para la educación a distancia
Requena, Ifigenia (2010)

1. Contenido

Los contenidos en los cursos en línea no deben ser los mismos que se emplean en la presencialidad, en primer lugar, aunque se trate de programa que ya se encuentran implementados, los recursos deben ajustarse a la modalidad, y los planes de contenidos variar según las características individuales de cada emisión, pues al ser un curso en línea debe emplear recursos de internet y de la web 2.0, y estos evolucionan con una rapidez asombrosa.

El diseño de los contenidos debe resultar creativo, novedoso, que impacte positivamente en sus participantes, y para ello el docente puede hacer uso de *Authoring tools* como Por ejemplo Adobe, permitiendo que estos sean compatibles



con estándares como IMS y SCORMS. Aunque puede participar un diseñador el docente debe intervenir para aplicar su criterio.

2. Metodología

Para la creación, ensamblaje y configuración de un espacio virtual o de materiales de enseñanza a distancia el docente debe conjugar un diseño instruccional como Praddie de Cookson (2001), y un modelaje de entornos virtuales como lo plantea como PACIE Camacho (2004).

El camino metódico en el diseño de espacios interactivos para la enseñanza en línea es importante. El docente como tutor virtual debe contemplar las características visuales de su espacio, colores de impacto positivos, no más de 3 en un espacio, guardar imagen corporativa, ser coherente. Debe considerarse los factores que puedan influir en los aprendices, y disponer los materiales en diversos formatos (video, audio, lectura). Se deben incluir actividades y recursos que promuevan el trabajo, la lectura la investigación, recordando, que todo debe ser centrado en el estudiante, en la educación a distancia la capacitación está basada en la premisa **Aprender Haciendo**, con lo cual es cada participante el constructor de su progreso y sus conocimientos.

3. Rol tutorial

El tutor debe ejercer su función desde la acción pedagógica constructivista y andragógica. En este sentido el tutor ejerce su rol desde la conducción, dirección, motivación, acompañamiento y corrección. No es un tutor de 24 horas, pues aunque adquiera agilidad y destreza para atender a múltiples usuarios, debe administrar su tiempo adecuadamente pues su única labor no será la atención de los aprendices de un curso en línea.



El lenguaje usado por el tutor virtual debe ser culto pero sencillo, manejando el tecnicismo adecuado sin exagerar, debe ser humilde para enseñar y valiente para aprender de sus propios errores.

No es correcto, que el tutor responda inmediatamente, pues si lo hace no dará tiempo al debate y la discusión, debe dar el tiempo mínimo para que sus participantes se esfuercen por ayudarse. Responde e interviene para conducir y aclarar, y en los casos donde la duda es generalizada prepara materiales específicos que serán dirigidos a todos.

4. Estrategias

Así como se ha planificado un contenido, se ha configurado un aula, y se ha diseñado esmeradamente un material educativo, el tutor dispondrá recursos y actividades de manera estratégica para lograr los propósitos de incentivar el ingreso, motivar la lectura, estimular la participación, exponer contenido y materiales, concretar aprendizajes, y evaluar.

Para Incentivar el ingreso:

Al tiempo de desplegar el bloque de inicio de su aula, el tutor debe enviar mensajes de bienvenida en la plataforma educativa, ser puntual en su fecha de inicio, ofrecer colaboración. Para ello emplea mensajería múltiple con copia a correos, foros sin respuesta en moodle. Vokis con su voz, Videos de presentación

Para Motivar la Lectura:

En cada bloque académico se deben insertar actividades cuya resolución amerita la lectura del material dispuesto. Cuando los participantes hagan preguntas cuya respuesta se halla en el material el tutor solo debe remitirlo al material, pues si responde directamente el aprendiz no leerá el material



Estimular la participación:

También en el bloque académico como en el bloque de inicio el tutor abrirá espacios como foros, wikis, glosarios, de acuerdo al nivel del curso que pueden contener enlaces, simulaciones, juegos en línea, actividades Mlearning, con el objeto de promover la participación en la construcción de todos, debe ser abierto a las preguntas y desacuerdos, ser conciliador, pero dirigir prudente y justamente hacia la meta de aprendizaje.

Exponer contenidos

El tutor debe exponer sus contenidos creativamente, y esto implica una suerte de botón de activación para cada sentido. Usará enlaces a materiales utilizables, con estándares IMS, SCORM o recursos *embed*, igualmente puede consultar fechas para realizar videoconferencias, previamente con sus salas configuradas, en este se recomienda el recurso Hotconference en donde todos los participantes pueden tener participación de audio y video.

Para concretar aprendizajes y evaluar:

El docente debe desarrollar destrezas para detectar la suplantación de identidad, los cuales algunos pueden ser provistos por el IP y los tiempos de acceso a las plataforma, pero también con las huellas némicas, características por las cuales distinguirán un participante de quien no lo es. Para garantizar la fidelidad puede incluir poco a poco videoconferencias y encuentros 3D, firmas de los participantes, cita de fuentes. El participante debe poseer cuentas propias a las que solo el tenga acceso y eso hará más difícil el fraude.

5. Recursos

Actualmente los recursos de mayor poder son los emergentes en la web 2.0, en este caso se propone para cada fin instruccional.



Para dar Inicio:

- ✓ Video cargados a you Tube o Teacher Tube
- ✓ Voki
- ✓ Foros sociales
- ✓ Glosario

Para Activar la comunicación, se aplican según los niveles del curso

- ✓ Juegos en línea
- ✓ Hot Potatoes
- ✓ Simulaciones
- ✓ Metaversos
- ✓ Chat de plataforma
- ✓ Videoconferencia

Para exponer contenidos:

- ✓ Videos
- ✓ Slides
- ✓ Imágenes
- ✓ Capturas de audio y video
- ✓ Páginas web
- ✓ StageCast
- ✓ Marcadores sociales

Para evaluar y seguir el progreso

- ✓ Informes de actividad
- ✓ Numero de ingresos
- ✓ Número de participaciones
- ✓ Calidad de la colaboración
- ✓ Videoconferencia



- ✓ Videos de participante
- ✓ Avatares en Metaverso
- ✓ Sloodle
- ✓ Tareas
- ✓ Wiki
- ✓ Glosario
- ✓ Publicación de productos digitales en la web con cuentas propias

6. Evaluación

Este es el punto álgido de la niña bonita de las comunidades virtuales, la educación a distancia en nuestras sociedades ha sido supeditada a encuentros presenciales para asegurar la fiabilidad de los productos de la evaluación. Pues bien en este punto crítico es posible emplear toda la potencialidad de la web 2.0 para ofrecer la garantía de fidelidad que amplíe la confianza en los procesos educativos virtuales.

Es necesario implicar al estudiante en sus procesos evaluativos, hacerle consciente que esto es parte de su progreso. Potenciar las relacionadas contextualizadas y permitir la evaluación conjunta, brindando peso a los trabajos colaborativos. Incluir el Ulearning en esta parte del proceso, enriquecer y ofrecer variadas formas de evaluación de los mismos contenidos, con las competencias claramente establecidas. Los estudiantes pueden usar el Ulearning, la web 2.0, y el Mlearning para demostrar las destrezas adquiridas en cada etapa de su formación en línea, incluso tendrá tiempo de preparación y de ensayo, con cuestionarios metacognitivos. Es adecuado permitir que el estudiante seleccione el recurso en el que ofrecerá el producto solicitado.

7. Capacitación



Promover programas de capacitación

Establecer alianzas con instituciones especializadas en la formación, la tecnología y el elearning.

- ✓ Unesco
- ✓ Fatla
- ✓ Aved
- ✓ Cread
- ✓ Observatorio Cibersociedad

4. CONCLUSIONES

Los avances de la educación a distancia en América Latina dependen en gran parte de los programas de capacitación y el estímulo a los docentes.

Los modelos y estrategias existentes en Europa pueden ser aplicados pero sólo contextualizando nuestra propia realidad, las necesidades de aprendizaje y de socialización.

Todo tutor virtual debe hacer énfasis en el acto pedagógico, empleando sus destrezas tecnológicas para conducir el aprendizaje, por ello su función primordial es provocar la interacción y la participación.

Los recursos de la web 2.0 deben ser aprovechados para incrementar la confiabilidad de los procesos evaluativos a distancia.

El modelo MEEDE propuesto pretende conducir la práctica pedagógica engranada de elementos y equipos multidisciplinares para emprender planes educativos a distancia, en donde los procesos son centrados en el estudiante, y la tecnología es un recurso.



5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altamirano, Edgar (2009). Educación en mundos virtuales. Disponible en <http://www.slideshare.net/edgaraltamirano/educacion-en-mundos-virtuales?src=embed>. Consulta Enero 2010

Cabero (2006) Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. Disponible en <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/cabero20.htm>. Consultado Diciembre 2009

Camacho, 2004 Metodología Pacie. Disponible en <http://www.slideshare.net/fatla/metodologa-pacie-presentation>. Consulta en Febrero 2010

Cookson, P (2003) Elementos de Diseño instruccional Para el aprendizaje Significativo en La educación a Distancia. México. Disponible en www.uanl.mx/secciones/acerca/.../instruccional/ELEMENTOS_DISENO.pdf
Consultado en Diciembre 2009

Martinez R, 2009. Mundos Virtuales, Muve´s. Disponible en <http://educacionmetaverso.wordpress.com/metaverso/mundos-virtuales-muves/>.
Consulta en Enero 2010

Rojas (2005) Blogs. La conversación en internet que está revolucionando medios, empresas y ciudadanos. Disponible en <http://www.cibersociedad.net/recursos/ressenya.php?id=39>. Consulta en Enero 2010



RESUMEN CURRICULAR

Ifigenia Alejandra Emperatriz Requena Negrón

Títulos obtenidos

- Ingeniero en Información UNITEC- 1992
- Especialista en Docencia en Educación Superior UJAP– 2006
- Titulada como Experto en Procesos Elearning. Universidad Virtual FATLA Fundación Latinoamericana para la Actualización Tecnológica. Graduada 12 de Diciembre de 2009



Actividad reciente en Evento, Organizaciones y actividades académicas

- Taller de Administración de Plataforma Moodle FATLA Diciembre 2009
- Miembro de la AMTV (Asociación Mundial de Tutores Virtuales)
- Programa de expertos en procesos elearning FATLA 2008-2009
- Investigador ASOVAC desde 2006
- Miembro Colaborador y Tutor Virtual FATLA Módulos EVA y MPE durante 2009 - 2010
- Conferencista en Jornadas de Actualización IUTEPAL “Estrategias Interactivas y Aprendizaje Colaborativo” Agosto 2009
<http://jornadaseb.com/V/index.php?id=ponentes>
- Tutor de programas de formación en educación a distancia para profesores de la UJAP, usando la plataforma Acrópolis. 2009 – 2010
- Conferencista en Jornadas actualización tecnológica IUTEPAL, con La Comunicación tecnológica. Febrero 2010
- Conferencista en I Jornadas de Intercambio de experiencias en prácticas de educación. Ponencia titulada “Las redes sociales en la práctica docente” Universidad de Carabobo. Valencia – Venezuela. Julio 2010



- Ponente en el Congreso de Calidad e Innovación Educativa. Investigación tituladas Aprender a Aprender en 3D (Autores Fisdal Adriana, Requena Ifigenia y Villanueva José). UCV. Caracas – Venezuela. Julio 2010.

Trabajos recientes

- Efectividad de estrategias constructivistas para el logro de aprendizaje significativo en asignaturas de ciencias computables. Una guía de acción para el estratega docente (2006)
- Evaluación de componentes educativos en la universidad José Antonio Páez para el logro de la certificación en calidad educativa de acuerdo a los modelos y estándares vigentes. (2008)
- Modelos y Estrategias para una educación a distancia efectiva (2009)

Experiencia docente

- Profesor ordinario de la Universidad José Antonio Páez desde 2002 hasta la actualidad en las escuelas de Ingeniería en Computación, Educación Informática, Estudios Básicos y tutora de múltiples trabajos de grado.
- Profesor de la cátedra de Creatividad e Inventiva en la escuela Ingeniería de la Universidad de Carabobo desde el año 2008
- Tutora y Jurado de múltiples Trabajos de Grado UJAP-UC- UNITEC
- Jefe de Cátedra y Profesor en el Colegio Universitario de Administración y Mercadeo desde 1999 hasta 2002 en las asignaturas de Informática, Sistemas de Información, Programación orientada a objetos, entre otras.
- Directora de la Escuela de Informática, y profesor en el Instituto Universitario Antonio José de Sucre (Valencia) desde 1994 hasta 1999.