



4 al 14 de noviembre de 2010

---

## MITOS Y REALIDADES EN LA MEDIACIÓN DOCENTE EN LÍNEA

**Eje temático 3:** El diseño curricular y la gestión docente como pilares de la calidad en EaD.

Karinne Terán Korowajczenko

[katekor1@gmail.com](mailto:katekor1@gmail.com)

Línea-i Venezuela

### Resumen

Desde hace varios años han surgido muchos eventos en la red como jornadas, simposios, talleres, entre otros, para dar respuesta a las inquietudes y necesidades de los docentes en cuanto a la didáctica requerida para ejercer su función bajo los entornos virtuales de aprendizaje, tratando así, de dar un significado que satisfaga las posibles debilidades que estos profesionales tengan al respecto.

Sin embargo, y tras haber estudiado los aportes de varios foros de discusión, en distintos eventos comprendidos entre los años (2008 - 2010), y contrastado estas participaciones con referentes teóricos, la autora de la presente investigación, ha encontrado disertaciones y juicios; los cuales han sido difundidos a lo largo de este tiempo, haciendo reiterativo discursos contrarios a la realidad, pero que por su repetición, se han llegado a convertir en pseudo verdades.

De esto se desprende, que el presente ensayo, tiene como objetivo identificar dentro de estas preposiciones, una serie de mitos, cuyos axiomas se caracterizan por presentar la imposibilidad de poder ser considerados como veraces, y que de mantenerse en el tiempo, repercutirán de forma negativa en



4 al 14 de noviembre de 2010

los procesos teóricos – prácticos que surgen en la realidad, impactando en la calidad de la de la Educación a Distancia (EaD). Las cuestiones examinadas aquí, no pretenden ser una exposición sistemática de la verdad y la perspectiva de un "último recurso". Sin embargo, si afectan al lector, podrán estimularlo en la generación de sus propias reflexiones y concientizarlo sobre los efectos de los mitos en la mediación docente en línea.

**Palabras Clave:** Mitos y Realidades, Mediación docente en línea, Calidad, Educación a Distancia, Entornos Virtuales y Metaversos, Enseñanza, Recursos Educativos y Cursos Abiertos.

### ***Introducción***

La sociedad en su conjunto, se mantiene todavía en un estado de euforia por las oportunidades percibidas en la EaD. Esta euforia se asocia con los avances en las telecomunicaciones y, sobre todo, con el desarrollo de la Internet, las redes sociales y ahora la transición de la Web 2.0 a la Web 3.0. Sin embargo, su comprensión superficial ha dado lugar a mitos en este ámbito, los cuales no son tan inofensivos como puedan parecer, sobre todo si el docente o las instituciones educativas, se basan en éstos, para tomar decisiones de gestión y construcción de un verdadero proceso de enseñanza – aprendizaje de calidad bajo entornos virtuales.

A este respecto, es útil considerar que el conocimiento humano está dominado por cuestiones que no tienen respuestas definitivas, lo que sugiere un choque de opiniones diferentes, por lo que requieren, sobre la base de la decisión individual y responsable, de la objetividad de los actores involucrados en este proceso; con el fin de que sus acciones sean cónsonas en función de las demandas individuales y sociales.

De igual manera, muchos escritos describen, analizan y reflexionan sobre el fenómeno y la influencia de las tecnologías, que se manifiestan ahora, en la práctica educativa de los docentes que ejercen su rol como tutores en los entornos virtuales de aprendizaje. Sin embargo, ¿Cuántos se avocan realmente a esclarecer o a dictaminar que estas aseveraciones son verdaderas o falsas y a revisar la validez de los argumentos propuestos?

Estos hechos parecen determinar lo que Kaplan, R. (2008) enfatiza:



4 al 14 de noviembre de 2010

---

Las dificultades para la exitosa implantación de las estrategias no emanan de la correcta difusión y la cabal interpretación del sentido y compromiso que adquieren todos y cada uno de los integrantes de las organizaciones, su fracaso proviene, frecuentemente, del descuido o mala ejecución. (p. 145)

De la cita anterior, se desprende la importancia de analizar cuidadosamente los supuestos, creencias, hechos, elementos o situaciones orientadas a la EaD bajo entornos virtuales y a la estructura cognoscitiva del sujeto, cuyas formas tienen estructuras generales y su veracidad se desglosa de la plausibilidad de las relaciones entre los elementos que la conforman, comprendiendo no sólo lo que estos implican, sino además, las formas en cómo se relacionan, con la finalidad de concientizar sobre las barreras que las mismas personas se imponen, bien sea por vicios de la mente o hábitos inapropiados de pensamiento.

### **Mitos y realidades orientadas a la EaD bajo entornos virtuales**

**Mito:** *“La EaD con el uso de las TIC es una moda que pronto será olvidada.”*

**Realidad:** Se cree que el primer intento de crear una forma de educación a distancia fue realizado por Jan Comenius hace 350 años. Muchos estudiosos lo consideran el padre de la educación a distancia, cuando creó la base de un enfoque sistémico de la educación y escribió su “Gran didáctica”. Sus postulados aún siguen vigentes en la actualidad y se refuerzan por medio de las TIC. Aunado a esto, investigaciones realizadas por la American Educational Research Association (Asociación Americana de Investigación Educativa), indican que para este año 2010, (2/3) de la educación se llevará a cabo de forma remota, con énfasis en los entornos virtuales.

De igual manera, las tecnologías están ofreciendo a la comunidad estudiantil, nuevos medios para la comunicación con sus respectivos tutores, cuando éstos no pueden estar físicamente disponibles. En este sentido, aparece el U-learning, (aprendizaje Ubicuo), que incorpora las herramientas Web 2.0, la telefonía móvil/celular (M-learning / aprendizaje móvil) y la Web 3.0, como alusión a la tercera dimensión (3-D), y ampliación de la primera generación de e-learning.

Estos ambientes en 3-D, surgen como una expansión ambiciosa de la comunicación mediada por el computador y la creación de un nuevo modelo de comunidades de aprendizaje, debido a que proporcionan la oportunidad de abordar a grupos específicos y permiten la presencia y simulación de elementos característicos de los procesos sociales visibles, a veces incluso con



4 al 14 de noviembre de 2010

más claridad que en la vida real. Plataformas como Second Life, IMVU, activeworlds entre otras, permiten visitar, conversar, intercambiar ideas, enseñar, aprender, jugar y recrearse en increíbles mundos en 3D construidos por otros usuarios.

No es de extrañar, porque ahora uno de cada cuatro universitarios a nivel mundial, hoy es un estudiante a distancia, y que el aprendizaje a distancia se produce en gran medida fuera del mundo académico. De esto se desprende, que la EaD está aumentando cada vez más y que un número mayor de personas elijan hoy aprender bajo esta modalidad, y, por lo tanto, numerosas instituciones educativas ofrezcan cursos de corta y larga duración por los beneficios que esta le brinda a las personas.

**Mito:** *“La EaD no implica contacto directo entre el profesor y el estudiante. La falta de contacto reduce la calidad de la educación y crea problemas derivados como: A) La falta de percepción directa de la materia. B) La falta de oportunidades para el debate. C) La falta de control directo de las asignaciones.*

**Realidad:** El conocimiento obtenido de cualquier manera, será virtual: la información, antes de convertirse en un conocimiento, pasa a través de una cadena de receptores del cerebro, se superpone a la asociación existente, se transforma y se amplía. Entre la recepción de la información, su adquisición y su internalización, existe un tiempo y una distancia espacial. Desde esta perspectiva, el proceso de aprendizaje intramuros difiere poco de la distancia o aprendizaje extramuros, por lo que la falta de percepción directa de la materia, es una condición que no tiene que ver con la modalidad del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En lo que concierne a la falta de oportunidades para el debate, la estructura de la educación a tiempo completo o presencial, en realidad desempeña muy poco tiempo para la comunicación educativa. Tanto los docentes, así como los estudiantes se encuentran ocupados en escribir documentos y realizar exámenes y en el mejor de los casos, al realizar debates, estos por lo general, son de manera verbal y con un tiempo determinado. Sin embargo, la mediación docente en línea, tiene el poder a través de foros, chats, webinars (entre otras herramientas de discusión), de generar espacios para el intercambio de ideas, las cuales quedan plasmadas por escrito o pueden quedar grabadas en audio o video, generando la habilidad de recibir, dar y discutir información por la interactividad que se da entre los participantes y el tutor. Además, existe la posibilidad de recurrir a estos espacios, las veces que la persona lo considere necesario, para retomar la información.

Por otra parte, la falta de control directo de las asignaciones, tiene que ver con los valores y principios éticos de los participantes. En los cursos a



4 al 14 de noviembre de 2010

distancia no funciona la participación con trampa, y en todo caso de existir este fenómeno, el único perjudicado es el que la ejecuta. El docente se formó para educar, no para vigilar o cumplir las funciones de un personal de seguridad. Sin embargo, existen estrategias para el control de las actividades.

En la mayoría de los casos, la comunicación con el profesor va de uno a uno. Si un participante envía una actividad y luego la retira (esto es muy fácil de determinar), lo mismo sucede si la copia y pega. En caso de utilizar exámenes estos deberán ser respondidos en tiempo real, aunque se estila poco su uso bajo esta modalidad. En lo que respecta a los trabajos escritos, como por ejemplo: un ensayo, use preguntas que generen el análisis y luego solicítele al participante que lo plasme en una cuartilla o una página (capacidad de síntesis) por lo que la redacción y generación de ideas jamás podrá ser igual a la del otro.

Para finalizar este punto, la falta de contacto directo con el profesor está más que compensada por la comunicación a través de las herramientas como el e-mail y los materiales del curso, por ser estos a su vez, mediadores del proceso. Además, ahora se cuenta con los mundos 3D. Revisiones teóricas y trabajos de investigación como los de [Callaghan, M., McCusker, K., Lopez, J., Harkin, J. y Wilson, S. (2006), Gough, R. y Dearnley J. (2009) y Mount, N., Chambers, C., Weaver, D., y Priestnall, G. (2009)], describen cómo los estudiantes consideran que la base de la relación virtual es la interacción, y cómo estos MUVES (Entornos Virtuales Multiusuarios) o Metaversos, hacen que se sientan más relajados durante la mediación docente en línea, al existir una representación o clonación de ellos a través de su "Avatar".

De la misma forma, estos estudios explican que los entornos 3D mejoran el repertorio de medios didácticos y su impacto en términos de aprendizaje, entre el espacio virtual y el real. En general, la comunicación con el tutor se vuelve más personal, lo que es más difícil de conseguir en la formación a tiempo completo o presencial.

**Mito: "La calidad de los conocimientos adquiridos en la EaD bajo entornos virtuales, es inferior a la formación presencial"**

**Realidad:** Esto depende fundamentalmente de la calidad de los programas educativos, del proceso tutorial y de los participantes en el proceso formativo. A continuación, se coloca un ejemplo que aborda estos aspectos; tomado de la vida real de un curso cuyos participantes eran docentes. Por razones éticas y de confidencialidad se omiten los nombres reales y la institución.

Estimada Tutora: Me permití escribirle un correo personal y no he tenido respuesta con respecto a una de las calificaciones, no entiendo la observación y en qué he fallado, pues creo que envié lo solicitado según



4 al 14 de noviembre de 2010

---

las indicaciones. Por esto le escribo en este foro de dudas. Esperando aun respuesta quedo de usted.

Estimado Participante, tu deber es revisar cuál es la falla en la entrega de actividades, mi deber es evaluar sin mayores explicaciones, porque en las especificaciones de la entrega de la tarea y justo en este mismo tema de foro, hay suficiente información para que con éxito, obtengas el resultado de la evaluación que aspiras. Te toca investigar. (s/p)

Para tener éxito, se debe prestar atención a todos los componentes que conforman la triada instruccional, es decir, tutor, estudiante y entorno (plataforma, recursos didácticos – tecnológicos), si se quiere lograr la calidad. Para ello, todas las partes involucradas requieren invertir tiempo y esfuerzo.

Al ingresar a un portal web que ofrece cursos, se debe tomar en cuenta si éstos brindan de manera transparente, el contenido programático, la duración, los objetivos que persigue y la base de datos de sus docentes, con la finalidad de que el participante pueda elegir si le conviene o le interesa.

Aunado a esto, es de suma importancia la postura tutorial del docente. En cualquier curso existirá la heterogeneidad de grupos, en donde algunos participantes, por su propia formación profesional, tendrán mayor facilidad que otros. Así como para otros, será más difícil entender con toda claridad, el detalle de la información proporcionada. Entonces, el tutor encargado deberá realimentar la actuación “sin desalentar”, motivar a sus estudiantes para superarse y desarrollar todo su potencial; invitándolos a ser conscientes de su propia valía, y de las habilidades que poseen para cambiar y alcanzar las metas deseadas y de esta forma, los discentes dentro de este proceso formativo, se sentirán motivados por el ambiente estimulante, lo que les genera un compromiso por seguir aprendiendo y creciendo como persona y como profesional.

***Mito: “La EaD en línea es sólo la lectura del texto en la pantalla”***

**Realidad:** Muchos de los cursos para la enseñanza a distancia bajo entornos virtuales de aprendizaje, sólo se basan en texto, porque no se requiere de habilidades especiales para trabajar sobre ellos, simplemente abrirlos o descargarlos en el computador u ordenador e imprimirlos cuando se requiera. Además, los materiales de instrucción se complementan con la presencia de hipervínculos, lo que hace que el aprendizaje a distancia sea más interactivo que la lectura de libros, porque facilita dentro de los documentos, el orden de la navegación y simplifica la búsqueda de información complementaria.



4 al 14 de noviembre de 2010

En otros cursos, se toma en consideración los estilos de aprendizaje de sus participantes. Además de colocar documentos por lo general en PDF (Acrobat Reader) para proteger contra la copia no autorizada de materiales con derechos de autor, incluyen una gran cantidad de material interactivo, como videos, herramientas de slideshow o scribe (para la reproducción de diapositivas de power point), podcast (archivos de audio) entre otros, así como actividades síncronas y asíncronas a través de las herramientas de colaboración, para comprobar el conocimiento, predominando de la misma forma el sentido de la visión.

Lo expresado anteriormente, conduce a reafirmar que pensamiento y el lenguaje son consustanciales y se verán potencializados, si la información es presentada por diversos canales sensoriales. Sin embargo, no por ello, se debe menospreciar el valor de la lectura, porque al interpretar un escrito, se amplía el campo de visión, proporciona la penetración en la sociedad, y se obtienen diferentes perspectivas sobre la situación de las personas y las circunstancias, enriqueciendo así los esquemas cognitivos.

### **Mitos y realidades orientadas a la estructura cognoscitiva del sujeto**

#### ***Mito: "En esta era digital todo es inmediatez"***

**Realidad:** Por inmediato se entiende algo que sucede sin tardanza. ¿Desde cuándo el pensamiento, la reflexión, los procesos de análisis y síntesis, pueden ser medidos en tiempo? ¿Qué tiene que ver la rapidez con la capacidad de respuesta? ¿Desde cuándo la optimidad, la consistencia, las cadenas de pensamiento y los mecanismos de razonamiento tienen que ver con la velocidad?

La inmediatez es un estado subjetivo. Lo que para usted pueda resultar inmediato, para otro, no necesariamente lo es. Un ejemplo típico de esto, es cuando los estudiantes realizan una actividad o una consulta en línea. Algunos se desesperan porque al cabo de una hora, no obtienen una respuesta o una calificación de la actividad. Comienza entonces el bombardeo de mensajes, las llamadas de auxilio de los participantes y la crítica de que el tutor está replicando el modelo tradicional de enseñanza.

De esto se desprende, y vale la pena recordar, que en el mundo presencial, las personas deben tomarse un tiempo para realizar las actividades y en el caso del docente, corregir las asignaciones. En la virtualidad ocurre exactamente igual, teniendo como variante que la corrección es realizada observando un monitor, y que esa concentración de la atención en la pantalla, disminuye la frecuencia del parpadeo e incrementa la sintomatología del ojo seco, lo que aumenta la fatiga ocular y mental. Por otro lado, también se suele



4 al 14 de noviembre de 2010

confundir inmediatez, con leer superficialmente los aportes de otras personas para dar respuesta rápida a lo que se supone se debe expresar.

En este mismo orden de ideas, este término, tampoco es aplicable a los objetos, software y plataformas tecnológicas. En este punto, un ingeniero de sistemas o un especialista en requisitos de la ingeniería del software podría objetar este argumento, con aseveraciones como:

1.- Existen atributos de calidad pensados para los usuarios, entre estos se encuentran la Usabilidad y la Interfaz:

1.1.- La "Usabilidad" es definida según la norma ISO 9241-11 (1998) como: "Grado de eficacia, eficiencia y satisfacción con la que usuarios específicos pueden lograr objetivos específicos, en contextos de uso específicos" (p.4)

La Usabilidad, es la practicidad de uso basada en la rapidez, fiabilidad y sencillez; reutilizando todos los elementos que se puedan, para que de este modo los usuarios se sientan cómodos y no se pierdan cada vez que necesiten encontrar algo dentro de una plataforma o sistema en la web y logren así ejecutar la tarea de una forma eficaz.

1.2.- La "Interfaz" definida por la Real Academia Española (2010) como: "(Del ingl. interface, superficie de contacto).1. f. Inform. Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes" (p.325)

La interfaz, toma en cuenta aspectos de la comunicación computadora/persona. Es la forma o modo en la que interactúan el software o las personas y las aplicaciones informáticas. Comprende las pantallas y los elementos que informan al usuario sobre lo que puede hacer, o sobre lo que está ocurriendo y se clasifica en (amistosa o amigable, intuitiva, flexible, complicada y visible)

De la misma forma, un pedagogo con especialización en e-learning podría reafirmar la veracidad de estas aseveraciones al señalar que actualmente, en el campo de la estandarización del e-learning, existen varios consorcios activos como AICC, IMS, ADL, W3C, entre otros, los cuales desarrollan y publican normas tecnológicas comunes, acuerdos consensuados, interfaces o protocolos, algunos ya en implantación y otros en estado de propuesta; que permiten crear objetos pedagógicos estructurados "especificaciones" propias, para una o varias de las áreas de interés. Todos estos atributos de calidad, basados en estándares y normas internacionales son verdaderos, siendo acreditados por el Comité de Normas para el Aprendizaje de la Tecnología (IEEE Learning Technology Standards Committee, LTSC) como única organización autorizada para la estandarización.



4 al 14 de noviembre de 2010

Sin embargo, el término inmediatez tampoco aplica, porque no toma en cuenta, el tipo de equipo (computadora/ordenador) que posea el usuario. No es lo mismo tener un microprocesador de séptima generación basado en la arquitectura x86 como el “Pentium IV” a un procesador de cuatro núcleos de la arquitectura Intel x86-64 como el “Intel Core i7” de última generación, porque la capacidad de respuesta entre estos dos equipos es muy diferente. No es igual para que el procesador reciba las instrucciones y guarde los resultados, tener 512 Mb de memoria RAM a tener 2 Gb ó más. Lo mismo ocurre, con el plan al que esté suscrito un usuario, para las tasas de transferencia de datos entre el proveedor de Internet y su computador/ ordenador, es decir, la velocidad de conexión / navegación en el Internet, así como la forma de conexión: si es por una Red Telefónica Conmutada (RTC), La Red Digital de Servicios Integrados (RDSI), ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line o Línea de Abonado Digital Asimétrica), por cable, por Redes Inalámbricas, por conexión desde telefonía móvil / celular o vía satélite.

Para finalizar este punto, tampoco se tiene en cuenta, lo denominado “Consistencia”, la cual se refiere a la relación cónsona entre los aprendizajes previos y los grados o nivel de competencia del usuario, con respecto a los recursos y herramientas que proporcionan los sistemas, plataformas y herramientas tecnológicas.

De todo lo expuesto hasta el momento, se puede derivar, que esta creencia es totalmente falsa e impacta de forma perjudicial a la mediación docente en línea, porque afecta no sólo al desempeño del tutor, sino que además, puede ser una de las causas para la deserción en los estudiantes.

***Mito: “Los profesores deberán cambiar su forma de enseñar”***

**Realidad:** La educación es una sola (indistintamente de ser presencial o virtual), lo que varía es el medio y las formas de enseñanza. El docente debe cumplir una serie funciones universales, es decir, responsabilidades principales que se ejecutan dentro del puesto que ocupa, con la finalidad de que exista concordancia, entre (persona - función - tarea – resultados).

Asimismo, todo docente presenta un conjunto de características físicas, sociales y genéticas que lo determinan y lo hacen único, es decir, tiene una personalidad, es poseedor de una identidad propia; por lo que la manera en que éste desempeña su función (denominada rol) no está predeterminada, porque depende no sólo o exclusivamente de sus conocimientos, experiencias, situaciones generales o específicas dentro de un contexto, verticalidad u horizontalidad de su comunicación o sus acciones, aptitud y actitud; sino que al mismo tiempo, obedece a lo que Fox, D. (1983) denomina: “Teorías Personales de la Enseñanza”, al respecto este autor señala:



4 al 14 de noviembre de 2010

---

Enseñar y aprender son conceptos difíciles, muy difíciles de precisar. Nosotros no podemos observar directamente como ocurren y parece que necesitamos analogías concretas, modelos o teorías que nos ayuden a retener tales ideas. (...) Surgen cuatro 'teorías básicas de la enseñanza'. Existe la teoría de la transferencia que trata al conocimiento como una mercancía para ser transferida de un lado a otro. Existe la teoría de moldeado la cual trata a la enseñanza como un proceso para formar o moldear a los estudiantes a un patrón predeterminado. En tercer lugar, existe la teoría del viaje la cual trata al tema como un terreno para ser explorado con colinas a ser escaladas y mejorar los puntos de vista al lado del maestro, como el guía itinerante compañero o experto. Por último, existe la teoría del crecimiento la que centra más su atención en el desarrollo intelectual y emocional de los educandos. (p.p.151 - 152)

Cada profesional del área educativa, tiene su propia teoría personal de enseñanza que se refleja e influye en todos los aspectos que conforman su desempeño. Entonces, ¿Es posible cambiar las formas de enseñar?, ¿O lo que se debería exponer, sería el modificar ciertos patrones para el acto de la enseñanza?

Dar respuestas a estas interrogantes, sería caer en una interminable discusión; por lo que a continuación, se presentan en líneas generales, las características esenciales que todo docente debe ejercer en su rol para la mediación en línea, indistintamente de su teoría personal de enseñanza, con la finalidad de que realice las adaptaciones que considere pertinentes.

El papel del docente en la enseñanza con el apoyo de las herramientas tecnológicas, no sólo es de líder, se ve ahora amplificado aún más. Esto se debe al hecho de que el profesor pone en práctica su acción en un nuevo ambiente educativo caracterizado por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Junto con esto, el educador tiene la oportunidad de ampliar la gama de sus impactos en los estudiantes a través de nuevas estrategias para las actividades de enseñanza. En estas circunstancias, la naturaleza de su trabajo está cambiando.

De esto se desprende, que el profesor debe, en primer lugar, para generar enseñanzas: diseñar y construir la simulación de la realidad, con apoyo en la tecnología. En segundo lugar, para desarrollar la información en forma didáctica debe basarse no sólo en el estudio de los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje, sino que además tendrá que apoyarse en disciplinas complejas como las ciencias de la computación para entender cómo funciona y cómo operan, los objetos tecnológicos con los cuales crea sus recursos. En tercer lugar, tener claro la lógica de la organización y el nivel de comunicación para la interacción pedagógica con los estudiantes, así como, el nivel de interacción de estos discentes con las computadoras. Cuarto,



4 al 14 de noviembre de 2010

elegir las formas y métodos adecuados de gestión de la actividad cognoscitiva de los estudiantes y quinto, desarrollar y crear las tareas y las actividades evaluativas con énfasis en la parte formativa para la organización del control y el autocontrol, y para determinar el grado de consecución de los objetivos por parte del estudiante, las actividades sumativas deben ser variadas y con porcentajes no muy altos.

Así, el contenido de la enseñanza se convierte en la naturaleza creativa e interactiva que exige al docente actualizar continuamente sus conocimientos y por consiguiente, le ayuda en su crecimiento profesional. Esto significa que el profesor, junto con los fundamentos de la pedagogía, la psicología y la tecnología, establezca, seleccione y reúna su propio conjunto de elementos llamados didácticos, asuma la responsabilidad de potenciar el uso y desarrollo de materiales y entornos tecnológicos de formación y aplicarlos en el proceso de aprendizaje, monitoreando las actividades cognitivas de los estudiantes durante su trabajo independiente, con la finalidad de reformular (en caso necesario) las acciones para el logro de los objetivos.

***Mito: “Sólo se aprende haciendo”***

**Realidad:** Un gran defensor de esta postura es Roger Schank, investigador sobre el tema de la Inteligencia Artificial, y la Teoría del Aprendizaje Cognitivo en la Educación. Este investigador en una entrevista realizada por el Centro Ceap (2008) plantea al respecto:

No hay otra forma de aprender. No se puede aprender de lo que te dicen, porque decirle las cosas a la gente, no es una buena forma de aprender. Si entiendes la educación como otra cosa que no sea práctica y experiencia, te has equivocado en tu percepción de la educación. (s/p)

Esta posición es relativa y excluye el valor teórico del conocimiento. Casos como el de Albert Einstein que nunca usó un laboratorio para generar y poner en práctica su fórmula  $E = MC^2$  es uno de ellos.

Continuando con este orden de ideas, Abbagnano, N. (1987): sintetiza en este sentido el término “teoría” en tres operaciones básicas:

- a) ‘Teoría’ implica la construcción de un “esquema de unificación sistemática”, dotado de alto “grado de comprensividad”
- b) ‘Teoría’ implica la definición de un “conjunto de medios de representación conceptual y simbólica” que permita transitar entre el esquema explicativo y los hechos singulares.
- c) ‘Teoría’ implica la construcción de un “conjunto de reglas de inferencia que permitan la previsión de los datos de hecho”. (p.1129)



4 al 14 de noviembre de 2010

Según lo que se deduce de la cita, no hay práctica sin una teoría que la explique. La teoría es la explicación de la práctica. Tampoco se niega el valor de la práctica, sin embargo, se debe recordar que existen temas o contenidos que no pueden ser explicados o abordados a través de una actividad realizada por el propio ser humano para conseguir una habilidad o experiencia. Por ejemplo: la teoría de la gravedad, si bien usted puede lanzar una manzana de un octavo piso, para demostrar que todos los objetos caen sobre la superficie de la tierra con la misma aceleración, y que esta aceleración es independiente de la masa del objeto que cae, no puede pedirle a su estudiante, que practique de manera vivencial esta acción, para que él por experiencia aprenda. Lo mismo ocurre con el fuego, la electricidad, entre otros. El punto es, que se debe tener un equilibrio entre la teoría y la práctica, que ninguna es mejor que otra, partiendo de la necesidad de aceptar las limitaciones de cada una, junto con sus potencialidades.

***Mito: “En la actualidad estamos divididos en nativos e inmigrantes digitales”***

**Realidad:** Los términos “nativo” e “inmigrante” digital fueron expuestos por primera vez en el año 2001 por Marc Prensky en un artículo titulado: “H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom” (H. Sapiens Digital: de los inmigrantes digitales y nativos digitales a la Sabiduría Digital) para explicar y entender las profundas diferencias entre los jóvenes de hoy y muchos de los adultos contemporáneos en la actualidad. El autor define como "nativos digitales", a los jóvenes nacidos después del año de 1980 y que han crecido con la tecnología digital y el uso de una forma completamente diferente a la de los "inmigrantes digitales" personas nacidas antes de ese año.

Continuando con este orden de ideas, 1987 fue un año importante, porque es el que determina si usted es un inmigrante o nativo digital. Esto significa que ha crecido con Internet, los teléfonos móviles / celulares, computadoras u ordenadores, o ha aprendido a utilizarlas en los últimos años. Sin embargo, resulta conveniente recordar un poco de historia y contrastar la posición de Prensky.

La primera computadora electrónica / digital estuvo terminada en 1942. Fue el prototipo de la computadora moderna y la quién inventó John Atanassoff, la denominó “ABC”, por Atanassoff-Berry Computer. La historia de los videojuegos comenzó en 1947, cuando la idea de un videojuego fue concebida y patentada por Thomas T. Goldsmith Jr y Estle Ray Mann. Las primeras versiones del internet aparecieron a finales de los años cincuenta y el concepto de comunicaciones móviles utilizando una red celular nació en 1947, en los Bell Laboratories, en el departamento de AT&T. Luego Martin Cooper considerado como el padre de la telefonía móvil, desarrolló el primer modelo Dyna-Trac en 1973, cuando trabajaba para Motorola.



4 al 14 de noviembre de 2010

---

Profundizando en la temática, Adell, J. (1997) señala:

Desde la década de los sesenta, numerosos autores han propuesto dividir la historia humana en fases o periodos caracterizados por la tecnología dominante de codificación, almacenamiento y recuperación de la información (véase, en los últimos años, Levinson, 1990; Harnad, 1991; o Bosco, 1995, por ejemplo). La tesis fundamental es que tales cambios tecnológicos han dado lugar a cambios radicales en la organización del conocimiento, en las prácticas y formas de organización social y en la propia cognición humana, esencialmente en la subjetividad y la formación de la identidad. Sólo adoptando una perspectiva histórica es posible comprender las transformaciones que ya estamos viviendo en nuestro tiempo. (s/p)

Tomando como punto de partida, lo expuesto en párrafos anteriores, surgen las presentes interrogantes: ¿Las personas que tuvieron el acceso a estas tecnologías hace más de 40 años, pueden ser considerados nativos digitales?, ¿O el término sólo aplica a los nacidos después de 1980?

Asimismo, en la actualidad, existen diversas formas para medir los fenómenos sociales a través de diferentes parámetros, desarrollados para evaluar tanto el nivel de vida de los países, así como el índice de pobreza humana. Dependiendo del país y de la entidad que los realice, por ejemplo: la Organización de las Naciones Unidas, el Banco Mundial, el Fondo Monetario Internacional (FMI), la Comisión Económica para América Latina (CEPAL) o, el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), contienen aspectos conceptuales y metodológicos muy variados. En tal sentido, lo que queda claro es que existen naciones ricas y pobres, o desarrolladas y en vías de desarrollo. ¿Qué sucede entonces con aquellas personas nacidas después de 1980, que habitan en los países en vías de desarrollo o que sus índices de pobreza humana le impiden el acceso a las tecnologías? ¿Pueden ser catalogadas como nativos digitales?

Aunado a esto, la metáfora de “nativos e inmigrantes” para algunas personas paradójicamente resulta controversial, porque simplifica y exagera las diferencias generacionales, discriminando a los adultos en el proceso tecnológico por ubicarlos con respecto a este, como algo ajeno, extraño (no como los nativos) y en el peor de los casos, pensados o como alguien que no entiende, no pertenece, o que es usado como una excusa para no integrarse a la vida digital cotidiana en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De lo señalado en el párrafo anterior, se desprenden nuevos términos como los de: “visitantes y residentes”; “Con experiencia digital, digitalmente sin experiencia, con hábito digital”; “Con valores digitales o valores analógicos”; “Turistas digitales”, entre otros. A manera de síntesis, se proponen los



4 al 14 de noviembre de 2010

siguientes términos de clasificación: "Usuarios y no usuarios de las TIC", porque indistintamente de la edad o la experiencia, todos no son más que "personas" con las mismas necesidades que todas las otras generaciones, para involucrarse con la tecnología.

**Mito: "Las teorías más efectivas de trabajo para la mediación docente en línea son las constructivistas y conexionistas"**

**Realidad:** El reconocer que todo ser humano es diferente y que tiene un estilo de aprendizaje distinto, enriquece la acción docente, por este motivo, existen una gran variedad de teorías de aprendizaje, que tratan de explicar cómo ocurre este proceso, porque adquirir el conocimiento implica un conjunto de interacciones complejas.

Entre todas las teorías existentes, la que ha creado más animadversión, ha sido la conductista. Sin embargo, a pesar de todas las críticas que en su contra se tienen, es importante recordar que una de sus cualidades es que parte del hecho de que quien aprende, debe conocer cuál es el objetivo del aprendizaje y cuáles son las metas que debe alcanzar, lo que conduce a darse cuenta, si se están logrando buenos resultados o si se necesitan realizar algunos cambios.

También es importante destacar, los factores que impactan en la escogencia de una teoría para abordar el aprendizaje, tales y como: las variaciones en la naturaleza de los objetivos, su grado de dificultad, las condiciones en las que se ejecuta, el tiempo de que se dispone y los conocimientos de los estudiantes. Por lo que el docente en muchas ocasiones, deberá reestructurar o complementar con otras corrientes pedagógicas el proceso de enseñanza, discriminando entre ellas sus potencialidades, reconociendo la pluralidad y aprovecharla para enriquecer y lograr metas comunes, lejos de criticar y separar.

En último lugar, se cita la conclusión de una investigación realizada sobre: "Evaluación Formal de Teorías del Aprendizaje", realizada por la Dra. Norma Andrade (2005) a fin de que el lector, saque sus propias conclusiones:

En todo caso, puede plantearse que, una buena Teoría de Aprendizaje es aquella que considera tres áreas diferenciadas: a) los automatismos para aprendizajes de habilidades motoras, de valores y de afectos o inclinaciones no racionales (lo que tienen en común el hombre y los animales), que está en el Conductismo y la Gestalt, como hallazgos empiristas – inductivistas – externalistas y que es lo que explotan los medios masivos privados, la publicidad y los entrenamientos mecánicos; b) los razonamientos, las críticas, el pensamiento lógico-formal, las operaciones de resolución de problemas y la diacronía de las fases de maduración psicológica para aprendizajes mentales-cerebrales, como



4 al 14 de noviembre de 2010

hallazgos racionalistas – deductivistas – internalistas que explotan la robótica, la Inteligencia artificial y las computadoras, pero que es peligroso para las cúpulas de la dominación social; y c) las interacciones sociales, la integración a grupos y códigos sociales, para aprendizajes colectivistas, colaborativos y socio-dependientes, como hallazgos fenomenológicos que son explotados por la política, las religiones, los suicidios masivos y la formación de organizaciones humanas para cualquier fin. En conclusión, el ser humano aprende de esas tres maneras y no bajo una sola de ellas, como sugiere cada enfoque. Si un buen docente quisiera hacer progresar a sus alumnos, debería discriminar esas 3 áreas y debería discriminar estrategias para cada caso. Parece, según eso, que resulta una sola teoría de aprendizaje, aquella que cohesiona esos tres tipos de hallazgos, pero que nadie hasta ahora ha formulado. (p.302)

**Mito:** *“Las TIC resuelven todos los problemas de los discentes que estudian a distancia al colocar en Internet los materiales educativos impresos en formato digital.”*

**Realidad:** Desde el año 2002, la UNESCO ha apoyado activamente las iniciativas para crear una red de Recursos Educativos Abiertos (REA). [(Forum on the Impact of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries, UNESCO, Paris, 1-3 July, 2002) y (UNESCO, Conferencia Mundial sobre la Educación Superior. París, 5-8 de julio de 2009)]. Apoyando de esta forma, a las Nuevas Dinámicas de la Educación Superior e Investigación Científica para cambiar la sociedad y su desarrollo, especialmente cuando los recursos educativos abiertos se están convirtiendo en un común en muchos países e instituciones de educación superior.

No obstante, las formas de organización de la producción y actualización de estos REA se mantienen prácticamente sin cambios. Se sigue haciendo lo mismo; pero con los nuevos formatos. Se escanean las guías y se convierten en formato PDF, se transcribe literal un texto y se coloca en power point, el cual puede ser posteoado luego en plataformas como slideshare, scrib, e-book, calameo, entre otras. Es decir, los libros, apuntes fotocopiados o su formato digital son iguales. Pensando que tan sólo con esto, se aumenta la eficiencia, accesibilidad y, se reducen los costos, olvidando que aún persiste la tendencia hacia la impresión de los materiales y el estudiarlos de la manera tradicional (en papel).

En este mismo orden de ideas, existen múltiples definiciones de REA. Para este apartado se asumirá la señalada por la Fundación William y Flora Hewlett (2010):

Recursos para enseñanza, aprendizaje e investigación que residen en un sitio de dominio público o que se han publicado bajo una licencia de



4 al 14 de noviembre de 2010

propiedad intelectual que permite a otras personas su uso libre o con propósitos diferentes a los que contempló su autor. (s/p)

Quizá de la cita anterior, es que se piensa que los REA, son comúnmente recursos didácticos colocados en la red con contenido educativo en formato digital, cuando en realidad, para ser considerados como tales, deberán presentar al menos las siguientes características esenciales, como los son: las licencias de uso, estándares de contenido educativo, herramientas y sistemas de gestión de contenidos. A continuación, se presenta una breve descripción de las principales características esenciales de los REA:

1.- Licencias de contenido abierto. Las más conocidas son: Creative Commons, GNU Licencia de Documentación Libre y Open License (OPL), las cuales permiten (siempre respetando la propiedad intelectual del autor original del recurso), la libre utilización o reutilización del contenido por otros y establecen ciertas normas (dependiendo de la licencia) para su uso.

2.- Estándares de contenido educativo: son las normas que sirven de base para la creación de contenido reutilizable a través de la aplicación de metadatos que se utilizan para describir los contenidos educativos presentados por las instituciones educativas en un portal web, o posteados en plataformas de eLearning y entornos 3D.

Las más conocidas son las normas Scorm (Sharable Content Object Reference Model) utilizadas en los Learning Management System (LMS) o Entornos Virtuales de Aprendizaje (VLE) y Multi User Virtual Environment (MUVE). Y las normas LOM (Learning Object Metadata) del IEEE las cuales refieren los atributos necesarios, la seguridad y la autenticación para la distribución y el uso de objetos de aprendizaje (digitales y no digitales).

3.- Herramientas y Sistemas de gestión de contenido: las herramientas son las aplicaciones de software que permiten la creación y almacenamiento de los recursos en diferentes formatos digitales, y los sistemas, son las plataformas que permiten crear una estructura de soporte para los contenidos. Entre las más utilizadas a nivel mundial se encuentran: Blackboard (pizarra), DSPACE, ATutor, ILIAS 4 e-Learning, Moodle, eduCommons, Dokeos, Claroline, uPortal, Sakai, Quali, Fedora 13, Bodington, OLAT, Fle3, e-lecture, learnloop 2 y Sloodle para integrar asignaciones en Moodle con objetos en Second Life.

Es importante destacar, que además se incluyen bajo el concepto de REA, los objetos de aprendizaje en unidades de Disco Compacto (DC/CD) o Disco Versátil Digital (DVD) los cuales no requieren de conexión a Internet, así como los sitios web con cursos gratuitos (no conducentes a titulación y que generalmente no ofrecen tutorización), los cuales presentan el programa docente (contenidos, objetivos, metodología, recursos, actividades teórico –



4 al 14 de noviembre de 2010

prácticas, bibliografía, entre otros), de las asignaturas y los cursos que se imparten en universidades y otras instituciones educativas.

A continuación, se presentan las instituciones más destacadas a nivel mundial con políticas de Open Course Ware / Cursos Abiertos con sus respectivas direcciones de acceso para el ingreso a los cursos:

Cuadro 1  
REA: Open Course Ware

País	Nombre del proyecto	Instituciones participantes	Sitio web
Estados Unidos	MIT OCW	Instituto de Tecnología de Massachusetts	<a href="http://ocw.mit.edu/index.htm">http://ocw.mit.edu/index.htm</a>
			<b>Cursos en español:</b> <a href="http://mit.ocw.universia.net/">http://mit.ocw.universia.net/</a>
	JSHPH OCW	The Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health's	<a href="http://ocw.jhsph.edu/">http://ocw.jhsph.edu/</a>
	Tufts OCW	Universidad de Tufts	<a href="http://ocw.tufts.edu/">http://ocw.tufts.edu/</a>
	USU OCW	Utah State University	<a href="http://ocw.usu.edu/">http://ocw.usu.edu/</a>
Francia	ParisTech OCW	Incluye doce de los institutos franceses de mayor prestigio en la educación y la investigación	<a href="http://www.paristech.fr/en/etudier_libres.html">http://www.paristech.fr/en/etudier_libres.html</a>

Continúa...



4 al 14 de noviembre de 2010

Viene de...

País	Nombre del proyecto	Instituciones participantes	Sitio web
Japón	Japón OCW	Universidad de Osaka	<a href="http://www.jocw.jp/">http://www.jocw.jp/</a>
Argentina	UNC OCW	Universidad Nacional de Córdoba	<a href="http://www.ocw.unc.edu.ar/">http://www.ocw.unc.edu.ar/</a>
Colombia	UNIVALLE OCW	Universidad del Valle	<a href="http://ocw.univalle.edu.co/ocw/">http://ocw.univalle.edu.co/ocw/</a>
Chile	UC OCW	Pontificia Universidad Católica de Chile	<a href="http://www.uc.cl/ocw/">http://www.uc.cl/ocw/</a>
	PUCV OCW	Pontificia Universidad Católica de Valparaíso	<a href="http://ocw.pucv.cl/">http://ocw.pucv.cl/</a>
México	ITSM OCW	Tecnológico de Monterrey	<a href="http://ocw.itesm.mx/">http://ocw.itesm.mx/</a>
	UDEM OCW	Universidad de Monterrey	<a href="http://ocw.udem.edu.mx/">http://ocw.udem.edu.mx/</a>
Perú	UNI OCW	Universidad Nacional de Ingeniería	<a href="http://ocw.uni.edu.pe/ocw/">http://ocw.uni.edu.pe/ocw/</a>
Puerto Rico	UPR OCW	Universidad de Puerto Rico	<a href="http://www.ocwupr.org:8080/ocw">http://www.ocwupr.org:8080/ocw</a>
Venezuela	UCV OCW	Universidad Central de Venezuela	<a href="http://ocw.ucv.ve/">http://ocw.ucv.ve/</a>
España	Universia OCW	Incluye 45 instituciones Españolas y 64 Iberoamericanas	<a href="http://ocw.universia.net/es/">http://ocw.universia.net/es/</a>
	UA OCW	Universidad de Alicante	<a href="http://ocw.ua.es/">http://ocw.ua.es/</a>



4 al 14 de noviembre de 2010

Continúa...

Viene de...

País	Nombre del proyecto	Instituciones participantes	Sitio web
España	UPM OCW	Universidad Politécnica de Madrid	<a href="http://ocw.upm.es/">http://ocw.upm.es/</a>
	UNICAN OCW	Universidad de Cantabria	<a href="http://ocw.unican.es/">http://ocw.unican.es/</a>
	UC3M OCW	Universidad Carlos III de Madrid	<a href="http://ocw.uc3m.es/">http://ocw.uc3m.es/</a>
	UCA OCW	Universidad de Cádiz	<a href="http://ocw.uca.es/">http://ocw.uca.es/</a>
	US OCW	Universidad de Sevilla	<a href="http://ocwus.us.es/">http://ocwus.us.es/</a>
	UNIA OCW	Universidad Internacional de Andalucía	<a href="http://ocw.unia.es/">http://ocw.unia.es/</a>
	UNIOVI OCW	Universidad de Oviedo	<a href="http://ocw.uniovi.es/">http://ocw.uniovi.es/</a>

Fuente: Registro de la autora (2010)

En último lugar, la creación de los REA, se destina para potenciar la enseñanza e intensificar el proceso de aprendizaje, hacerlo más atractivo, y reducir el tiempo para dominar el material. Sin embargo, se hace necesario, evaluar los objetos de aprendizaje con la finalidad de garantizar su calidad. Al respecto, el docente cuenta con dos comunidades en línea que evalúan los recursos en la escala del 1 al 5, estas son: MERLOT y ELera.

MERLOT (Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching) es una comunidad que se encarga de clasificar a nivel macro, los recursos en siete categorías: artes, negocios, educación, humanidades, matemáticas y estadísticas, ciencia y tecnología, y ciencias sociales. Y a nivel micro, evaluar mediante tres indicadores: calidad del contenido, facilidad de uso, y efectividad como herramienta de aprendizaje, los recursos realizados.



4 al 14 de noviembre de 2010

En lo que respecta a Elera (E-learning Research and Assessment) proporciona información y ofrece un Instrumento de Revisión de Objetos de Aprendizaje denominado "LORI" (Learning Object Review Instrument), para evaluar la calidad de los recursos de aprendizaje electrónico. La versión actual de LORI disponible es la (1.5).

### Consideraciones Finales

Los mitos son patrones en los que se pueden incluir comportamientos, percepciones y creencias que las personas tienen en común, generando un impacto tanto en la esfera intelectual y emocional de la conciencia humana. Las personas se remiten a éstos, cuando buscan entender su mundo y su comportamiento, ya que aparentemente describen (cómo es verdaderamente la realidad), en la opinión de un grupo de personas, en una sociedad determinada y dentro de un contexto específico.

Sin embargo, cuando los individuos creen en la realidad del contenido de un mito, su sistema cognitivo opera en la ausencia de datos de referencia completa, porque las aseveraciones, no se basan en el conocimiento científico y el problema surge, cuando se generalizan las experiencias, a las verdades universales que pueden ser aplicadas por todos.

Aunado a lo anterior, aparentemente en algún lugar, parece que hay una suposición de que la ciencia y la investigación participan en algún tipo de realidad alternativa o paralela y por lo tanto, no son tan verdaderas y creíbles como una experiencia de la vida cotidiana, encontrando afirmaciones como esta: "Pero tengo la experiencia de la vida real, que es más importante". La verdad, es todo lo contrario, los mitos son cualquier cosa, no son objetivos y representan todo lo que es generalmente una descripción relativamente sesgada de la realidad. Su análisis objetivo puede ser realizado únicamente por una comparación crítica de las diferentes fuentes y con el apoyo del método científico, el cual busca crear una imagen precisa y objetiva de la realidad, como le sea posible.

Por lo anteriormente expuesto, se recomienda que antes de adoptar una postura concluyente ante determinada situación o hecho, y de aceptar que algo es verdadero, sea necesario estar alerta frente a ciertos principios que parecen universalmente aceptados, por lo reiterativo de su presencia o por la aplicación de métodos informales para su validación. De esto se desprende, que el principio de "mayoría" para admitir una situación por presentar el mayor número de seguidores, no pueda ser tomado como referente, así como la opinión de un grupo individual, porque se debe realizar una distinción entre forma, contenido o significado, con la finalidad de evaluar en forma objetiva, el



4 al 14 de noviembre de 2010

fenómeno o evento en cuestión y así, al contrastar los referentes empíricos con la teoría y procesos prácticos, poder formular conclusiones efectivas para la mejora de la calidad de la mediación docente en línea.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Abbagnano, N. (1987) *Diccionario de filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Adell, J. (1997) *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Extraído de <http://www.uib.es/depart/gte/revelec7.html>
- Advanced Distributed Learning (ADL). *SCORM 2004*. Cuarta edición de la versión 1.1. Sitio web oficial del Gobierno de los EE.UU. Extraído de: <http://www.adlnet.gov/Pages/Default.aspx>
- Active Worlds Inc. (2010) *Activeworlds* [Software de aplicación en línea] EEUU. Disponible en: <http://www.activeworlds.com/>
- American Educational Research Association (2010) *Review of Educational Research*. EEUU. Extraído de: <http://www.aera.net/>
- Andrade, N. (2005) *Evaluación Formal de Teorías del Aprendizaje*. Tesis para optar al grado de Doctora en Educación. Mención Ciencias de la Educación. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio". Venezuela.
- Altarejos, F. y otros. (1991) *Actitudes en Educación*, Madrid: Dykinson.
- ATutor (2010) *Learning Management Tools*. [Software de aplicación en línea] Canadá. Disponible en: <http://www.atutor.ca/>
- Blackboard (2010) *Platform for Delivering Learning Content*. [Software de aplicación en línea] EEUU. Disponible en: <http://www.blackboard.com/>
- Bodington (2010) Entorno Virtual de Aprendizaje / Learning Management System. [Software de aplicación en línea] Reino Unido. Disponible en: <http://bodington.org/>
- Bunge, M. (1985) *Teoría y Realidad*. Barcelona: Ariel.
- Cabero, J. (2007) *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Callaghan, M., McCusker, K., Lopez, J., Harkin, J. y Wilson, S. (2006). *Engineering Education island: Teaching Engineering in Virtual Worlds*. Universidad de Ulster. Irlanda. Extraído de: <http://www.ics.heacademy.ac.uk/italics/vol8iss3/pdf/ItalicsVol8Iss3Nov2009Paper01.pdf>



4 al 14 de noviembre de 2010

Centro Ceap (2008) Sólo se aprende haciendo. Entrevista a Roger Schank.

Vídeo en Youtube: Extraído de:

<http://www.youtube.com/watch?v=AEh1157mok8>

Comenius, J. (1986) *Didáctica Magnas*. A. España: AKAL

Creative Commons (2010) *Licencia de Contenido Abierto*. Disponible en:

<http://creativecommons.org/>

Claroline (2008) Plataforma de Aprendizaje y Trabajo virtual (eLearning y trabajo electrónico). [Software de aplicación en línea]. Vigo, España.

Disponible en: <http://www.claroline.net/>

Dokeos (2010) *Open Source E-Learning*. [Software de aplicación en línea]

EEUU. Disponible en: [www.dokeos.com/](http://www.dokeos.com/)

DSpace (2002) *Repositorios de Objetos de Aprendizaje*. [Software de

aplicación en línea] EEUU. Disponible en: <http://www.dspace.org/>

EduCommons (2010) *Sistema de Gestión OpenCourseWare*. [Software de aplicación en línea] EEUU. Disponible en:

<http://sourceforge.net/projects/educommons/>

Elera (2010). *E-learning Research and Assessment*. Canada. Disponible en:

<http://www.lera.net/eLera/Home>

Lang, Ch. y Lang, T. (2010) *e-lecture: Diseño y presentación de conferencias electrónicas*. [Software de aplicación en línea] Universidad de Graz, Austria.

Disponible en: <http://physik.uni-graz.at/~cbl/electure/>

Fle3 (2010) *Software de Servidor para el Aprendizaje Colaborativo Asistido por Ordenador (CSCL)*. Universidad de Helsinki. Finlandia. Disponible en:

<http://fle3.uiah.fi/>

Fox, D. (1983) *Personal theories of teaching*. Studies in Higher Education.

Volume 8. Number 2. Pp. 151-163 (13). EEUU. Extraído de:

<http://www.informaworld.com/smpp/content~db=all~content=a718869131~frm=titlelink>

Fundación William y Flora Hewlett. (2010) Recursos Educativos Abiertos.

EEUU, California. Extraído de: <http://www.hewlett.org/about>

GNU (2010) *Licencia Copyleft*. Disponible en:

<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>

Gough, R. y Dearnley J. (2009) *Educational campuses in Second Life, 2007-2009: the development of a framework for campus builders*. Universidad de Loughborough. Reino Unido. Extraído de:

<http://www.ics.heacademy.ac.uk/italics/vol8iss3/pdf/italicsVol8Iss3Nov2009Paper02.pdf>

Harvey, W: Inwu Inc. (2010) *IMVU* [Software de aplicación en línea]. EEUU.

Disponible en: <http://www.imvu.com/>



4 al 14 de noviembre de 2010

- IEEE Learning Technology Standards Committee, LTSC. (2010) *Reunión de Armonización de CMI (IEEE LTSC, AICC, LETSI y ADL)*. EEUU. Extraído de: <http://www.ieeeltsc.org:8080/Plone>
- IEEE Learning Technology Standards Committee, LTSC. (2002) *Declaración de posición sobre 12/01/1484 - 2002 Metadatos de Objetos de Aprendizaje (LOM) Mantenimiento Estándar / Revisión*. EEUU. Extraído de: <http://ltsc.ieee.org/news/20021210-LOM.html>
- International Organization for Standardization (1998) *ISO 9241-11:1998. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) -- Part 11: Guidance on usability*. EEUU. Extraído de: [http://www.iso.org/iso/catalogue\\_detail.htm?csnumber=16883](http://www.iso.org/iso/catalogue_detail.htm?csnumber=16883)
- ILIAS 4 e-Learning (2010) *Sistema de Gestión de Aprendizaje*. [Software de aplicación en línea] EEUU. Disponible en: <http://www.ilias.de/docu/>
- JASIG (2009) *uPortal. Campus Virtual*. [Software de aplicación en línea] EEUU. Disponible en: <http://www.jasig.org/>
- Kaplan, R. (2008) *Costes Basados en el Tiempo Invertido por Actividad: Una Ruta Hacia Mayores Beneficios*, España: Deusto
- Kuali (2010) *Software Administrativo para la Educación Superior*. [Software de aplicación en línea] EEUU. Disponible en: <http://kuali.org/>
- Learnloop 2 (2010) *Open Source (GPL) project. Groupware aimed to support education and collaboration*. [Software de aplicación en línea]. Universidad de Gotemburgo, Suecia. Disponible en: <http://learnloop.sourceforge.net/>
- LeCavalier, J. y Tucker, B. (2003) *E-Learning Myths, Challenges, and Benefits*. EEUU. Extraído de: <http://www.charityvillage.com/cv/research/rdl4.html>
- Marc Prensky (2001) *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. EEUU: Extraído de: <http://www.marcprensky.com/writing/>
- MERLOT (2010) *Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching* California. Disponible en <http://www.merlot.org/merlot/index.htm>
- Moodle (2010) *Sistema de Gestión de Cursos (CMS)*. Versión 2.2. [Software de aplicación en línea] Australia Occidental. Disponible en: <http://moodle.org/>
- Morgan, J. y Allerton, H. (2000) *Top Ten E-Learning Myths*. EEUU. Extraído de: [www.trainingshare.com/download/korea/20myths.doc](http://www.trainingshare.com/download/korea/20myths.doc)
- Mount, N., Chambers, C., Weaver, D., y Priestnall, G. (2009) *Learner immersion engagement in the 3D virtual world: principles emerging from the DELVE Project*. Universidad de Nottingham. Reino Unido. Extraído de: <http://www.ics.heacademy.ac.uk/italics/vol8iss3/pdf/ItalicsVol8Iss3Nov2009Paper03.pdf>



4 al 14 de noviembre de 2010

- Ogalde, I. y González, M. (2008) *Nuevas Tecnologías y Educación. Diseño, desarrollo, uso y evaluación de materiales didácticos*. México: Trillas.
- OLAT (2010) *Learning Management System*. [Software de aplicación en línea] Universidad de Zurich. Disponible en: <http://www.olat.org/website/en/html/index.html>
- OpenContent License (OPL) (1998) *Licencia de contenido abierto*. Disponible en: <http://www.opencontent.org/opl.shtml>
- Polsani, P. (2003) *Use and Abuse of Reusable Learning Objects*. Journal of Digital information, 3(4) N°164. Arizona, EEUU. Extraído de: [http://www.labunix.uqam.ca/~nkambou/DIC9340/seances/seance10et12/Standards%20et%20LO/http\\_jodi.ecs.soton.ac.pdf](http://www.labunix.uqam.ca/~nkambou/DIC9340/seances/seance10et12/Standards%20et%20LO/http_jodi.ecs.soton.ac.pdf)
- Real Academia Española (2006) *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid: Espasa.
- RedHat (2010) *Fedora 13. Sistemas de Gestión de la Información*. [Software de aplicación en línea] EEUU. Disponible en: <http://fedoraproject.org/>
- Rosedale, P: Linden Lab (2010). *Secondlife* [Software de aplicación en línea]. EEUU. Disponible en: <http://secondlife.com/?lang=es-ES>
- Sakai (2010) *Plataforma de Colaboración Académica*. [Software de aplicación en línea]. EEUU. Disponible en: <http://sakaiproject.org/>
- Sicilia, M. (2004) *Reusabilidad y Reutilización de Objetos Didácticos: Mitos, realidades y posibilidades*. I Simposio Pluridisciplinar sobre diseño, evaluación y descripción de contenidos educativos reutilizables. España.
- Sicilia, M. (2008) *Objetos de aprendizaje, mentiras y vídeos en YouTube: mirando de nuevo a la reusabilidad*. Extraído de: <http://www.slideshare.net/msicilia/sicilia-spdece08-presentation>
- Eduserv (2010) *Sloodle: Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment*. [Software de aplicación en línea]. Reino Unido. Disponible en: <http://www.sloodle.org/moodle/>
- UNESCO (2002) *Forum on the Impact of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries*, UNESCO, Paris, 1-3 July, 2002. Extraído de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001285/128515e.pdf>
- UNESCO (2009) *Conferencia Mundial sobre la Educación Superior - 2009: La nueva dinámica de la educación superior y la investigación para el cambio social y el desarrollo* (Sede de la UNESCO, París, 5-8 de julio de 2009. Extraído de: [http://www.unesco.org/education/WCHE2009/comunicado\\_es.pdf](http://www.unesco.org/education/WCHE2009/comunicado_es.pdf)
- World Wide Web Consortium, W3C. (2009) *Standards*. EEUU. Extraído de: <http://www.w3.org/>



4 al 14 de noviembre de 2010

## KARINNE TERÁN KOROWAJCZENKO



**Nacionalidad:** Venezolana. **Correo electrónico** [katekor1@gmail.com](mailto:katekor1@gmail.com) **Twitter:** [@katekor1](https://twitter.com/katekor1)

Psicopedagoga en las menciones de Retardo mental y Dificultades en el aprendizaje. Especialista en Escritura Creativa. Diplomados de la ANUV en Gerencia para la vida e Inteligencia Emocional; Experta en procesos e-learning y actualmente cursando estudios Doctorales en Ciencias de la Educación en la Universidad Latinoamericana y del Caribe (ULAC).

**Actividad profesional: Investigadora en:** Línea - i (Línea de Investigaciones en Enseñanza/Aprendizaje de la Investigación) <http://www.lineai.org> desde 2007 hasta la fecha. **Docente** a nivel de pregrado y postgrado en universidades como la UPEL, CULTCA, UNEFA, UBA y ULAC. Creadora y tutora del Curso **Apropiación y Uso de Moodle en la Educación Universitaria** (AUMEU), para el CLIET Miranda, dirigido a los docentes la Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada UNEFA Núcleo Miranda. (2010). **Tutora Programa AME.** Curso en línea: Apropiación y Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (Tic) en la Educación Básica (2009) y Curso en línea: Educación para la Paz y Resolución de Conflictos. (2008) <http://www.ame.cisneros.org>

**Libre Ejercicio: Ponente Internacional en: Terceras Jornadas de Educación a Distancia.** Universidad del Salvador Programa de Educación a Distancia (2010). Argentina. Ponencia disponible en: <http://www.salvador.edu.ar/vrid/publicaciones/Teran--.pdf>

**IV Congreso de la Cibersociedad 2009. Crisis Analógica, Futuro Digital.** (2009). Ponencias disponibles en: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/responsabilidad-social-y-la-mediacion-docente-en-linea/506/> y <http://www.cibersociedad.net/congres2009/ca/coms/gestion-del-conocimiento-su-impacto-en-los-entornos-virtuales-del-aprendizaje/383/>

**Segundo Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación a Distancia Educ@2009** con las ponencias Responsabilidad Social y la Mediación Docente en Línea y Gestión del Conocimiento, su impacto en los entornos virtuales de Aprendizaje.



4 al 14 de noviembre de 2010

**Primer Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación a Distancia Educ@2008.** Con la ponencia: Impacto de las TIC en la Cultura de la Mediación a Distancia para la Educación Superior.

**Organizadora** de las Primeras Jornadas sobre Ciencia, Educación y Sociedad “El Nuevo Ciudadano para América Latina y el Caribe 2008. Universidad Latinoamericana y del Caribe. Caracas – Venezuela. **Facilitador de cursos y talleres sobre:** Apropriación y uso de Moodle en la Educación Universitaria, Prácticas Educativas en los Contextos Virtuales, Creación de Edubloggers Didácticos: Aplicaciones en Educación Superior, Programación Neurolingüística y sus aplicaciones en la Educación Virtual.