

FORMAS DE JUGAR Y AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE
(Un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda)

**ZULMA FASSIOLA QUINTERO ZAPATA
ATAHUALPA QUINTERO ZAPATA**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
PEREIRA, 2008**

FORMAS DE JUGAR Y AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE
(Un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda)

**ZULMA FASSIOLA QUINTERO ZAPATA
ATAHUALPA QUINTERO ZAPATA**

**Trabajo de Investigación para aspirar al título de Profesional en Ciencias del
Deporte y la Recreación.**

**Director
Maicol Mauricio Ruiz
Magíster en Educación y Desarrollo Humano**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN
PEREIRA, 2008**

RESUMEN

La virtualidad es ya una realidad histórica ineludible, y a través de ella, la academia puede llevar el conocimiento. De tal suerte que si al aprendizaje de los individuos por medio de procesos apoyados en las nuevas tecnologías, se le incorpora el juego para darle vida y profundidad a los recursos educativos pueden ser implementados en la adquisición de saberes y habilidades, tendientes a ejercitar las capacidades y mejorar tanto la calidad como el estilo de vida de las personas y de la sociedad.

La lúdica inmersa en la cotidianidad de las prácticas culturales, tiene como elemento fundamental el juego, a través del cual se puede potenciar la educación a través de los ambientes virtuales de aprendizaje. La estructura de un entorno virtual de aprendizaje adecuado permitirá jugar, entonces, el juego aquí se desarrolla alrededor del conocimiento y de la forma en que las personas pueden interactuar y relacionarse con él. Lo lúdico tiene que ver con la movilización del deseo y en éste caso es el deseo de comprender, de aprender, de descubrir.

Analizaremos dos formas de jugar, el *ludus* y el *paidía*. Uno se refiere especialmente a la regla, a la norma dentro del juego. Paidía abanderada la libertad, la espontaneidad y la posibilidad de la improvisación. Para buscar las evidencias de cómo se relacionan y complementan ambas, como Profesionales en Ciencias del Deporte y la Recreación nos interesa identificar las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad articulada en torno a los cursos virtuales del SENA, a través del análisis de su plataforma de aprendizaje virtual así como las experiencias de tutores y alumnos que han participado en algunos cursos.

Esta investigación es una evidencia de cómo en cualquier campo en el cual existan acciones humanas es posible intervenir y aportar desde nuestro quehacer Profesional a la construcción interdisciplinaria de la Educación Virtual.

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

DEDICATORIA

A mi madre Mariela
A mi papá Jairo
A mis compañeros
A mis amigos
A mis profesores

Zulma y Atahualpa

AGRADECIMIENTOS

Gracias A mi hermana Zulma, A mi madre Mariela, A mi papá Jairo, A mis compañeros, A mis amigos
A mis profesores.

Atahualpa.

A mi Dios Todo Poderoso por abrir nuevas sendas cada día.

Zulma F...

LISTA DE CUADROS Y FIGURAS

CUADROS

- Cuadro 1. Roles y responsabilidades del grupo de apoyo.
- Cuadro 2. Diseño y recolección de la información.
- Cuadro 3. Niveles de interactividad.
- Cuadro 4. Descripción de la plataforma BlackBoard en la página principal.
- Cuadro 5. Descripción de la plataforma BlackBoard dentro del curso virtual.
- Cuadro 6. Descripción de experiencias de enseñanza aprendizaje.
- Cuadro 7. Análisis de entornos y lenguajes de la plataforma.
- Cuadro 8 Análisis de las categorías descriptivas de las experiencias de enseñanza aprendizaje.

FIGURAS

- Figura 1. Entornos Lúdicos
- Figura 2. Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje.
- Figura 3. Inicio de la plataforma
- Figura 4. Acceso a la plataforma.
- Figura 5. Iconos de Inicio
- Figura 6. Iconos de inicio 2.
- Figura 7. Iconos de inicio. mantenimiento de la plataforma.
- Figura 8. Información del tutor
- Figura 9. Materiales del curso
- Figura 10. Materiales del curso. ubicación de los temas.
- Figura 11. Materiales del curso. Presentación del contenido teórico 1.
- Figura 12. Materiales del curso. Presentación del contenido teórico 2.
- Figura 13. Actividades del curso.
- Figura 14. Actividades del curso. Explicación de la actividad.
- Figura 15. Evaluación.
- Figura 16. Opción de Comunicación.
- Figura 17. Foro de Discusión.
- Figura 18. Documentos de apoyo.
- Figura 19. Comunicación. Listado para enviar mensajes de correo electrónico.
- Figura 20. Herramientas de trabajo.
- Figura 21. Listado de calificaciones.
- Figura 22. Demo de la plataforma.
- Figura 23. Biblioteca virtual.
- Figura 24. Biblioteca virtual del SENA.

FICHA DEL PROYECTO

Título: FORMAS DE JUGAR Y AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE (Un estudio de caso a partir de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda)

Investigadores principales: Atahualpa Quintero Zapata y Zulma Fassiola Quintero Zapata.

Facultad: Ciencias de la Salud

CERTIFICACIÓN DEL INVESTIGADOR PRINCIPAL Y LOS CO-INVESTIGADORES

Los abajo firmantes certificamos que:

1. Lo que afirmamos en este proyecto es cierto y completo (exceptuando las hipótesis y opiniones científicas).
2. El texto, las gráficas, etc. son el trabajo de quienes firmamos.
3. Aceptamos asumir la responsabilidad por la conducta científica de este y entregar, si éste es aprobado, los informes escritos requeridos.

Nombre de los Estudiantes	Programa	Cédula	Firma
Atahualpa Quintero Zapata	Ciencias del Deporte y la Recreación	9.870.721 de Pereira	
Zulma Fassiola Quintero Zapata	Ciencias del Deporte y la Recreación	42.142.195 de Pereira	

Docentes del Proyecto	Programa Académico	Cédula	Firma
Maicol Mauricio Ruiz	Etnoeducación y Desarrollo Comunitario		

TABLA DE CONTENIDO

1	PREGUNTA PROBLEMA	0
2	JUSTIFICACIÓN	1
2.1	APORTE	1
2.2	PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS	1
3	OBJETIVOS	5
3.1	OBJETIVO GENERAL.....	5
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
4	MARCO REFERENCIAL	6
4.1	LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	6
4.2	MARCO CONTEXTUAL: EL SENA Y SUS PROCESOS DE FORMACIÓN VIRTUAL.....	9
4.2.1	<i>Modelo Educativo Para La Formación Virtual Del Sena</i>	16
4.2.2	<i>Proceso De Diseño Y Desarrollo Del Curso</i>	17
4.3	MARCO TEÓRICO	19
	<i>FORMAS DE JUGAR</i>	20
4.3.1	<i>Entornos Virtuales</i>	28
4.3.2	<i>El Lenguaje Virtual</i>	31
4.3.3	<i>Formas de jugar y Ambientes Virtuales de Aprendizaje</i>	37
5	METODOLOGIA	48
5.1	DISEÑO	48
5.2	UNIDAD DE INTERPRETACIÓN Y UNIDADES DE TRABAJO	50
5.3	PLAN DE INTERPRETACIÓN.....	51
6	DESCRIPCION DE LA INFORMACION	52
6.1	LA PLATAFORMA BLACKBOARD DE LA PÁGINA SENA VIRTUAL	52
6.1.1	<i>Características Didácticas de la Plataforma</i>	55
6.1.2	<i>Acceso A La Plataforma</i>	60
6.1.3	<i>El Curso Virtual</i>	63
6.2	EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	79
6.2.1	<i>Aprendizaje del uso de la Plataforma</i>	80
6.2.2	<i>Asimilación de las reglas de juego de la Plataforma</i>	83
6.2.3	<i>Herramientas de interacción más utilizadas</i>	87
6.2.4	<i>Actividades mediadas por la Plataforma</i>	88
6.2.5	<i>Estrategias de trabajo implementadas</i>	91
6.2.6	<i>Estrategias de evaluación empleadas</i>	96
6.2.7	<i>Incentivos para estimular la generación de aprendizajes mediados por la Plataforma</i>	97
6.2.8	<i>Experiencias significativas</i>	110
6.2.9	<i>Roles asumidos por los participantes</i>	117
6.2.10	<i>Condiciones de participación y permanencia del estudiante</i>	118
6.2.11	<i>Vínculos construidos</i>	124
6.2.12	<i>Aplicabilidad de lo aprendido</i>	128
6.2.13	<i>Fomento de la creatividad</i>	132
7	ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	137
7.1	LUDUS Y PAIDÍA EN LA PLATAFORMA BLACKBOARD DE LA PÁGINA VIRTUAL SENA	137
7.2	LUDUS Y PAIDÍA EN EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE	140
8	CONCLUSIONES	150

9	RECOMENDACIONES	152
10	BIBLIOGRAFIA	154
	ANEXOS.....	159

1 PREGUNTA PROBLEMA

Los espacios virtuales fueron en inicio creados por ingenieros expertos en tecnología, al pasar el tiempo nuevos profesionales se fueron involucrando en todo ese engranaje, es así, como existen ya estudios antropológicos y sociológicos al respecto del tema. Estos espacios son utilizados por millones de personas de todo el mundo generando una nueva concepción del mundo, las distancias son subjetivas, lo virtual es una posibilidad tan firme como la presencia física.

En todo este universo, el uso se ha extendido a todas las posibilidades y una de ellas es la educativa. La informalidad del medio precisa de reglas y normas de control además de múltiples posibilidades de interacción para lograr que de toda la oferta existente, participen con entusiasmo personas con el fin de aprender.

Sin embargo, a pesar de que los espacios virtuales son usados por seres humanos, los estudios no se han hecho desde la perspectiva de la recreación. Por esto y tomando el análisis desde el componente teórico de la lúdica y el juego y basándonos en la estructura ya existente de la plataforma y en las experiencias de los usuarios, nos preguntamos:

¿Cuáles son las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad de aprendizaje articulada en torno al los cursos virtuales del SENA?

2 JUSTIFICACIÓN

Las experiencias de los usuarios de la Plataforma virtual de aprendizaje del SENA, proporcionan identificar las formas de jugar que subyacen de ellas, analizadas desde el punto de vista de un Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación, para identificar como se caracterizan estos espacios vistos desde esta perspectiva y de esta manera dejar un precedente que pueda servir para que las experiencias de enseñanza y aprendizaje sean más significativas en el hacer-ser-sentir de todos los involucrados en el proceso.

2.1 APORTE

Identificar las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad de aprendizaje articulada en torno a los cursos virtuales del SENA.

2.2 PRODUCTOS E IMPACTOS ESPERADOS

2.2.1 De generación de conocimiento o desarrollo tecnológico:

PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Documento sobre las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad de aprendizaje articulada en torno a los cursos virtuales del SENA	Informe de Investigación realizado	Comunidad Académica Investigadores

2.2.2 De apropiación social del conocimiento:

PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Socialización resultados	Sustentación del proyecto de investigación	Comunidad Académica Investigadores

2.2.3 Impactos esperados

IMPACTO ESPERADO	PLAZO	INDICADOR VERIFICABLE	SUPUESTOS
Identificar las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad de aprendizaje articulada en torno a los cursos virtuales del SENA.	inmediato	Informe de Investigación realizado	Identificación del las formas jugar en las experiencias de enseñanza y aprendizaje virtual.
Posicionamiento regional y nacional del Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación	Largo	Profesionales vinculados en los procesos de educación virtual	Importancia de los aportes del Profesional en esos campos.

* Los supuestos indican los acontecimientos, las condiciones o las decisiones, necesarios para que se logre el impacto esperado.

La idea de este trabajo surgió desde una experiencia personal como tutores y usuarios de la plataforma virtual del SENA y a su vez como futuros profesionales en Ciencias del Deporte y la Recreación. Actualmente el SENA es una de las entidades estatales que ha implementado y desarrollado ampliamente y con muy buenos resultados la educación virtual como aporte a la formación de los colombianos, es por ello, que nos interesó utilizar uno de los mejores escenarios para nuestra investigación. La inquietud consistía en entender como desde nuestra formación académica y perfil profesional podríamos actuar en estos espacios tecnológicos y cómo conseguiríamos contribuir por medio de una investigación pertinente con nuestras competencias desde la perspectiva de la recreación, a comprender mejor la complejidad de estos espacios de formación y así aportar al desarrollo de la formación virtual en la región, y por que no, en Colombia.

El aporte de un Profesional en estos espacios está directamente relacionado con la construcción de conocimiento y uno de los elementos vitales de esta acción es la multidisciplinariedad y la interdisciplinariedad, como la forma de que desde cada una de las fuentes se le de una perspectiva de desarrollo que termina al final dándole una estructura más sólida y más amplia al objeto de investigación. Por otro lado, en un área en la cual su mayor porcentaje de desarrollo es técnico, un Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación, puede nutrir desde el lado humanista de la recreación este sector, que a penas está tomando fuerza en el país. Por tanto, este trabajo contribuye al posicionamiento del Profesional en el ámbito regional y nacional como pionero en el tema.

En primera instancia podría pensarse que las tecnologías en computación y de comunicación, el funcionamiento del Internet, la estructura de las páginas Web, el diseño y desarrollo de plataformas virtuales, entre otras, no son las competencias de un profesional que se preocupa por pensar y promover el desarrollo humano a través del deporte y la recreación, sin embargo, cuando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación tienen una interacción con el ser humano, se convierten en una nueva dimensión de éste, estableciendo una relación directa con su estilo y calidad de vida, es por esta razón que es objeto de interés para un profesional de nuestra área y por tanto, no se puede estar ajeno a esta realidad que hoy ya es cotidiana. Debido a esto, es oportuno incursionar y fortalecer el campo de la formación virtual en relación a la recreación y de esta manera contribuir al desarrollo metodológico de las nuevas tecnologías de la educación y comunicación, para que el desarrollo técnico y tecnológico amplíe la dimensión de lo recreativo y que a su vez fortalezca el perfil profesional acorde a las exigencias del mundo actual.

Teniendo en cuenta el perfil en salud que tienen los profesionales de Ciencias del deporte y la recreación y asumiendo el concepto de salud que maneja la organización mundial de la Salud (O.M.S.), como el estado completo de bienestar físico, psíquico y social, y no sólo la ausencia de afecciones y enfermedades, podemos pensar que a futuro también pueden utilizarse estas estrategias virtuales para mejorar la labor de educar en salud, para planificar y comunicar acciones que

intenten mejorar las condiciones de salud a todo nivel social de las personas. Es decir, actuar en la promoción de la misma.

El desarrollo tecnológico del mundo virtual ha posibilitado crear en ese espacio subjetivo, un muy objetivo lugar donde la gente puede aprender, proporcionando ventajas valiosas como lo son el ignorar las distancias o los horarios y el poder interrelacionarse con personas de puntos cardinales distintos, tener acceso a grandes bancos de información y a nuevas posibilidades de comunicación, aunque no se puede desconocer la impersonalidad y el no contacto verdadero del cuerpo y de los sentidos, esto no ha sido un obstáculo de factura para que las personas logren alcanzar aprendizajes significativos, no solo en el sentido de adquirir conocimientos sino también de vivir realidades que van encadenadas a la vida, a la amistad, al amor y a la educación de las sociedades. Para eso, la predisposición actual es apoyarse en estrategias tecnológicas que mejoren la calidad del servicio y facilitan el acceso a los procesos de aprendizaje.

No obstante la calidad no se obtiene solamente por la existencia de los campos virtuales o por las herramientas tecnológicas que se encuentran a su servicio, se trata de un compromiso entre docentes, estudiantes e institución, que además implica tener presente al entorno, a los lenguajes utilizados, al estudiante como actor protagónico, a las relaciones generadas, a las circunstancias sociales sobre las cuales se desarrolla el aprendizaje y a la versatilidad del tutor como facilitador de los procesos ligados a la construcción de aprendizajes.

En este tejido estructural de los espacios virtuales queremos resaltar el elemento lúdico, que esta inmerso en las prácticas cotidianas, pero que no son evidentes, las formas de jugar pueden dejar ver otra dinámica del funcionamiento de estos espacios. Las formas de jugar ludus y paidía son los vehículos para el análisis, a pesar de no ser antagonistas ellas se contraponen para poder observar cuales partes del entorno y los lenguajes lúdicos reflejan la norma (ludus) o la libertad desbocada (paidía). Al dilucidarse las formas de jugar se pueden potenciar desarrollos relacionados con la educación y deben tomarse en cuenta para ser aplicada a los procesos de formación a través de los ambientes virtuales de aprendizaje de tal manera que contribuyan a su mejor aprovechamiento.

La lúdica permite que lo netamente académico y técnico de la formación virtual sea llevado a promover el deseo en los usuarios, el deseo es condición fundamental para la adquisición de aprendizajes significativos, sin éste los esfuerzos por alcanzar el éxito en el aprendizaje son inútiles, entonces, mediante el diseño de estrategias donde la estructura del entorno virtual de aprendizaje permita jugar, pero este juego aquí se desarrolla alrededor del conocimiento y de la forma en que las personas pueden divertirse con él, lo lúdico tiene que ver fundamentalmente con la movilización del deseo y en este caso es el deseo de comprender, de aprender, de descubrir, o sea que el conocimiento se convierte en parte de todo el contexto.

Por todo lo anterior este trabajo pretende Identificar las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda, lo cual pretendemos averiguar a través del análisis de su plataforma de aprendizaje virtual así como de las experiencias de enseñanza y aprendizaje de tutores y alumnos que han participado en algunos cursos.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Identificar las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad de aprendizaje articulada en torno a los cursos virtuales del SENA.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir los lenguajes lúdicos empleados por el SENA en sus procesos de formación virtual.
- Describir los entornos lúdicos empleados por el SENA en sus procesos de formación virtual.
- Caracterizar las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por usuarios y tutores virtuales a partir de su interacción a través de los lenguajes lúdicos y entornos dispuestos por el SENA.
- Interpretar las formas de jugar lúdus y paidía que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por usuarios y tutores virtuales.

4 MARCO REFERENCIAL

4.1 INVESTIGACIONES ANTERIORES

La investigación mas aproximada al tema de este trabajo es una monografía titulada El aspecto lúdico del e-Learning: el juego en entornos virtuales de aprendizaje. Esta es una propuesta hecha por Lucio margulis especialista en diseño y desarrollo de programas e lerning de argentina da una mirada particular sobre el aspecto lúdico de la producción de contenidos multimediales para proyectos de educación basados en modalidades de "e-Learning" (aprendizaje electrónico) y "Blended Learning" (formato mixto que combina lo mejor del mundo real y del virtual). En este se argumenta que el aprendizaje puede tornarse un proceso aburrido, falto de elementos motivadores y emocionales. En la educación a distancia ésta dificultad es mayor, debido a la soledad inicial del alumno frente a la computadora y la dificultad de reemplazar el entorno social del aprendizaje cara a cara por uno virtual. Una complicación que ha llevado al e-learning –del mismo modo que a otras modalidades de educación a distancia- a sufrir un alto grado de deserción de los alumnos por falta de motivación y de compromiso con los otros seres virtuales. Bajo este contexto se intenta demostrar que el juego multimedial, combinado con el cooperativo, constituyen estrategias importantes en este tipo de modalidades. En efecto, las actividades lúdicas pueden ayudar al e-learning a motivar al alumno y retenerlo hasta que complete sus estudios.

4.2 LA HISTORIA DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

La educación es un ente socializador que impulsa al conocimiento hasta llegar a la apropiación. Por eso, la virtualidad no tiene límites y se convierte en un vínculo transformador que parte de la virtud humana. Así, el "espacio virtual" aparece como un espacio homogéneo, sin diferencias de clases, razas o sexos". Que integra agrandes masas sociales, sin que tenga estas limitaciones, a acceso a la educación.

Es educación virtual obedece a dos posturas:

- De las preocupaciones concebidas para potencializar maneras de solucionar procesos enseñanza aprendizaje.
- La virtualidad, que en las últimas fechas se vincula con las instituciones de educación, vale la pena reflexionar entre las posibilidades de un desempeño en una actividad social y profesional.

La primera perspectiva apuntaba hacia la atención de la gente menos favorecida, así Loaiza Alvarez Roger (2002)¹ anota que "La Educación Virtual enmarca la utilización de las nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje de alumnos de poblaciones especiales que están limitadas por su ubicación geográfica, la calidad de docencia y el tiempo disponible". Esta primera perspectiva nace del avance que en muchos lugares del mundo han tenido las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones. UNESCO (1998),² Banet, Miguél³ se adelanta en su concepción y afirma: "la educación virtual es una combinación entre la tecnología de la realidad virtual, redes de comunicación y seres humanos. En los próximos años, la educación virtual será de extender y tocar a alguien – o una población entera – de una manera que los humanos nunca experimentaron anteriormente". Esta visión futurista puede argumentarse en que la educación virtual es una modalidad del proceso enseñanza aprendizaje, que parte de la virtud inteligente - imaginativa del hombre, hasta el punto de dar un efecto a la realidad, en la interrelación con las nuevas tecnologías, sin límite de tiempo – espacio que induce a constantes actualizaciones e innovaciones del conocimiento.

La historia de la educación virtual

La "virtualidad" no es algo nuevo en la historia de la humanidad. Desde la caverna, pasando por las imágenes o leyendas de la Edad Media, hasta la visión mágica de los ritos religiosos, la virtualidad, entendida como semblanza de realidad (pero no real), ha estado siempre presente entre nosotros.

Hoy en día la tecnología nos brinda ese potencial, de posibilidad de incluso, visionarlo con nuestros propios ojos, reconstruir la imaginación, de hacer realidad visual nuestras ideas. Se trata de lo que paradójicamente llamamos "realidad virtual". Hoy existe, además, la posibilidad ampliamente difundida de construir auténticas comunidades virtuales, es decir, espacios no físicos y atemporales de interacción humana.

En el siglo XV y XVI, luego del Renacimiento pasando por la Revolución Francesa, comienza la educación a ser un "Derecho Universal", en todo los niveles de formación académica.

Con la inserción de la técnica y la tecnología, las cosas van cambiando, hasta llegar a una emergencia del entorno virtual. En este surgimiento, se implementa la visión digital, que más tarde transforma nuevos ambientes en modalidades como los videojuegos, la memoria digital multimedia, y todo el impacto audiovisual comercial.

¹LOAIZA ALVAREZ Roger. Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina. Bogota. Editorial oveja negra. 2002

² Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas Para los Derechos Humanos: Decenio de las Naciones Unidas para la educación en la esfera de los derechos humanos, 1995-2004. Lecciones para la vida. Nueva York y Ginebra, Naciones Unidas, 1998.

³ BANET, Miguél. Paradojas en los Entornos Virtuales. España. Biblos 1998

La metodología y la práctica de educación a distancia, de algún modo ha sido el puntal que ha impulsado la evolución de la tecnología de la educación. Luego, la implementación de nuevas tecnologías como audiovisuales, y ahora materiales interactivos mediante el uso de computadoras, la Internet que ha dado el paso de aparición de aulas virtuales. Con la fusión de la informática en las comunicaciones (la teleinformática), ha convertido al computador en un fabuloso apoyo para el docente; gracias a sus diversas aplicaciones como la edición multimedia o la comunicación simultánea de voz, datos y vídeo, todo esto es ya una verdadera revolución".

Características de la educación virtual

Loaiza Alvarez, Roger⁴, en su obra describe las características de educación virtual de la siguiente forma:

- Es oportuno para datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la programación periódica de tele clases.
- Es eficiente, porque mensajes, conferencias, etc. en forma simultánea para los centros de influencia.
- Es económico, porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.
- Soluciona dificultad del experto, a que viaje largos trayectos.
- Es compatible con la educación presencial en cumplimiento del programa académico.
- Es innovador según la motivación interactivo de nuevos escenarios de aprendizaje
- Es motivador en el aprendizaje, que estar inclaustrado en cuatro paredes del aula.
- Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de Internet y sistemas de información.

Por otro lado, María Enriqueta Reyes, describe las dimensiones de la educación virtual:

- Ubicación relativa entre el educador – educando.
- Es instantáneo en el tiempo, pero en diferente lugar.
- El aprendizaje es a distancia, con offline o On-line en tiempo real.
- Es aprendizaje es interactivo, tanto de redes y materiales de estudio.
- Es autoeducativos en ambientes multimedia o por módulos impresos, todos ellos centralizados en un mismo lugar, se le denomina sistemas de autoaprendizaje.
- El educando no requiere concurrir al centro de estudio, pero se puede realizar trabajos y debates en comunidades virtuales.

Por otro lado la educación virtual brinda:

- La utilización de redes de enseñanza.
- El aprende de su casa y en el trabajo.
- Accede a una serie de materiales y servicios mediante las telecomunicaciones.
- Tiene a disposición materiales estándar como base de datos.

⁴ IBIT

- El educando se comunica e interactúa con el tutor.
- El educando interactúa y se comunica con otros. Crea ambientes del compañerismo.
- Crea irrelevante el lugar y el tiempo de acceso.

4.3 MARCO CONTEXTUAL: EL SENA Y SUS PROCESOS DE FORMACIÓN VIRTUAL

Reseña

El Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) fue creado el 21 de junio de 1957 como resultado de la iniciativa conjunta de trabajadores organizados, empresarios e iglesia católica con el apoyo de la Organización Internacional del Trabajo (OIT).

Desde esa fecha hasta hoy sigue siendo un establecimiento público del orden nacional, con personería jurídica, patrimonio propio e independiente y autonomía administrativa, adscrito al Ministerio de la Protección Social.

Sus ingresos provienen de los aportes parafiscales que pagan las empresas legalmente constituidas, de carácter estatal o privado, que ocupen uno o más trabajadores permanentes.

El SENA presta el servicio de Formación Profesional Integral gratuita. Está presente en todas las regiones del país, dispone de una amplia infraestructura de talleres y laboratorios para beneficiar a empresas de todos los niveles tecnológicos. En los Consejos Directivos y en los Comités Técnicos de sus Centros de Formación, participan los empresarios y los gremios productivos. Indaga permanentemente las tendencias del mercado laboral a través de 25 Centros de Servicio Público de Empleo y renueva su oferta de formación en consulta directa con el sector productivo.

Esta infraestructura, los programas que desarrolla con base en ella y la información que difunde, constituyen un factor de impulso a la productividad y a la competitividad.

Aspectos Jurídicos

La Ley 119 del 9 de febrero de 1994 dispone en el capítulo I. Artículo 2º la siguiente Misión: "El Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA, está encargado de cumplir la función que le corresponde al Estado de invertir en el desarrollo social y técnico de los trabajadores colombianos; ofreciendo y ejecutando la formación profesional integral, para la incorporación y el desarrollo de las personas en actividades productivas que contribuyan al desarrollo social, económico y tecnológico del país."

En el Artículo 3° Objetivos, numerales 3. "Apropiar métodos, medios y estrategias dirigidos a la maximización de la cobertura y la calidad de la formación profesional integral"; 6. "Actualizar, en forma permanente, los procesos y la infraestructura pedagógica, tecnológica y administrativa para responder con eficiencia y calidad a los cambios y exigencias de la demanda de formación profesional integral."

En el Artículo 4° Funciones del Servicio Nacional de Aprendizaje-SENA, ...numeral 3. "Organizar, desarrollar, administrar y ejecutar programas de formación profesional integral, en coordinación y en función de las necesidades sociales y del sector productivo."

Aspectos Filosóficos

El Estatuto de la Formación Profesional Integral del Sena, adoptado por el Acuerdo 00008 del 20 de marzo de 1997, establece en el Capítulo 1: el concepto, principios y características de la formación profesional del Sena que se enuncian a continuación:

Concepto De La Formación Profesional

"La formación profesional que imparte el SENA, constituye un proceso educativo teórico-práctico de carácter integral, orientado al desarrollo de conocimientos técnicos, tecnológicos y de actitudes y valores para la convivencia social, que le permiten a la persona actuar crítica y creativamente en el mundo del trabajo y de la vida.

Principios:

- *El trabajo productivo:* porque se orienta y se constituye en función del trabajo productivo base del desarrollo social, económico y cultural del país.
- *La equidad social:* porque ofrece una gama de opciones formativas en condiciones adecuadas de acceso, permanencia o tránsito, según las posibilidades, inclinaciones y conveniencia de las personas de manera gratuita y oportuna.
- *La integralidad:* porque concibe la formación como un equilibrio entre lo tecnológico y lo social; comprende el obrar tecnológico en armonía con el entendimiento de la realidad social económica, política, cultural, estética, ambiental y del actuar práctico moral.
- *La formación permanente:* porque reconoce que la persona sin distinción de edad y género aprende a través de toda su vida, en razón de su cotidiana interacción con los demás y con el medio productivo.

Características de la Formación Profesional Integral

La formación profesional integral que imparte el SENA, se caracteriza por estar organizada en currículos modulares, cuyos procesos de aprendizaje son teórico-prácticos, están mediados por pedagogías que integran conocimientos científicos, tecnológicos y técnicos, con elementos conceptuales de comprensión del ámbito social y ambiental, y parten de un diseño basado en competencias".⁵

"El Trabajador-Alumno, Razón de Ser del Sena:

El SENA es la entidad responsable de cumplir con la función que le corresponde al Estado de invertir en el desarrollo social y técnico de los trabajadores, formándolos de modo integral, para que puedan incorporarse en actividades productivas que contribuyan al desarrollo social, económico y tecnológico del país.

Significa lo anterior que el Aprendiz-Sena debe ser considerado como un proyecto en construcción y que todo el proceso de formación apuntará a la feliz realización de ese ser humano, como técnico de primera calidad y como ciudadano integral, capaz de construir su propio proyecto de vida y de contribuir a la edificación de un mejor País, a partir de las siguientes interrelaciones:

- *En la relación consigo mismo*, siendo capaz de reflexionar su proyecto de vida, el cual estará fundamentado en la conciencia clara de su propia dignidad, del valor de todos los seres humanos, y de que, en consecuencia, él y las demás personas son dignos de respeto.

El proceso de formación debe ayudarlo a crecer como persona comprometida con el cuidado y la protección de todas las formas de vida y que asume actitudes en pro de la defensa de los Derechos Humanos. Es básico que nuestro Trabajador-Alumno aprenda a manejar su libertad como autonomía con responsabilidad, porque es capaz de prever y asumir las consecuencias de sus decisiones y de sus actos.

El proceso de formación procurará la apropiación y el desarrollo de competencias cognitivas, operativas y actitudinales en el Trabajador-Alumno. En otras palabras, buscará una capacitación técnica de calidad y la madurez humana del aprendiz para que logre alcanzar la coherencia entre lo que piensa, lo que dice y lo que hace.

- *En su relación con los demás*, las acciones de formación le ayudarán a entender que la sociedad es un todo integral del cual él forma parte. Por lo tanto, aprenderá a trabajar con los demás y en pro de la comunidad, construyendo relaciones armoniosas. Asumirá el trabajo como una vocación que dignifica y

⁵ SENA, Dirección General. Estatuto de la Formación Profesional Integral del SENA. Santafé de Bogotá, 20 de marzo de 1997.

realiza al ser humano y como un espacio para construir conocimiento mediante la disciplina, la creatividad y la innovación. En consecuencia, aprenderá a cuidar y a defender los bienes del SENA porque luego éstos serán empleados por otro colombiano.

- En su relación con la naturaleza, todo el proceso de formación buscará que el Trabajador-Alumno se comprometa con la conservación de un medio ambiente sano; que reconozca y valore la biodiversidad y la riqueza cultural de la Nación; en definitiva, que logre una vida activa, satisfactoria y productiva, a partir de la apropiación de los dos componentes básicos de la formación profesional: el componente tecnológico y el componente social."⁶

Aspectos Pedagógicos

Dado que en el Sena no se ha elaborado formalmente un documento sobre el marco de referencia de lo pedagógico, para desarrollar la formación profesional integral desde el enfoque de competencias y que es necesario reflexionar en torno a ello con el fin de diseñar estructuras curriculares de calidad, requeridas para organizar el portafolio de formación con la pertinencia demandada por los sectores productivo y social; se consideró importante incluir algunos aspectos que de ninguna manera agotan el tema, pero que invitan a la necesaria revisión y construcción de Lo Pedagógico en la Formación Profesional Integral para el Desarrollo de Competencias.

Conceptualización y Enfoques

El componente pedagógico hace alusión a principios, conceptos, leyes o teorías que explican el acto educativo, que lo facilitan, lo posibilitan, lo orientan, lo experimentan, lo reflexionan y lo dinamizan para que el proceso de enseñanza-aprendizaje logre sus propósitos. El fin último del proceso pedagógico es el trabajador alumno de quien se debe alcanzar su madurez como persona, su desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor y actitudinal; aspectos que en el SENA se denominan desarrollo integral.

En la Formación Profesional Integral, en la cual se integran los procesos tecnológicos, pedagógicos y culturales, con los del conocimiento y de los valores, la pedagogía estimulará y facilitará:

- La formación por procesos hacia la construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias sociales, laborales, profesionales.
- La formación para el desarrollo humano y para la productividad individual, social, económica, tecnológica y organizacional, dentro de un proceso de desarrollo sostenible.

⁶ REYNA CORREDOR, Joaquín. Grupo de Ética y Desarrollo Humano de la Dirección General del Sena. Bogotá, Agosto 16 de 2002.

- La formación para la investigación pedagógica y tecnológica.

En este contexto cobra validez la realización de actos pedagógicos fundamentados en el pensamiento creativo e innovador, a la luz de enfoques pedagógicos de conocimiento y dominio del Instructor, para el aprendizaje significativo, lúdico, problémico, participativo y colaborativo, del Trabajador-Alumno.

Hablar de actos pedagógicos fundamentados en el desarrollo del pensamiento creativo, ofrece para el caso de las competencias, el principal insumo teórico práctico, que permite trabajar el desarrollo de las capacidades y los saberes implicados para el posterior desempeño de las personas en los diferentes contextos productivos.

La Formación Profesional Integral desde este marco debe privilegiar el desarrollo de acciones pedagógicas desde los procesos más que desde los contenidos; perspectiva que revoluciona las estrategias de enseñanza, pues desde esta dimensión – procesos productivos – el énfasis del pensamiento creativo incidirá en el desarrollo y mejoramiento de las operaciones mentales que se ponen en juego en el desempeño laboral.

Las acciones pedagógicas concebidas para desarrollar la formación en procesos y por procesos, permiten conjugar los diferentes saberes (el saber, el saber hacer y el ser) en las direcciones productivas que se proponen capacitar.

Desde la formación en procesos y por procesos se da solidez a la relación enseñanza- aprendizaje-evaluación, en la medida en que las metas se establecen desde el instructor y desde el alumno, fomentando de esta manera espacios de reflexión y de acción significativas para los dos actores de la formación, los cuales incidirán en el asunto objeto de aprendizaje.

El alumno que conoce y se motiva para el logro de las exigencias que se estiman, se sensibiliza y prepara para trabajar en equipo con su instructor o con otros actores capaces de orientarlos.

Hablar de actos pedagógicos fundamentados en el desarrollo del pensamiento innovador ofrece a la formación profesional posibilidades para:

- "La comprensión de los fundamentos científicos de las tecnologías además de su operación y mantenimiento.
- La relación entre la teoría y la práctica tecnológica.
- El uso de la información más que la acumulación de datos.
- La formación centrada en formulación de problemas y en alternativas de solución, que estimulan el pensamiento divergente.
- El énfasis en los procesos de trabajo más que en funciones o tareas.
- El desarrollo de las capacidades de observación, análisis, síntesis, organización, es decir, pensamiento sistémico.

- El alto dominio de la técnica con profundas bases científicas.
- Los procesos de aprendizaje investigativos."⁷

El enfoque pedagógico para el aprendizaje significativo, privilegia la relación de enseñanza-aprendizaje -evaluación, en la cual:

El Instructor diagnóstica los conocimientos previos del trabajador- alumno acerca del asunto objeto de aprendizaje. A partir de esta información organiza el tratamiento pedagógico y didáctico para guiar a los aprendices en el desarrollo de las competencias.

El Trabajador Alumno, logra generalizar los saberes y aplicarlos con sentido, al hacer y al ser.

El Trabajador Alumno y el Instructor se plantean nuevas preguntas, qué y para qué aprender, para dar significado al aprendizaje.

En esta perspectiva, la motivación por el aprendizaje proviene de la valoración y goce que le proporciona la actividad en sí misma, tanto al alumno como al instructor. Dado que la formación para el desarrollo de competencias, es el entorno óptimo para el goce del aprendizaje, es precisamente cuando el Trabajador Alumno (trabajador - empresario -directivo), descubre el potencial que posee y la satisfacción que le proporciona el logro de objetivos de saber, ser y hacer para la vida (trabajo y felicidad).

Así mismo, el ambiente de aprendizaje cobra especial importancia por ser un entorno en el cual ocurren ciertas relaciones de trabajo.

Desde el punto de vista de la información y el conocimiento, un aula o taller es similar a un sistema cerrado; la información entra al entorno con el ingreso del Instructor, y los conocimientos sirven únicamente para solucionar problemas de la enseñanza. En contraste, el ambiente de aprendizaje debe permitir que la vida, la naturaleza y el trabajo ingresen al entorno, como materias de estudio, reflexión e intervención.

El Aprendizaje Problémico se origina de la permanente interrogación del entorno, esto sucede cuando el Trabajador-Alumno se aproxima al objeto del conocimiento ya sea por ensayo y error o probando y comprobando para encontrar respuestas y soluciones a dicha interrogación. Esta actitud se expresa con la formulación de proyectos de aprendizaje en lo productivo, en lo tecnológico y en lo empresarial.

El aprendizaje participativo y colaborativo se da en las múltiples interacciones pedagógicas intencionadas o no; en los diversos ambientes formativos en torno a las actividades propuestas por los diseños curriculares y para el logro de los

⁷ SENA, Sistema de formación y mejoramiento continuo de docentes. Dirección General, 1995, Pág.9

resultados del aprendizaje. El ejemplo, en las actuaciones de todos y cada uno de los miembros de la comunidad formadora, es condición ineludible para este enfoque pedagógico.

El Currículo en el SENA

- **Concepto:** En el Sena se entiende por Currículo, el conjunto de relaciones sistémicas encaminadas a planificar, organizar, ejecutar y evaluar acciones educativas en formación profesional integral, que permitan el desarrollo individual y social.
- **Características del currículo:** En el SENA, el currículo se caracteriza por:

La Flexibilidad: Entendida como la manera de organizar los contenidos y experiencias de enseñanza - aprendizaje - evaluación, que permitan la entrada y salida a la formación, por módulos de formación, cada vez que el alumno lo requiera.

El Enfoque Sistémico: Entendido como la articulación de todos los componentes del currículo, desde el análisis de la demanda hasta el seguimiento y la evaluación del aprendizaje.

La Concertación: Entendida como la convocatoria a la participación de las diferentes instancias empresariales, económicas, sociales, políticas y educativas, para alimentar el currículo desde las demandas reales de capacitación y sentidas en el sector productivo.

La Integralidad: Entendida como la articulación entre lo tecnológico y lo social, que permite la apropiación por parte del alumno de procesos cognitivos, tecnológicos, sociales y actitudinales para responder a las exigencias del desempeño laboral.

La Descentralización: Entendida como la gestión y liderazgo asumido por los Centros de Formación.

La Actualización Permanente: Entendida como el proceso de revisión e incorporación de los cambios requeridos en cada fase en particular y en el proceso en general.

Criterios para diseñar el Currículo:

- La formación para el desarrollo de competencias laborales y sociales.
- La pedagogía por procesos que integra el saber, el saber hacer y el saber ser.
- La fusión armónica entre las competencias básicas y las técnicas o laborales, coadyuvan a la integralidad de la formación profesional integral.

- La polivalencia y multifuncionalidad.
- La modularización y evaluación con base en el desempeño.

4.3.1 Modelo Educativo Para La Formación Virtual Del Sena

Qué es la Comunidad Educativa Virtual

La Comunidad Educativa Virtual del SENA, C.E.V. es el espacio en el que los alumnos a escala nacional pueden acceder a Formación para el trabajo en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, eliminando así los costos de tiempo, desplazamiento y rigidez de horarios que influyen en la calidad de la Formación recibida por el alumno.

En el Ambiente Virtual de Aprendizaje se estimula el aprendizaje autónomo y colaborativo, generando así una serie de beneficios adicionales en cuanto a desempeño, solución de problemas y autogestión del conocimiento.

Cómo Participar

Para participar de nuestros servicios, haga clic en el catálogo de cursos, en donde encontrará la oferta educativa para el próximo período vigente.

Seleccione el curso de su preferencia para preinscribirse, asegúrese de leer cuidadosamente los compromisos adquiridos como alumno en caso de ser aceptado para nuestros programas de formación, seleccione el curso de su preferencia, y asegúrese de cumplir con todos los requisitos antes de realizar su preinscripción.

A la vuelta de correo electrónico recibirá la solicitud de envío postal de los soportes de los requisitos mencionados, y las instrucciones para seguir el proceso de selección.

Formación Desescolarizada

En la Formación desescolarizada a través ambientes Virtuales se estimulan los siguientes tipos de aprendizaje:

- Aprendizaje Colaborativo
- Aprendizaje Autónomo
- Aprendizaje Significativo

Este modelo implica una estrategia de formación individualizada, centrada en el alumno, y funda las bases para la autoigestión del aprendizaje a lo largo de la vida al convertir al alumno en el propio gestor de su formación.

Términos de Uso

Para llegar a un proceso óptimo de aprendizaje se requiere un gran compromiso, mucha disciplina, y tener la mente abierta a las nuevas tecnologías de la información como herramienta útil para la vida.

En el SENA esperamos y exigimos este compromiso, disciplina, y mente abierta por parte de nuestros alumnos Virtuales, y contemplamos en nuestro modelo de formación un fuerte componente ético que inculcamos a nuestros alumnos sin importar el ambiente de aprendizaje a utilizar.

4.3.2 Proceso De Diseño Y Desarrollo Del Curso

La elaboración de cada curso o módulo de formación en ambientes virtuales estará a cargo de un Grupo de Desarrollo compuesto por:

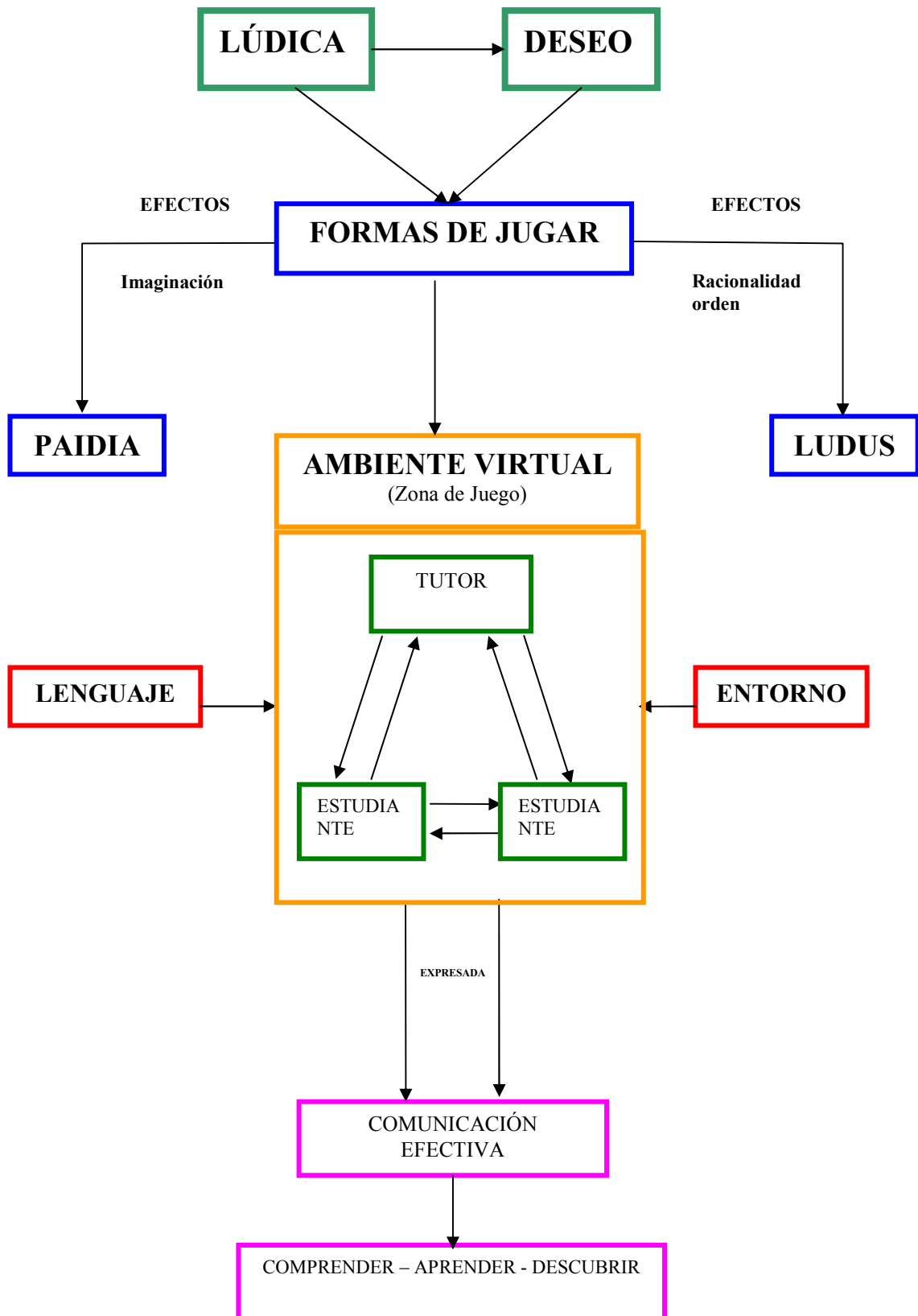
Cuadro 1. Roles y responsabilidades del grupo de desarrollo del curso.

GRUPO DE DESARROLLO	
Rol	Responsabilidades
Experto Temático	Clarificar el contenido, proveer todos los insumos temáticos, ejemplos y casos auténticos para el producto.
Adecuación Pedagógica	Planeación y diseño de materiales de Aprendizaje, garantizando la aplicación del modelo metodológico concertado. Con los insumos producidos por el experto temático, adecuar en forma óptima los Materiales de Aprendizaje. Revisión profunda gramatical, estética y de congruencia del contenido
Diseño Gráfico/Especialistas Multimedia	Ilustración, animación, diagramación, producción Web, producción de medios Desarrollo de software educativo y multimedia de alta calidad. Producción de medios dinámicos para formatos electrónicos.
Administrador Regional AVA	Montaje de cursos Intranet/Intranet, manejo de sitios Web y LMS. Manejo de los cronogramas de producción, asignaciones de personal y relaciones con el cliente

- Cursos que éste genere cumplan con los requerimientos técnicos, temáticos y pedagógicos presentados en este documento.

- Una vez concluida la elaboración de un curso o módulo virtual por parte del Grupo de Desarrollo, Dicho curso o módulo recibirá el nombre de Curso Semilla y será habilitado dentro de la plataforma de Formación Virtual. Únicamente el Centro responsable del desarrollo de cada curso Semilla podrá realizar cambios en los contenidos del mismo, razón por la cual las solicitudes de ajuste provenientes de otros Centros de Formación o Regionales, deberán ser canalizadas a través de los Administradores Regionales de AVA, quienes a su vez realizarán el trámite correspondiente ante el Grupo de Teleinformática y Tecnología Educativa.
- Si el Grupo de Desarrollo original del curso Semilla no pueda asumir los ajustes requeridos, el Grupo de Teleinformática y Tecnología Educativa podrá asignar dicha semilla a otro Grupo de Desarrollo.
- Una vez finalice el proceso de desarrollo del curso o módulo, el Centro de Formación que ha liderado el proceso debe garantizar la disponibilidad de tutores para adelantar la inmediata ejecución del proceso de formación inicial. En esta fase se debe propender por formar a las personas que serán tutores de este módulo a futuro y evaluar cuidadosamente los resultados de este proceso para realizar los ajustes pertinentes al curso o módulo desarrollado.
- El Grupo de Desarrollo deberá garantizar que el título, la descripción, los objetivos y la duración de los cursos que genere tengan una plena correspondencia con los contenidos, actividades y evaluaciones respectivas.

4.4 MARCO TEÓRICO



FORMAS DE JUGAR

Este trabajo tiene un eje conceptual que es popular dentro de las miradas modernas, para decir que es divertido, sin que vaya a sonar fuera de los términos académicos, muchos usan la palabra lúdica, para agregarle un toque de distinción a alguna metodología de trabajo la apellidan así o para engalanar la retahíla ilustrada de muchos “estudiosos”, en fin, a éste vocablo se le ha dado un uso irresponsable, sin tener el sustento heredado de los que han tomado su discusión con compromiso, es por esto, que se ha vuelto una palabra de sobre uso por muchos de los que quieren meterse en un mundo academicista, pero sin salpicarse de verdad o por lo menos de debate. Sin embargo, algo se ha ganado. Quienes tienen una educación media distinguen la palabra como positiva y pueden referir de alguna manera de que se trata. Es como si se le preguntara a alguien sobre la biología, esa persona podría enunciar algo sobre ella, decir por ejemplo que tiene que ver con vegetales y animales, pero, ignoraría su dimensión.

Por todo ese ir y venir de personas opinando, por toda esa trayectoria social y académica que ha tenido el término, en esta oportunidad nos aproximaremos al concepto de lúdica, a partir de lo ya conocido y tomando los referentes más importantes de desarrollo del tema.

Es así que el concepto de lúdica en este trabajo tiene el siguiente abordaje:

La lúdica ha tomado una importancia enorme a partir del descubrimiento del Homo Ludens, esa dimensión esencial del ser humano que reclama el deseo como uno de sus ejes fundamentales,⁸ por consiguiente, el sentido y finalidad elemental de la lúdica está centrado al interior del ser humano y tiene que ver con todo lo que uno desea, así, la sensación de satisfacción y bienestar están relacionadas con esta dimensión, pero no en el sentido de finalidad, sino como consecuencia. El origen de este deseo no tiene que ver con reglas, normativas, órdenes ni restricciones que lo limiten, sencillamente, la persona está inmersa en una experiencia que le permite desear, y no hay más.

El deseo como fin, puede leerse con estruendo atrevido y los costumbristas se preguntarán ¿y por qué no el placer? La diferencia del placer y el deseo está enmarcada dentro de lo cuasi-ideológico. El placer y todas sus formas están condicionadas, cotidianamente nos enseñan cuales son los focos del placer y como debe manifestarse el placer dentro de nosotros, el placer es un mercado que no deja construcciones más allá. Después de llegado el placer, ¿qué sigue?, no existe un entramado edificador después de la sensación, solamente buscar de nuevo el placer sin importar sus consecuencias, el placer no garantiza la construcción, el desarrollo humano que es el norte de la recreación. El placer se puede quedar estancado en él mismo y no mover las fibras, las entrañas que hacen transformar o reafirmarse.

⁸ DELEUZE, Gilles. Deseo y Placer. Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura Barcelona, nº 23. 1995.

El deseo es distinto, no tiene que ver nada con la ideología o la represión,⁹ el deseo es siempre puro, y parte siempre de las disposiciones macro, es decir, desde la amplitud de las necesidades humanas y no las sectoriza negando otros orígenes. Siempre el deseo deja a disposición la libertad de buscar, de experimentar, de inventar, y esto permite que las experiencias nuevas transformen la persona y le hagan tomar nuevas decisiones, escoger nuevos rumbos, experimentar cosas nuevas o ahondar en las encontradas, y esto se convierte en desear de nuevo, el deseo en su amplitud siempre permite desear de nuevo, y esta es su fuerza, su parte más importante, todo queda en la búsqueda interminable, la sed insaciable de la vida, el horizonte eterno del interior humano, el infinito del conocimiento.

Los dispositivos del deseo, que son la parte micro, el desglose de las necesidades, son alterables de muchas maneras y éstos son los que se manipulan comercialmente desde la visión del placer, para encasillar las vivencias dentro de una sola visión, una sola versión de las cosas, la experiencia en una sola vía, la que le imponen los que imponen las estructuras inviolables. Se señalará a pie de letra un ejemplo del mismo Deleuze para dejarlo más claro y luego deshilar la maraña en términos más coloquiales:

El dispositivo de sexualidad pliega la sexualidad sobre él. Veo ahí un efecto de represión, precisamente en la frontera de lo micro y lo macro: la sexualidad, como disposición de deseo históricamente variable y determinable, con sus puntas de desterritorialización, de flujos y de combinaciones, va a ser replegada sobre una instancia molar, “el sexo”, y aunque los procedimientos de este movimiento no son represivos, el efecto (no-ideológico) es represivo, en tanto que las disposiciones se rompen, no sólo en sus potencialidades, sino en su micro-realidad. Entonces ya sólo pueden existir como fantasmas, que las cambian y las distorsionan completamente, o como cosas vergonzosas... etc.¹⁰

Deleuze expone el dispositivo de deseo de la sexualidad, este dispositivo es amplio, la búsqueda en el campo puede ser interminable en el cruce de variables y combinaciones e invenciones, harán la construcción de nuestra propia visión del asunto. Pero cuando la sexualidad queda reducida al “sexo” toda la versatilidad queda empaquetada en una sola línea de experiencias que son en últimas represivas. Las revistas, las imágenes comerciales, el cine, la pornografía, etc. van comprimiendo con sesgo la sexualidad, todo queda reducido a una sola gama de experiencias y esto es lo represivo porque el asunto se convierte tan cotidiano que ya no es posible ver otras gamas, otras líneas. Se convierte en “la realidad”, por consiguiente, esto conlleva a la reducción de las potencialidades del universo de la sexualidad al aerolito del

⁹ DELEUZE, Gilles. *Op. Cit* p. 58

¹⁰ *Ibid.* P. 58

sexo y creando después el rechazo a quienes propongan o se expresen de manera distinta.

Lo interesante del deseo es que se pueden tomar las disposiciones colectivas, o sea todas las vertientes de solución de las necesidades humanas y no se enclaustra en el placer que puede originar una sola, sino, en el desear conocer muchas. Vuelve Deleuze:

La estrategia será secundaria en relación de todas esas alternativas y sus combinaciones, sus orientaciones, sus convergencias o divergencias. Ahí se encuentra la primacía del deseo, ya que el deseo está precisamente en las relaciones, conjugación y disociación de las alternativas, entonces el deseo se confunde con ellas¹¹

Con todo esto, se puede decir que el deseo es el protagonista y que basados en él se abre el abanico conceptual de la lúdica. Pero entonces, ¿qué es un estado lúdico? ¿Es sólo deseo? ¿Cómo se evidencia? En primer lugar un estado lúdico es un momento de atrevimiento y de confianza que abre la posibilidad de entregarse a sí mismo al servicio del deseo de manera apasionada, dis-tendida, esparcida, entre-tenida y potencial, esto se relaciona con el juego, porque él puede mantener al sujeto entre la realidad y la ficción de una manera controlada e intencionada¹². El deseo lleva a comprometer todo el ser en la conquista de un logro, al mismo tiempo da lugar al desarrollo de las esferas humanas, las cuales a su vez encuentran pleno regocijo generado a partir de la interacción lúdica con objetos y sujetos, condición necesaria para desarrollar el ser creador que todos tenemos.

La lúdica como vivencia individual, va determinada por los valores de cada persona, por tanto, existen acciones que generan deseo a unos pero a otros no. Así, hablando de nuestro caso específico es probable que todo lo que tiene que ver con la informática, el Internet y los computadores, sean objeto de repudio y aburrimiento para un sector de la población, pero, para otros sea una propuesta positiva que les permite entrar en un estado de satisfacción personal.

La lúdica se manifiesta siempre a nivel corporal, los entramados mentales se reflejan en los movimientos corporales y en sus expresiones, así como las inclinaciones de las manos hacen vibrar los cordones en las marionetas. Todas las percepciones del mundo interno y externo se reflejan por ejemplo en la forma de caminar, la sonrisa, la forma de mirar, la manera de sentarse e incluso en la textura de la piel. Y si la lúdica logra mantenerse, todas estas condiciones adquieren permanencia y se amalgaman para hacer parte de la persona así como lo son sus pies y su cabeza, la búsqueda del deseo se convierte en labor diaria. Todo esto repercute directamente en los estados psicológicos, buen

¹¹ DELEUZE, Gilles. *Op. Cit* p. 58

¹² WINNICOTT, Donal. *Realidad y juego*. España: Gedisa, 1971, pag 128.

humor, confianza, disposición a la acción, autoestima, tranquilidad, en general, cambios en estructuras mentales y fortalecimientos de los estados ya existentes.

Si bien, cada una de estas experiencias son personales, invariablemente están relacionadas directa o indirectamente con otras personas. Esto se relaciona con la zona de juego que propone Winnicott, ésta existe entre lo interno y lo externo; lo interno se refiere a lo que la persona puede sentir y reflexionar, lo externo a la relación con las cosas y con las otras personas. El juego se mueve en medio de los dos espacios, entra y sale sin distinción. La consecuencia de esto es que se desarrollan potencialmente los dos espacios. El primero, el interno, a nivel de creación de valores, de la acción reflexiva y de la incorporación de vivencias como experiencia. El segundo, lo externo, a la fortaleza de la socialización y el reconocimiento social¹³. Es así, como el deseo lo alcanzamos en complejísimas relaciones que entablamos con los otros, pero a partir de las experiencias vividas previamente, por consiguiente, la lúdica es una dimensión humana que conecta nuestras vivencias individuales con las experiencias sociales a través del deseo. Por eso la lúdica implica conexiones con uno mismo y con los demás, y a su vez articulaciones orgánicas con las otras dimensiones humanas para generar satisfacción y bienestar. Al respecto “Donald Winnicott¹⁴ dice: *“el jugador y la experiencia cultural son cosas que valoramos de modo especial; vinculan el pasado, el presente y el futuro; ocupan, tiempo y espacio. Exigen y obtienen nuestra atención concentrada y deliberada, pero sin exceso del carácter deliberado del esforzarse”*

En este orden de ideas, la lúdica va más allá y trasciende en busca de experiencias que logren sacudir los conocimientos de la conciencia, la razón o de lo que se cree y se siente de sí mismo. Es en estos instantes en que la vida logra fusionarse con lo que somos y con lo que el medio nos ofrece para lograr relacionarnos y adentrarnos en entornos lúdicos y comunicarnos pasando la línea de la razón y la sin razón, de la conciencia, de lo que nos es grato, lo que nos disgusta e incluso de lo real y lo soñado. En este contexto puede considerarse a la lúdica como parte de la vida misma.

Si la lúdica es parte fundamental de la dimensión humana y está relacionada con la actitud y la predisposición frente a la vida, entonces su influencia en el desarrollo humano y la calidad de vida de las personas es de gran relevancia. Por lo tanto, cuando se pretende realizar procesos que estén orientados a tener influencia en estos aspectos se debe tener en cuenta la lúdica como un elemento fundamental para potencializar capacidades individuales o colectivas que faciliten la expresión de las posibilidades creativas o productivas.

En el presente estudio nos interesa de manera particular su articulación con la dimensión cognitiva, es por ello que el concepto de lúdica en él tendrá entonces una relación directa con la búsqueda de los mecanismos a través de

¹³ WINNICOTT, Donald. *Op. cit.* P. 128

¹⁴ WINNICOTT, Donald. *Op. cit.* P. 139.

los cuales desde de la virtualidad se busca desatar el deseo de comprender, de aprender y de descubrir por parte de los estudiantes y tutores.

Todo este engranaje entre lúdica, desarrollo del conocimiento y, llamémoslo así, desarrollo personal, se hará a través de algo más complejo que la lúdica, algo que tiene un marco más socializante, algo puntual y a la vez abierto a más subjetividad, se hará a través del juego.

El juego será nuestro vehículo, la forma de puntualizar el sentido lúdico. Será por medio de las formas de jugar como analizaremos cada pieza conceptual de este trabajo. La lúdica en el aprendizaje, será entonces, jugar a aprender. Dicho en un sentido más filosófico y más bello: "Oh dicha de entender, mayor que la de imaginar o la de sentir!" (Borges).

El juego es el modelo de la vida. Es la ocasión de desprenderse de lo cotidiano, de encontrarlo aclarado, simplificado, esquemático y de medirse con ello, bajo la ley excepcional de la libertad absoluta y la regla absoluta, para a continuación volver a dominarlo y saborearlo mejor. Jugar es la ocasión de ser por completo uno mismo, vivir intensamente a mitad del camino entre la pasión y la indiferencia. Y puede decirse con razón que el que nunca ha jugado jamás madurará.¹⁵

Muchas personas piensan que el juego es una actividad exclusiva de los niños, que durante la vida adulta puede ser un tiempo que se podría utilizar en otras actividades de mayor prioridad como el trabajo o los deberes caseros, también se piensa que el juego es una actividad no compatible con la educación cuando las personas son adultas. En este contexto el juego es una herramienta que se aprovecha muy bien durante la formación de básica primaria pero que a medida que se avanza en la escolaridad tiende a relegarse a medidas más esquemáticas de adquirir y entregar conocimientos como la memorización.

Según Huizinga¹⁶ el juego es una función vital sobre la que no se puede dar una definición exacta en términos lógicos, biológicos o estéticos. El juego es una actividad que no hace parte de "la vida corriente" ni de "la vida real" sino que hace posible la creación de un entorno temporal donde se llevan a cabo actividades con orientación propia. El aislamiento espacio temporal del mundo habitual, en el que se da el juego genera la oportunidad de desarrollar una actividad particular que permite la exploración por las posibilidades individuales y colectivas en medio de realidades ineludibles del mundo. Esto es lo que, citando de nuevo a Winnicott es la zona de juego,¹⁷ El juego está en el umbral de la puerta del mundo real externo, donde los paradigmas están encarnados y el mundo real interno, que tiene que ver con lo apprehendido históricamente y

¹⁵ JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. Taller cotidiano: propuesta lúdica didáctica. Pereira, editorial fondo editorial del departamento de Risaralda. 1994.

¹⁶ HUIZINGA, J. Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial. 1987. p. 78

¹⁷ WINNICOTT, Donald. *Op. cit.* P. 139

culturalmente, con la información que se nos va enseñando desde la niñez por todas las personas que conforman el contexto social. En ese umbral se pueden romper las reglas, ahí donde nada es “serio”, donde todo es “como si...”, se puede manipular todo hasta lograr afectar todo, lo de adentro y lo de afuera, es decir, en el juego se re-crea y se crea. En la zona de juego, no se está totalmente ensimismado ni totalmente sumergido en el plano social, se está aquí y allá al mismo tiempo, potenciando cada uno de los dos lados, generando valores y reflexión en el plano personal y reconocimiento y adaptación en el plano social.

La idea de juego en su forma tradicional, tal como es expresada en la mayoría de las lenguas modernas, es dicha por Huizinga como:

*una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias, que tienen un final y que va acompañado de un sentimiento de tensión y de alegría, así como de una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana*¹⁸

Además, el juego tiene una función social clara con particularidades definidas: es indispensable en el proceso de creación, ayuda a enlazar los fragmentos que desembocan en el desarrollo integral; tiene una función cultural manifiesta, es a través del juego como se han desarrollado los rasgos de la cultura de todos los pueblos; es especialmente importante en la construcción del tejido social por la cohesión entre subgrupos de personas, la creación de imaginarios y la construcción y popularización de saberes; las relaciones que se crean son la fuente del desarrollo de la comunicación entre las personas, el habla, las expresiones y, en este caso de la virtualidad, la aplicación de un nuevo tipo de lenguaje, de códigos y símbolos; la libertad de manifestarse, de crear, de potencializar, de divagar, de conjeturar.

Bejarano¹⁹ por su parte, señala que “*el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico*”, sin embargo, en la práctica no se ha explotado suficientemente su potencial como promotor de conocimiento y de creatividad. Es preciso decir que el juego puede emplearse con una variedad de propósitos dentro del contexto del aprendizaje. Señalan que dos de sus aplicaciones básicas, las más importantes, son la posibilidad de construir autoconfianza e incrementar la motivación, así mismo crea la necesidad de indagar, de explotar, de cuestionar y exige el establecimiento de relaciones y asociaciones. El juego saca al jugador de lo obvio, para llevarlo al mundo del pensamiento creativo.

De este modo, cabe pensar que los ambientes lúdicos pueden ser no solo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que uno asocia con el juego, sino de desear. La sorpresa, lo divertido, son componentes naturales en

¹⁸ Ibid. P. 78

¹⁹ BEJARANO, G. El Juego como lenguaje creativo. Fundación Rafael Pombo. Bogotá. 1980

el juego, pero el juego va mas allá, permite vivir en entornos usualmente entretenidos y amigables situaciones de menor complejidad que las reales, en cualquier caso ceñidas a las reglas vigentes y en pos de metas valederas. Es por esto que el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, brinda una muy buena base para potenciar nuestras capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, para desarrollar nuestro potencial creativo.

En el análisis de todo el juego de aprender a través de un medio virtual, lo relacionaremos, para entender las sutilezas del manejo de la libertad y la importancia de la regla, con las dos formas de jugar básicas: el *ludus* y el *paidia*. Al respecto Caillois propone una clasificación en dos dimensiones "paidia y ludus". Paidia²⁰ se deriva del vocablo griego paidos, que significa niño, y ludus²¹ se toma del vocablo latino ludus, ludere, que traduce juego, del cual viene la palabra "lúdico" que significa divertido, relativo al juego.

Lo que Caillois designa con el nombre de *Paidía* incluye las manifestaciones espontáneas del instinto del juego, tiene que ver con la capacidad primaria de improvisación y de alegría que tenemos todos. Este es el principio común de la diversión, de la turbulencia, de la libre improvisación y de la despreocupada plenitud, mediante el cual se manifiesta cierta fantasía desbocada. También incluye las manifestaciones espontáneas del instinto del juego y otras que incluyen los instintos de supervivencia, de él viene el gusto por destruir, romper, probar, olfatear, tocar, desordenar, el gusto por el desafío, por el engaño, etc.

Paidía interviene en toda exuberancia dichosa que manifiesta una agitación inmediata y desordenada, una recreación espontánea y relajada, naturalmente excesiva, cuyo carácter improvisado y descompuesto sigue siendo la esencia, sino es que la única razón de ser²²

En el extremo opuesto se halla *ludus*, mediante el cual, esa exuberancia inquieta del *paidia*, es absorbida y disciplinada por una tendencia complementaria opuesta, más radical, anárquica y caprichosa, una necesidad creciente de poner orden y normas. Normas que respetadas voluntariamente por todos, no favorecen ni lesionan a nadie. De acuerdo a esto, en el estado más elemental del Ludus nace el gusto por inventar reglas y de plegarse a ellas con obstinación. El ludus viene del gusto de vencer una dificultad creada, de luchar contra un obstáculo, impuesto en común acuerdo y por eso mismo respetado, de ahí nacen las reglas, las convenciones, las técnicas, el espíritu del cálculo y la combinación de todas las alternativas para vencer no al competidor sino al obstáculo. Por eso, esta característica da ocasión a un entrenamiento que normalmente desemboca en la conquista de una habilidad o un objetivo determinado, en la adquisición de una maestría particular, en el

²⁰ Diccionario De La Real Academia Española, XX edición, 1984.

²¹ Ibid.

²² CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres. Santa Fe de Bogotá. Fondo de Cultura Económica Ltda. 1997. Pág 66.

manejo de tal o cual elemento o en la habilidad o aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional.

Paidía al igual que el juego se traduce en libertad, pero ésta debe mantenerse en el rigor mismo para que adquiera o mantenga su eficacia. Es aquí donde el ludus hace su aparición para conservar con ahínco la libertad, es decir, la permanencia paidiica. A si mismo, nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar, es decir, la voluntad de respetarla, y ésta es de libre albedrío, de origen netamente paidíico.

Por todo lo anterior se puede decir que los cursos virtuales son un juego: reúnen todas las características que según Caillois supone un juego: son absolutamente libres en su acceso, tienen un tiempo y espacio concreto, son inciertos en sus resultados finales, no generan por si mismos recursos económicos y tienen unas reglas claras de ingreso y permanencia. Para dejarlo en resumen, estos cursos reúnen los dos principios básicos del juego, tienen reglas y elementos de libertad, es decir, los elementos de Paidía y ludus tienen una participación definida.

Ambas, ayudarán a esclarecer y profundizar, identificar cómo actúan las formas de jugar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este trabajo, a modo de conclusión al respecto del juego, podemos decir que: el Juego es quien desata los flujos del deseo, los dinamiza y potencia paidíicamente y trata de canalizarlos y orientarlos lúdicamente, a partir de la interacción simbólica entre sujetos y entornos.

4.4.1 Entornos Virtuales

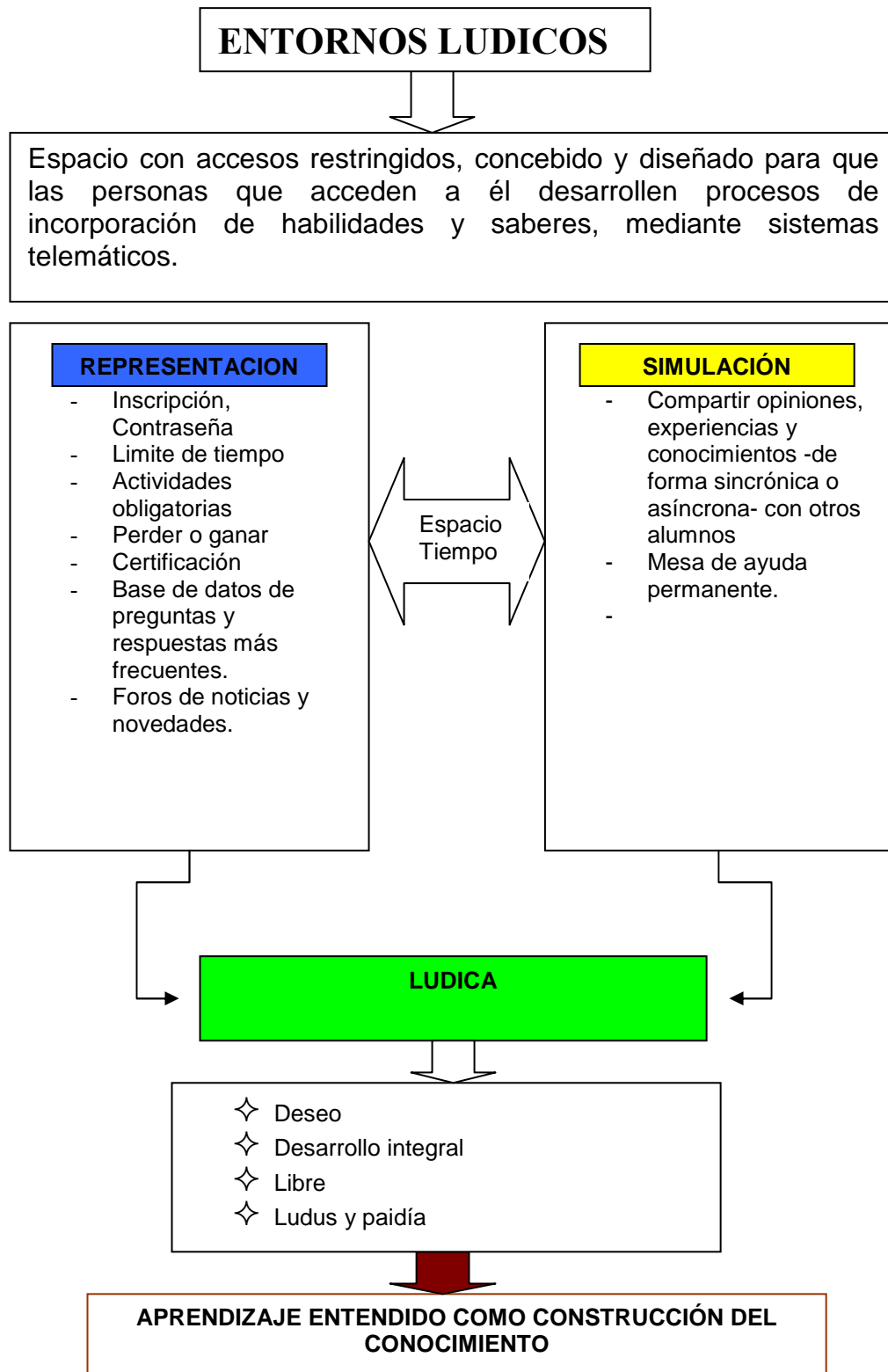


Figura 1. Entornos lúdicos

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio de formación que se caracteriza por tener una intensidad educativa con accesos restringidos, este es concebido y diseñado para que las personas puedan acceder a él en el desarrollo de procesos de aprendizaje, habilidades y saberes, orientando así su actividad educativa dentro de unos márgenes tecnológicos y pedagógicos a través de recursos virtuales.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) consiste en un conjunto de distintas actividades asociadas a la actividad formativa, utilizando ambientes que permiten la creación y mantenimiento de comunidades virtuales educativas, proporcionando los servicios con los que cada grupo de aprendizaje se identifica y facilitando la integración, enriquecimiento y fidelidad de sus usuarios.

Los EVA se personalizan teniendo en cuenta los programas de diseño, temas de formación, el perfil de los estudiantes, diseño de la página principal, los botones accionadores, la programación de actividades y la selección y distribución de documentos.

En un entorno de formación virtual, el alumno al inscribirse y ser matriculado, recibe una clave de acceso (nombre de usuario y contraseña), que le permitirá ser reconocido por el sistema, para acceder al entorno. Uno de los requisitos que se tienen en el momento de iniciar un curso virtual es tener manejo mínimo de informática y conexión a Internet.

Este nuevo espacio de formación basado en la tecnología proporciona a los usuarios una posición de control sobre los espacios y tiempos, ofreciendo a partir de esta condición, nuevas posibilidades para la interacción permitiendo que a través de un EVA se minimice el concepto de distancia como impedimento para aprender y también que se pueda diversificar los tiempos para la interacción de manera que para entablar comunicaciones no es necesario coincidir en tiempo y espacios con ninguno de los usuarios seleccionados permitiendo que la comunicación sea sincrónica o asincrónica.

De esta manera los usuarios identificados (tutores, alumnos y administradores) pueden comunicarse entre sí en cualquier momento, se puede estudiar a cualquier hora, con inmediato acceso a los materiales, aprovechando un rato adicional de la jornada laboral; desde la propia casa, desde un café Internet o desde la habitación de un hotel, además ofrece la facilidad disponer, en una sesión de trabajo de todos los materiales de formación y complementos necesarios, con acceso a biblioteca, elementos de audio y vídeo, simulaciones, diccionarios, glosarios y la posibilidad de enviar los trabajos, recibir los resultados de sus ejercicios y los de sus compañeros. En términos generales, el Entorno Virtual de Aprendizaje establece una red de comunicación entre todos sus usuarios, potencializando el aprendizaje, la cooperación, la creación de nuevas iniciativas entre otras.

Un Entorno Virtual debe permitir aspectos fundamentales tales como:

- Compartir opiniones, experiencias y conocimientos -de forma sincrónica o asíncrona- con otros usuarios.
- Búsqueda rápida de contenidos digitalizados.
- Base de datos con las preguntas y respuestas más frecuentes.
- Foros técnicos relacionados con el tema.
- Corrección de exámenes en forma inmediata de identificar los errores de la evaluación.
- Enlaces a páginas web recomendadas con una pequeña explicación del contenido de éstas.
- Bibliografía (parte de ella, por lo menos la más utilizada, deberá estar digitalizada).
- Glosario terminológico.
- Cronograma de actividades.
- Actualización de la documentación de disponibilidad inmediata para los alumnos.
- Espacios de ayuda permanente.

Por otro lado es significativo que los materiales utilizados en entornos virtuales deben ser orientados a un aprendizaje muy activo, el uso de materiales teóricos se intercala con la realización de actividades y la lectura de documentos queda con frecuencia reemplaza por la realización de foros u otras formas activas de estudio. En muchos casos los aprendizajes significativos se producen durante al propio debate, en relación directa con los aprendizajes previos individuales y grupales y con el esfuerzo y trabajo que los usuarios aportan.

También cabe destacar los aportes que los entornos virtuales pueden realizar para mejorar la calidad del aprendizaje, el hecho de desarrollar un esfuerzo importante y profesional en la preparación de materiales didácticos para estos ambientes, es una primera contribución a optimizar la calidad de los contenidos, que el tutor debe complementar y mejorar con sus aportes personales.

Gracias a la capacidad de información virtual que despliegan los EVA, no sólo se modifican las formas de acceso a la información, sino que además se genera un contexto, un ámbito, particular de comunicación educativa.

Como resultado de lo anterior los EVA tienen ahora un valor agregado: la capacidad para ayudar a crear una comunidad virtual, en la que los estudiantes que comparten un aula virtual, participan y obtienen una experiencia positiva de aprendizaje. Una de las características más destacadas de los entornos virtuales de aprendizaje es la de crear espacios en los que no sólo es posible la formación sino que también es posible informarse, relacionarse, comunicarse, adquirir datos actualizados y aprender nuevos procesos relacionados con el Internet, facilitando que en un entorno institucional donde conviven diferentes

perfiles de usuarios bajo intereses similares y sea posible entablar relaciones interpersonales.

Este no se convierte en espacios donde las personas comparten y aspectos fuera del tema de estudio llevando a entablar relaciones de amistad e intercambio de pensamientos, conceptos, culturas y formas de ver la vida, para esto se utilizan herramientas como el Chat, el tablero de discusión y el correo electrónico.

Por otro lado, las facilidades de retroalimentación que el entorno ofrece, permite la identificación de aspectos que se pueden mejorar en relación con los materiales de aprendizaje, en el papel del tutor y los usuarios y en las posibilidades que ofrece la plataforma, con el fin de facilitar un proceso de mejoramiento continuo. Así es como los entornos virtuales permiten avanzar en la calidad, facilidad y productividad del proceso de adquisición de aprendizajes significativos y contribuir, en definitiva, a iniciar la revolución que todos esperamos de la aplicación de las nuevas tecnologías al mundo de la formación.

4.4.2 El Lenguaje Virtual

El Lenguaje

La palabra comunicación viene del latín “comunicare” el diccionario de la lengua española define: “la participación a otro en lo que uno tiene” y “comunicación es el proceso por medio del cual se transmite significaciones de una persona a otra, entonces la comunicación es una acción, una dinámica, un movimiento que sigue los procesos del emisor, medio y receptor”

Por otro lado el lenguaje ha sido definido por el diccionario enciclopédico Lexis 22 (Tomo 12) como el conjunto de palabras y formas de expresión por medio de las cuales se relaciona una comunidad de hombres determinada. También como el conjunto de ademanes o signos convencionales que traducen la palabra hablada o escrita.

Así mismo como la facultad de expresión o proceso de redacción típico en el hombre y en ciertos animales, el cual al pasar a ser intencionado en los seres humanos, construye el elemento base de todos los sistemas de comunicación del pensamiento, especialmente de las lenguas articuladas.

Tanto en el animal como en el hombre, la transmisión de los mensajes tiene tres funciones principales.

- Mostrar el estado o intención de quien emite el mensaje
- Influir en el que lo recibe
- Informar sobre alguna cosa.

Estas tres funciones hacen que el lenguaje pueda ser un síntoma una señal o un símbolo, de esta forma el lenguaje es una conducta de comunicación en la que intervienen dos aspectos principales: el afectivo y el racional.

Es por eso que los objetos se humanizan cuando el hombre los significa; dicho en otras palabras, el conocimiento del objeto, caracterizado por componentes y relaciones se concreta en un sistema de signos que deben reflejarlo pero se incorporan en la conciencia del hombre como resultado de la significación que dichos signos tengan para ese sujeto.

La codificación del sistema de signos es el lenguaje que se produce con las acciones del hombre con ese mundo que lo rodea. A los signos que forman los códigos, las comunidades sociales y los individuos les proporcionan significado de modo que pueden poner en común sus ideas, conocimientos, sentimiento, entre otros.

El lenguaje en la comunicación virtual es parte esencial del proceso educativo, en este proceso las personas usan su inteligencia, su capacidad de autorrealización, la condición de poder relacionarse y comunicarse y la opción de socializarse. En la educación virtual confluye la actividad de seres humanos movidos por fines y objetivos particulares y comunales.

Es así como el lenguaje y la educación son interdependientes uno al otro. La educación ha desarrollado una disciplina llamada "la comunicación educativa" en la cual, su objeto de estudio son los signos, símbolos y códigos de lenguaje en el proceso enseñanza aprendizaje, a través de medios naturales, técnicos y tecnológicos. Aquí el educador como sujeto de la comunicación educativa busca ayudas audiovisuales, se apoya en la tecnología para llevar el conocimiento y lograr un proceso docente educativo más efectivo. Debe tenerse en cuenta que las posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías como herramienta didáctica son muy importantes y es necesario aprovechar todas sus potencialidades para formar seres humanos más justos, más capaces, más cooperativos.

Si bien es cierto que el computador debe ser un apoyo, nunca su sustituto, para el que ser humano pueda satisfacer sus necesidades, descubrir sus potencialidades y desarrollar sus habilidades, también es cierto que la intencionalidad depende del tutor o del actor acompañante del proceso.

El proceso educativo en la educación virtual es social y humano, trasciende el acto de lo automático, para elevarse a niveles donde los aprendizajes y la formación de valores, como elementos esencialmente humanos se configuran en el hombre como resultado del proceso.

El Lenguaje en la Virtualidad

Desde Saussure²³ la lingüística ha definido a Lengua *como un conjunto de signos posibles con los que se comunica una comunidad*. Él llama posibles a los signos porque son de variabilidad de interpretación por otras personas según la familiaridad y el contexto, según la comunidad donde se desarrolla el acto comunicativo. De igual forma, ha considerado el lenguaje como un “*tesoro social*” que agrupa todos los signos, sus reglas y sus posibilidades combinatorias con las cuales se estructura un sistema de comunicación y ha asumido el habla como la actualización que sufre la lengua en determinado grupo social. Los actos de habla son definidos no solo por Saussure²⁴ sino por Noam Chomsky como un *uso individual que el hablante hace de la lengua*. Actualmente, en los estudios lingüísticos se han incorporado elementos propios de la semiología que ayudan a profundizar en el estudio del lenguaje como fenómeno comunicativo, es decir, que anteriormente la lingüística era estudiada desde los enfoques fonéticos, gramaticales y sintácticos (estructura de las oraciones), y ahora se les han incorporado como fundamentales las miradas del contexto, la población y la persona.

Desde tal perspectiva se retoman los conceptos de paradigma y sintagma. El primer término desde la perspectiva de Saussure y Pierces²⁵ es entendido como *los diversos modelos que una lengua cualquiera presenta como posibilidades expresivas, significantes o significativas para ser realizada mediante el hecho comunicativo*. Entonces el paradigma crea tomando como referente el mundo real, una estructura comunicativa igualmente real que es común en todas las personas; por ejemplo, una mesa que es un objeto real es reconocida por todas las personas hasta el punto de que todos puedan tener una idea igual de un objeto similar. El sintagma, son las variantes personales que pueden tener para las personas un mismo concepto. Así, las mesas en la mente de las personas son distintas, cada uno imagina su propia mesa, de un color y forma personal, un uso distinto, sin embargo, estas variables no se alejan de lo principal, ¡es una mesa!.

No obstante, el proceso comunicativo no se da de forma directa sino indirectamente. En este sentido, los hablantes de una lengua no necesariamente deben estar interactuando frente a frente para que la comunicación se de. Hoy en día la comunicación se da por diversos canales como la radio, la televisión, el internet y la prensa. En un momento se llegó a considerar que estos solo eran elementos de comunicación unidireccional pero actualmente, a causa del Internet, la televisión, los teléfonos celulares, la radio y la prensa han optado por hacer partícipes tanto a los televidentes como lectores o radioescuchas a través de los mensajes de texto, los chats o las llamadas a líneas 01 8000 por ejemplo, generando un proceso comunicativo de índole bidimensional. Sin embargo es el Internet el medio que ha revolucionado

²³ SAUSSURE, FERDINAND, Curso de Lingüística General. Editorial Losada. 2005

²⁴ IBIT

la interacción entre los miembros que participan o interactúan en un proceso comunicativo. El Internet ha creado un canal virtual en donde tanto el emisor y el receptor no se encuentran físicamente y en donde las reglas de comunicación son variables y cambiantes.

Alrededor de los conceptos reseñados Louis Hjelmslev²⁶ y de la relación que se establece entre el signo y el significado sugiere que *toda lengua posee en sí misma un código implícito*, es decir, una normatividad que regula las relaciones entre un sistema de significantes y un sistema de significados. Argumenta que *los códigos no son más que acuerdos sociales legalizados mediante el uso reiterado*. Es decir, las normas que regulan el cómo redactar correctamente no son más que convenciones que el uso ha validado.

Igualmente plantea la significación como un acto o proceso que se desencadena cuando el emisor se encuentra frente al signo. Este término es considerado como aquello que entabla un acercamiento con el mundo real, a su vez esta no es más que un proceso que todo hablante de una lengua realiza para producir un significado y un sentido. Aquí, para aterrizar esta teoría, cae como anillo al dedo la historia de la palabra “cursi”. Dice la leyenda que existió un hombre muy acaudalado que había caído en la ruina, el señor Sicur. Sus hijas usaban los antiguamente elegantes trajes, ahora viejos y fuera de la moda, para asistir a las reuniones sociales. La gente entonces, hablando en clave pronunciaba el apellido de las damas al revés para denotar mal gusto en el vestir, “cursi”. La palabra se popularizó y se convirtió luego en una palabra real en nuestro diccionario.

Existe otro elemento importante que hace parte de este proceso: la interpretación. Este concepto alude a la recuperación que todo hablante hace del significado y del sentido con relación a lo escuchado, leído o lo hablado. De este modo, el valor de todo signo y su significado para Louis Hjelmslev residen en el entorno, o también llamado contexto. Respecto al concepto de texto, señala que posee como característica fundamental el ser *un medio privilegiado de las intenciones comunicativas* y lo define como *un todo discursivo coherente por medio del cual se llevan a cabo estrategias de comunicación*. Señala que el texto en sí es *todo proceso comunicativo en donde se aceptan como constituyentes de igual grado tanto los signos lingüísticos como, los no lingüísticos*. En estos últimos entrarían aquellos elementos visuales como las imágenes, los dibujos o marcas que dependiendo del contexto viene a retroalimentar dicho proceso.

Es en este orden ideas, plantea que el signo ni la palabra comunican por sí solos sino que es la agrupación de ambos los que posibilitan tal proceso en una unidad de comunicación pertinente. Igualmente, plantea que *el texto²⁷ establece un trazo de la intención de un locutor de comunicar y de producir un efecto*. Para Louis Hjelmslev el texto produce efecto en la medida en que

²⁶ Hjelmslev, Louis T Prolegómenos a una teoría del lenguaje. Madrid. Editor Gredos, 1971

²⁷ En este caso “texto” se refiere a todo lo que se pretende transmitir, el contenido de la interlocución, el mensaje es oral o escrito. No solo es material escrito.

genera múltiples interpretaciones y significaciones, elementos que se articulan como máscaras (jerga estratificada, discursos científicos, comunidades especiales como las virtuales) que tienen como resultado no sólo el principio de comunicar sino de generar un aprendizaje social. En este sentido, el concepto de código da lugar al término de coherencia como un orden armónico que facilita la interpretación o descodificación del signo o grupo de signos por parte de los participantes, es decir, los interpretantes. Por lo tanto, el discurso textual es asumido como una matriz que tiene carácter multicontextual.

A partir de las reflexiones de Vand Dijk²⁸ se aborda el concepto de contexto *como el conjunto de factores que van junto a un texto oral o escrito, señalando la existencia de contextos que se construyen o reconstruyen mientras existen otros que simplemente se recuperan*. Así mismo se plantea el carácter universal del contexto, en la medida en que se trata de aquello que determina o actúa un tiempo y espacio determinados. Por su parte Wiggstein²⁹ señala que todo contexto posee una función esencial y es la de explicar el discurso textual, evitando no sólo la posibilidad de la especulación sino los conceptos ambiguos y agregaríamos, sus consiguientes mal interpretaciones. Él sugiere que un texto se debe analizar desde los contextos que lo rodean para poder darle una significación lo más aproximada a la realidad.

Se sugiere dos principios o reglas que influyen sobre el discurso. El primero plantea que a mayor contextualización de un discurso habrá mayor precisión y sentido, o sea que este principio acepta todas las variables comunicativas y sus expresiones, siempre aferrada al contexto único de cada una; mientras que el segundo señala que la descontextualización es un rasgo propio de la generalización y la normatividad, por lo que este segundo principio está orientado a los esquemas de la escritura, orden de las oraciones, caligrafía, etc.

Constanza Moya Pardo³⁰ logra establecer la existencia de varias clasificaciones que existen de los contextos en tres categorías: el lingüístico, el situacional y el cognitivo. El primero se refiere al uso y forma del lenguaje, mientras el segundo se refiere al lugar, el tiempo, el modo y las circunstancias que rodea el acto comunicativo. Igualmente, señala que el área del saber y de los conocimientos por parte del emisor y el receptor son los que determinan el nivel cognitivo. Por consiguiente, el discurso textual esta determinado por la lengua popular, la lengua como producto cultural y la lengua técnica.

Desde la perspectiva de Michel Foucault³¹, los elementos señalados por Louis Hjelmslev, Wiggstein y Vand Dijk son retomados para formular una tesis que

²⁸ VAND DIJK, Tevn A. La ciencia del texto: un enfoque interdisciplinario. Paidós comunicación. Barcelona. 1992.

²⁹ WITTGENSTEIN, LUDWIG. AFORISMOS: CULTURA Y VALOR (2ª ED.) ESPAÑA, Ediciones Madrid. 1996

³⁰ MOYA PARDO, Constanza. Procesos de descodificación e inferencia presentes en la interpretación de mensajes". Artículo. Revista Interfacultades. Facultad de Educación. Universidad Libre. Bogotá. Noviembre de 2004.

³¹ FOUCAULT, Michel. *De lenguaje y literatura*. Ediciones Paidós, Barcelona 1996.

sugiere que en el lenguaje no existen relaciones o normas generadas por parte de los hablantes sino que el lenguaje se reconfigura constantemente a través de un proceso en el cual el concepto de texto interactúa con el de contexto.

En este sentido, la retórica no es tomada como una alusión al concepto clásico de los griegos que la definían como la normatividad que establecía la forma correcta de escribir y estructurar lo que se escribía, el cómo argumentar y estructurar las oraciones en un discurso coherente y elocuente. Sino que Vand Dijk³² entiende por Retórica la pulsión interna que posee todo hablante y que se manifiesta en lo que el individuo escribe y dice. Se sugiere el hecho de que todo individuo posee una normatividad implícita, porque dentro de la cultura existe un orden básico establecido elemental que se refleja en la cotidianidad.

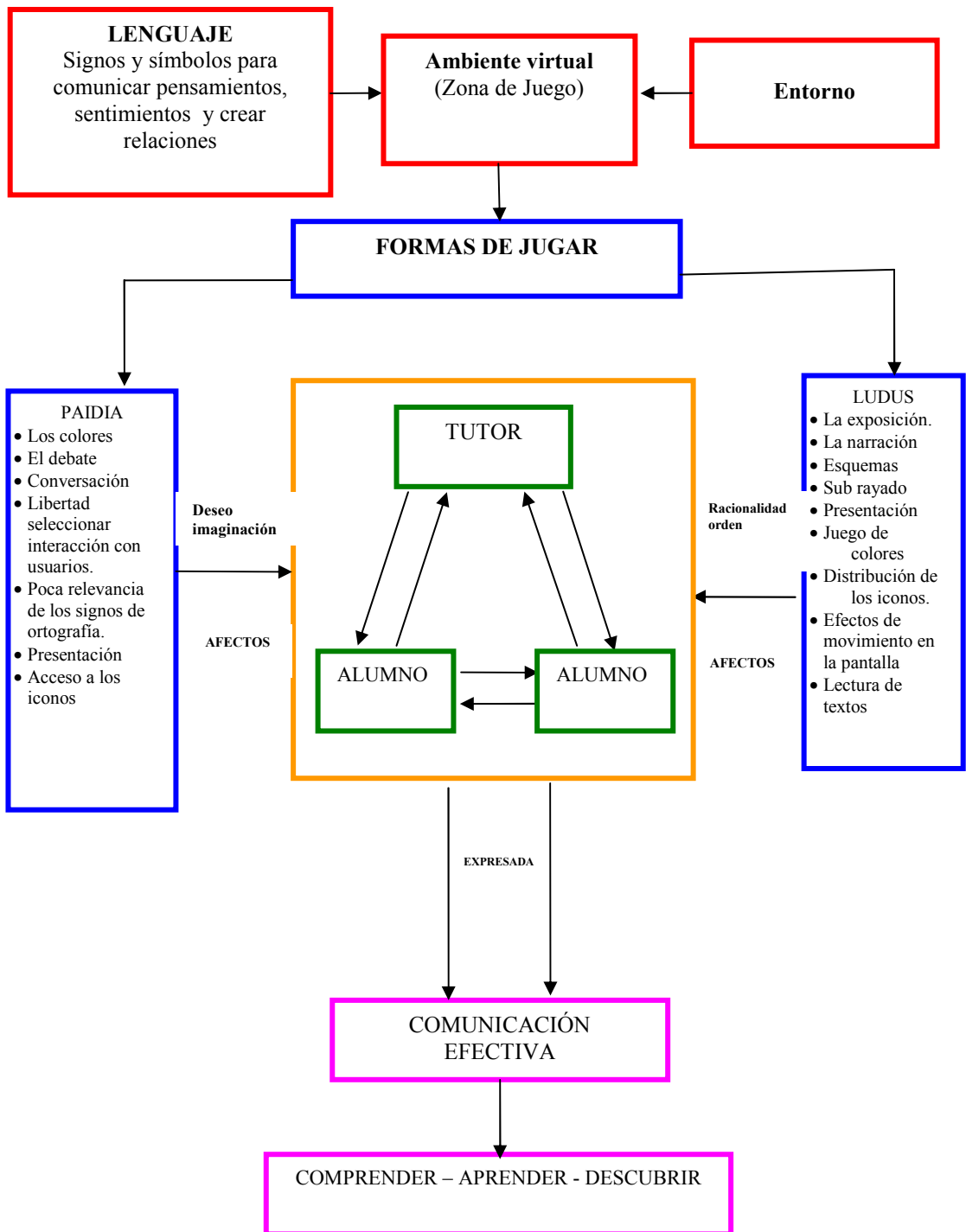
En este sentido, el uso pasa a través del contexto, es decir, de las realidades comunicativas de la sociedad, en este caso, el Internet, la televisión, la radio, y la prensa. Ya no importa el redactar de una forma correcta sino más bien de tener la posibilidad de descodificar lo que se escribe o de escribir no cómo se quiere que se entienda sino como los otros lo comprenden.

El lenguaje tiende a fragmentarse en actos de habla o variables lingüísticas personales o colectivas, ya no sólo determinados por comunidades sino por situaciones sociales y uso de tecnologías. Así mismo, pasa a estar determinado por la levedad y la simpleza, tiende a depurarse de los términos técnicos o metafóricos y se recubre con conceptos y términos empleados en la cotidianidad que caracteriza el contexto de los hablantes. En este sentido, ya no son los hablantes los que deben elevarse a un discurso elevado sino que más bien es ese discurso el que debe bajar de su pedestal hacia los hablantes.

En lenguaje coloquial Foucault quiere decir que el lenguaje no tiende a explicar el mundo como en el pasado sino que tiende a posibilitar las prácticas comunicativas. Por lo tanto, su carácter se torna fragmentario en la medida en que el discurso se adecua a cada uno de los contextos existentes. Entonces, se plantea que no existe un lenguaje en continuo proceso de ascenso en el sentido de innovar sino que más bien se reconfigura a partir de los elementos ya creados pero se le dan nuevos usos por parte de los hablantes. Por consiguiente, los actos de habla no se repiten sino que se adecuan a las necesidades de los contextos que tienden a ser infinitos en la medida en que las practicas comunicativas se reconfiguran.

³² IBIT

4.4.3 Formas de jugar y Ambientes Virtuales de Aprendizaje



LA EDUCACIÓN ES UN PROCESO EN EL CUAL SE CONSTRUYEN LOS CONOCIMIENTOS; Y EL LENGUAJE ES EL MEDIO

Figura 2. Formas de jugar y ambientes virtuales de aprendizaje

Estrategias Didácticas, Técnicas Y Actividades

Una estrategia es una guía de acción, ya que ofrece la orientación para obtener los resultados previamente definidos. La estrategia le da un sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar a la meta.

Una estrategia resulta siempre de la correlación y de la conjunción de tres componentes:

1. Las finalidades que caracterizan al tipo de persona, de sociedad y de cultura, que una institución educativa se esfuerza por cumplir y alcanzar. Esto último hace referencia a la misión de la institución.
2. La manera en que se percibe la estructura lógica de las diversas materias y sus contenidos. Se considera que los conocimientos que se deben adquirir de cada una presentan dificultades variables. Los cursos, contenidos y conocimientos que conforman el proceso educativo tienen influencia en la definición de la estrategia.
3. La concepción que se tiene del alumno y de su actitud con respecto al trabajo escolar. En la definición de una estrategia es fundamental tener clara la disposición de los alumnos al aprendizaje, su edad y por tanto, sus posibilidades de orden cognitivo.

Una estrategia es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida, donde la meta se refiere a la competencia que se desea desarrollar. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del maestro.

La estrategia debe estar fundamentada en un método. A diferencia del método, la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar³³.

La estrategia didáctica hace alusión a una planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo anterior lleva implícito una gama de decisiones que el profesor debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para llegar a las metas de su curso, las cuales son desarrollar las competencias.

La estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar las competencias específicas.

³³ STOJANOVIC DECASAS, Lily. El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizajes on line. En: Revista de pedagogía.

Una *técnica*, es considerada como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia. Técnica didáctica es también un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje del alumno, lo puntual de la técnica es que ésta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se imparte, como la presentación al inicio del curso, el análisis de contenidos, la síntesis o la crítica del mismo.

La técnica didáctica es el recurso particular de que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados desde la estrategia.

En su aplicación, la estrategia puede hacer uso de una serie de técnicas para conseguir los objetivos que persigue. La técnica se limita más bien a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso, mientras que la estrategia abarca aspectos más generales del curso o de un proceso de formación completo.

Las técnicas son procedimientos que buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos o comportamientos, uno o varios productos precisos. Determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo un proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.

Dentro del proceso de una técnica, puede haber diferentes actividades necesarias para la consecución de los resultados pretendidos por la técnica, estas actividades son aún más parciales y específicas que la técnica. Pueden variar según el tipo de técnica o el tipo de grupo con el que se trabaja. Las actividades pueden ser aisladas y estar definidas por las necesidades de aprendizaje del grupo.

Casi todas las técnicas pueden asumir el papel de estrategias, al igual que algunas estrategias pueden ser utilizadas como técnicas. Esto depende de la intención que se tenga en el trabajo del curso.

Por ejemplo, en un curso puede adoptarse como estrategia el aprendizaje basado en problemas (ABP) e incluir algunas técnicas didácticas diferentes al mismo a lo largo del curso. Pero si el ABP se emplea en la revisión de ciertos temas del contenido en momentos específicos de un curso se puede decir que se utilizó como técnica didáctica.

Lo mismo puede decirse del debate. Si a lo largo de un curso los contenidos se abordan con base a la experiencia de participar en debates, puede decirse que se emplea el debate como estrategia didáctica, pero si éste se aplica sólo en algunos temas y momentos del curso, podrá decirse que se utilizó la técnica del debate.

Para la selección de una estrategia o de una técnica, debe analizarse la participación esperada del alumno ya que de ella se derivará la actividad que se asignará, por ejemplo:

Autoaprendizaje: Estudio individual, búsqueda y análisis de información, elaboración de ensayos, tareas individuales, proyectos e investigaciones.

Aprendizaje interactivo: Exposiciones del profesor, conferencia de un experto, encuestas, visitas, paneles, debates y seminarios.

Aprendizaje colaborativo: Solución de casos, método de proyectos, aprendizaje basado en problemas, análisis y discusión en grupos, discusión y debates.

A continuación se mencionan las características de algunas de las técnicas para su selección, considerando las metas y estrategias propias que se requieren para el cumplimiento de la misión de la organización:

Exposición

Permite presentar información de manera ordenada y con el enfoque requerido para el grupo, sin importar su tamaño, ya que es aplicable a grupos de cualquier número de participantes.

En la exposición puede participar tanto el profesor como los alumnos con lo que se permite la interacción entre ambos.

Requerimientos: Debe estimularse la interacción entre los integrantes del grupo. El profesor debe desarrollar habilidades para interesar y motivar al grupo en su exposición.

Actividades de mediación: El profesor posee el conocimiento, expone, informa y evalúa a los estudiantes.

Actividades del alumno: Receptores de la información en forma pasiva y con poca interacción

Ejemplos de su uso:

- Hacer la introducción a la revisión de contenidos
- Presentar una conferencia de tipo informativo
- Exponer resultados o conclusiones de una actividad

La aplicación de esta técnica en ambientes completamente virtuales puede requerir del uso de diversos medios, como el video.

Método de proyectos

Su objetivo es acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de la realización de un proyecto de trabajo. Es un método interesante y se convierte en incentivo y motivador del aprendizaje.

Estimula el desarrollo de habilidades para resolver situaciones reales.

Requerimientos: Deben definirse claramente las habilidades, actitudes y valores que se estimularán en el proyecto. Requiere de asesoría y seguimiento a los alumnos a lo largo de todo el proyecto.

Actividades de mediación: El profesor debe identificar el proyecto, planear la intervención de los alumnos y facilitar y motivar su participación.

Actividades del alumno: Participación activa, investigación, discusión, propuesta y comprobación de sus hipótesis. Práctica de sus habilidades.

Ejemplos de su uso:

- En materias terminales de carreras cuando su conocimiento es avanzado
- En cursos donde ya se integran contenidos de diferentes áreas del conocimiento
- En cursos donde se puede hacer un trabajo interdisciplinario

Método de casos

Su meta es acercar una realidad concreta a un ambiente académico por medio de un caso real o diseñado. Resulta interesante y se convierte en un incentivo que motiva a aprender. Desarrolla la habilidad para el análisis y la síntesis.

Permite que el contenido sea más significativo para los alumnos

Requerimientos: El caso debe estar bien elaborado y expuesto, los participantes deben tener muy clara la tarea. Se debe reflexionar con el grupo en torno a los aprendizajes logrados.

Actividades de mediación: El profesor debe diseñar o recopilar el caso, presentarlo y facilitar y motivar a su solución.

Actividades del alumno: Participación activa, investigación, discusión, propuesta y comprobación de sus hipótesis.

Ejemplos de su uso:

- Iniciación y discusión de un tema
- Promoción de la investigación sobre ciertos contenidos
- Verificación de los aprendizajes logrados

Método de preguntas

Promueve la investigación y estimula el pensamiento crítico. Desarrolla habilidades para el análisis y síntesis de información. Los estudiantes aplican verdades "descubiertas" para la construcción de conocimientos y principios.

Con base en preguntas se lleva a los alumnos a la discusión y análisis de información pertinente a la materia.

Requerimientos: El profesor debe desarrollar habilidades para el diseño y planteamiento de las preguntas y debe evitar ser repetitivo en el uso de la técnica.

Actividades de mediación: El profesor debe actuar como guía en el descubrimiento y proveer de pistas y eventos futuros.

Actividades del alumno: Revisión de las pistas, investigación, actuación en forma semiactiva y búsqueda de evidencias.

Ejemplos de su uso:

- Iniciación de la discusión de un tema
- Guía de la discusión del curso
- Promoción de la participación de los alumnos
- Generación de controversia creativa en el grupo

Simulación y juego

Promueve la interacción y la comunicación de una forma divertida. Permite aprendizajes significativos a partir de la acción tanto sobre contenidos como sobre el desempeño de los alumnos ante situaciones simuladas.

Requerimientos: El profesor debe desarrollar experiencia para controlar al grupo y para hacer un buen análisis de la experiencia. Los juegos y simulaciones en que se participará deben ser congruentes con los contenidos del curso.

Los roles de los participantes deben ser claramente definidos y se promoverá su rotación.

Actividades de mediación: El profesor maneja y dirige la situación, establece la simulación o la dinámica de juego, además de interrogar sobre la situación.

Actividades del alumno: Experimentación de la simulación o juego, reacción a condiciones o variables emergentes de forma activa.

Ejemplos de su uso:

- Contenidos que requieren la vivencia para hacerlos significativos
- Desarrollo de habilidades específicas para enfrentar y resolver las situaciones simuladas
- Estímulo en el interés de los alumnos por un tema específico al participar en el juego.

Aprendizaje basado en problemas

Favorece el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de información. Permite el desarrollo de actitudes positivas ante problemas.

Desarrolla habilidades cognitivas y de socialización.

Los estudiantes deben trabajar en grupos pequeños, sintetizar y construir el conocimiento para resolver los problemas, que por lo general han sido tomados de la realidad.

Requerimientos: El profesor debe desarrollar las habilidades para la facilitación y generar en los alumnos la disposición para trabajar de esta forma. Como parte del proceso, debe retroalimentar constantemente a los alumnos sobre su participación en la solución del problema y reflexionar con

el grupo sobre las habilidades, actitudes y valores estimulados por la forma de trabajo.

Actividades de mediación: El profesor debe presentar una situación problemática, ejemplificar, asesorar y facilitar el proceso.

Toma parte en el proceso como un miembro más del grupo.

Actividades del alumno: Juicio y evaluación de sus necesidades de aprendizaje, investigación y desarrollo de hipótesis. Trabajo individual y grupal en la solución del problema.

Ejemplos de su uso:

- Identificación de las necesidades de aprendizaje
- Inicio de la discusión de un tema
- Promoción de la participación de los alumnos en la atención a problemas relacionados con su área de especialidad

Juego de roles

Abre perspectivas de acercamiento a la realidad permitiendo la desinhibición y la motivación. Fomenta la creatividad y amplía el campo de experiencia de los participantes y su habilidad para resolver problemas desde diferentes puntos de vista.

Requerimientos: El profesor debe conocer bien el procedimiento e identificar claramente los roles y las características. Debe reflexionarse sobre las habilidades, actitudes y valores logrados.

Actividades de mediación: El profesor actúa como facilitador, generador de confianza y promotor de la participación.

Actividades del alumno: Participa de forma activa, propositiva y analítica.

Ejemplos de su uso:

- Discusión de un tema desde diferentes tipos de roles
- Promoción de la empatía en el grupo de alumnos
- Generación en los alumnos de la conciencia sobre la importancia de la interdependencia grupal

Panel de discusión

Su objetivo es ofrecer información variada y estimulante. Es una estrategia o técnica motivante y estimula el pensamiento crítico.

Se utiliza para dar a conocer a un grupo diferentes orientaciones con respecto a un tema.

Requerimientos: El profesor debe aclarar al grupo el objetivo del panel y el papel que le toca a cada participante. Debe hacer una cuidadosa selección del tema en el panel y de la orientación de los invitados. Al actuar como moderador debe tener experiencia en el ejercicio de esa actividad.

Actividades de mediación: El profesor debe actuar como moderador y facilitador del proceso en forma neutral.

Actividades del alumno:. Atención a la información con una actitud Inquisitiva y analítica

Ejemplos de su uso:

- Contraste de diferentes puntos de vista con respecto a un tema
- Motivación a los alumnos a investigar sobre contenidos del curso

Lluvia de ideas

Favorece la interacción en el grupo y promueve la participación y la creatividad de una forma motivadora. Resulta fácil de aplicar y permite incrementar el potencial creativo en un grupo.

Orienta a recabar mucha y variada información para resolver problemas.

Requerimientos: El profesor debe delimitar los alcances del proceso de toma de decisiones y reflexionar con los alumnos sobre lo que aprenden al participar en un ejercicio como éste.

Actividades de mediación: El profesor actúa como moderador y facilitador del proceso. Motiva la participación.

Actividades del alumno:. Participación, aportaciones, agrupación y orden de las ideas. Toma de decisiones en grupo.

Ejemplos de su uso:

- Solución de problemas o búsqueda de ideas para tomar decisiones.

Motivación de la participación de los alumnos en un proceso de trabajo grupal.

Papel del Tutor en el Aprendizaje Virtual

El abordaje del papel del tutor virtual parece en primera estancia complejo, pero no lo es, los que teorizan³⁴ alrededor de los ambientes virtuales de aprendizaje, coinciden en buena proporción en las características, objetivos y obligaciones del tutor. Cuando empezamos a abordar el tema, teníamos unos argumentos no fundados que nos dirigían a pensar en un antagonismo entre los docentes presenciales y los virtuales, el peso conceptual se encerraba en decir que el contacto humano era irremplazable, que las explicaciones de cara al profesor eran insustituibles, que se necesitaba del intercambio comunicativo que incluyera todos los sentidos, entre otras explicaciones. Pero cuando los cuestionamientos adquieren dimensiones menos simplistas y se dirigen a comparar los dos modelos de educación, la reflexión resulta más turbia de lo que se quisiera. El modelo de educación presencial tiene muchos lunares, muchas fallas históricas que se han atrincherado en la monotonía de la rutina, los estudiantes circulan por las escuelas hasta las universidades (sin decir que todos tienen la fortuna de llegar a esta última estancia) como si el sistema educativo siguiera la estructura de producción en serie Fordista. Si, nuestro sistema educativo, y dentro de él sus profesores, no tienen unidad en cuanto a

³⁴ ADELL, J. tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. En: edutec, revista electrónica de tecnología educativa. Noviembre No 7, 1997.

lo que representa el proceso de aprender y los roles de los “tutores presenciales” no se conocen con claridad.

Y si todo está patas arriba en las aulas, qué pasará en los computadores. Para concretar, y no debatir sin descanso en círculos, nos hemos acogido a lo que el profesor Víctor Alarcón³⁵ piensa al respecto: *“A mi me parece claro que el papel del tutor virtual es el mismo que en presencial: Ayudar a que los alumnos aprendan y, más concretamente, favorecer el que las personas aprendan a pensar y decidir por si mismos, idealmente, instalar en ellos el amor por aprender”*

El concepto tiene la fuerza necesaria para ser bien recibido, pero, cómo puede un tutor, que podríamos decir es metafísico, del que no se sabe cómo es, del que no se puede asegurar ni siquiera su género, con el que se sostiene un compromiso que es más teórico que afectivo; cómo puede un tutor virtual en principio incentivar y favorecer un verdadero aprendizaje en su alumnado etéreo y virtual. En este asunto se podría decir que la presencialidad tiene una ventaja, pero es relativa gracias a que su efectividad no es garantizada. “La tecnología es un gran acelerador de procesos y modelos cuando estos funcionan adecuadamente. Lo que ocurre es que añadir tecnología a un modelo deficiente no sólo no lo mejora sino que lo empeora.”³⁶ Por tanto, el rol del profesor, independientemente de que se desempeñe en presencial u online es que sus alumnos aprendan, porque en conclusión, el aprendizaje es independiente del ámbito en el que ocurre.

Desde la masificación del Internet, las ideas de llegar a generar espacios dedicados a la educación cogieron vuelo y los cerebros interesados en todo el mundo comenzaron a crear estructuras, modelos, programas, es decir, encontrar la forma de que esa idea utópica hace unas décadas fuese realidad: la educación virtual. Todo el desarrollo tecnológico va acompañado del proceso, toda la recopilación de información a nivel mundial lo ha favorecido, la promoción de los gobiernos y de los entes privados la han dinamizado, en últimas a estas alturas es verdaderamente poco lo que se le puede agregar a todo ese conglomerado de desarrollo.

Apoyándonos en lo anterior la orientación del papel del tutor virtual toma un matiz más específico. Si la estructura ya está montada, si los contenidos ya están desarrollados, si los íconos de los portales ya están diseñados, si hasta los modelos de evaluación temática están validados, qué puede hacer entonces el tutor. El tema es espinoso, pero esta respuesta también la tomamos del profesor Alarcón Ramírez³⁷, él dice que los tutores deben especializarse en lo que los computadores no pueden hacer, “Aspectos como

³⁵ ALARCÓN RAMÍREZ, Víctor. Rol de docente en los nuevos entornos de formación on line y e-learning: un ejemplo práctico. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú, 2002. P. 48

³⁶ ADELL, J. el profesor on line: elementos para la definición de un nuevo rol docente, documento disponible en: <http://www.Ice.urv.es/modulos/modulos/aplicaciones/articulo1.htm>

³⁷ ALARCÓN RAMÍREZ. Op. Cit. P. 50

relacionarse con los demás, comunicarse efectivamente, funcionar en la sociedad contemporánea o manejar el stress son cruciales y siguen teniendo un componente humano muy importante. Hay que dejar que los ordenadores hagan el trabajo sucio”.

Este concepto deja un camino abierto para aclarar algunas cosas. En el mundo de la educación on-line, la relación con el docente cambia radicalmente, el tradicional sujeto inquisidor puede desaparecer con solo apretar un botón, el estudiante puede desvincularse de su labor si así lo quiere, las presiones externas y de jerarquías son muy leves y este desvinculamiento de lo punible lleva a una mayor libertad. Sin embargo, pasar de un sistema donde la principal herramienta es la exposición a otro donde el aprendizaje es una responsabilidad neta del educando, es en principio caótico. En este caso hay que aclarar que la conciencia de que el aprendizaje es en últimas de cada uno, de las dinámicas de cada persona, de su asimilación de los sucesos, de su interpretación, de su motivación personal y del interés que le genere. Aprender requiere más de la estructura personal que de las señales, provocaciones y pretensiones externas, y esta es una de las fortalezas de la virtualidad, el estudiante debe descubrirlo todo por si mismo. De igual forma, el tutor tiene la obligación de orientar ese aprendizaje para que el alumno en el camino logre modificar comportamientos para que pueda ser original y mejor que antes. Con lo anterior no queremos decir que promovemos un aprendizaje autista, por el contrario, los seres humanos tenemos el instinto de agruparnos, aprendemos acompañados, con nuestros semejantes listos a discutir, apoyar, colaborar, nos parece más interesante todo. Todos los aprendizajes vienen de la experiencia, a pesar de nuestras coordenadas genéticas, desde la infancia aprendemos por la experiencia, investigando, explorando, probando y sobre todo haciéndonos preguntas, siendo curiosos, entonces, cuando se hacen estas cosas, se yerra y lo que podría ser catastrófico a primera vista, lleva a la reflexión, y éste es el sendero normal en el proceso de aprender, pero este sendero no está deshabitado, siempre hay alguien que guía, alguien más experimentado que no deja todo a la deriva, éste es el tutor.

Pero cómo hacer que un tutor pueda ejercer con verdadera claridad sus obligaciones. Son dos acciones las más importantes para él y que debe dominar en su labor: ofrecer retroalimentación (feed back) y manejar y reforzar las relaciones entre personas.³⁸

El feed back es entregar al alumno información pertinente sobre lo que está haciendo de manera que le permita entenderla e incorporarla como parte de su experiencia personal y vital. Pero, para que haya feedback, es condición indispensable que el alumno tenga un proyecto que realizar, un contexto de trabajo, un rol que desempeñar, objetivos que cumplir, actividades, tareas,

³⁸ TEDESCO, Beatriz, A. Educación a Distancia: entre los saberes y las prácticas, weblog.educ.ar/educación-tics/archives/006001.php, consultado por última vez el 10 de marzo del 2006.

problemas, errores. Un alumno interesado en aprender querrá algo más que saber si ganó o perdió, él querrá saber ¿En que me equivoqué? ¿Como me puede ayudar a entender mi error y buscar alternativas que funcionen mejor? ¿Me puede mostrar un ejemplo? ¿Podría hacerlo usted para que yo vea como se hace? En resumen, la obligación del tutor será estar accesible siempre para ayudar al alumno de manera personalizada y constructiva cuando tenga problemas para alcanzar los retos, que muchas veces, ese mismo tutor le ha planteado.

Otro de los aspectos fundamentales de un tutor es el de gestionar relaciones entre personas. Como ya se dijo, actualmente ya existe gran cantidad de software y contenidos bastante evolucionados que cubren muchas de las áreas del conocimiento. Por eso, la responsabilidad principal de los tutores no consistirá en ser expertos en sus asignaturas, porque los contenidos y las estructuras de funcionamiento de las plataformas ya están, sino en ayudar en el aprendizaje de habilidades sociales y de relación interpersonal. Pensar que creando un entorno rico en relaciones y comunicaciones, las personas aprenderán de manera automática es un error. Ese es el punto neurálgico de la formación de los tutores virtuales, porque la labor es más compleja que usar las herramientas que aluden al aspecto tecnológico, como chats, grupos de discusión o correo electrónico, el tutor debe tener el tacto para promover la motivación, el trabajo en equipo, la participación, el liderazgo, la comunicación, multiculturalidad, la duda, la autorreflexión, el descubrimiento personal, la actitud de escuchar, la indagación, la facilitación, etc. Para lograrlo, el tutor debe guiar a los alumnos, partiendo de la detección de los estados de ánimo y sensibilidades, hacia los recursos, hacia los contenidos, hacia los expertos, con el fin de construir y transformar la realidad junto con el otro. Por esto el valor del tutor es saber enseñar y no su sabiduría profunda en un tema específico.

*“El tutor virtual es responsable por tanto de garantizar la colaboración, cooperación, compartición, construcción, comunicación, cohesión y dinamización de las diferentes comunidades de interés, práctica y aprendizaje. La información se transmite por las redes, el conocimiento se construye por la educación y por eso los tutores siempre tendrán un rol esencial escuchando, motivando, preguntando, acompañando, facilitando a través de ese nuevo concepto de conversación”.*³⁹

Pues bien, si toda la estructura anterior existe, tal vez haya más probabilidades de éxito, sin embargo, los espacios de educación virtual son permeados por las relaciones entre las personas, lo cual lo hace más complejo y apto para evolucionar constantemente y dependen de la puesta en marcha de todas esas cadenas sinérgicas para mostrarse tal como son.

³⁹ VALENZUELA SÁNCHEZ, Patricia. El papel del tutor como agente de personalización de la educación en línea. www.tec.com.mx

5 METODOLOGIA

Esta investigación tiene un enfoque epistemológico histórico hermenéutico, en la medida que necesita de la reconstrucción de las percepciones de los usuarios de los cursos virtuales para interpretar los significados originados en esas experiencias con la intención de dar cuenta de la lúdica dentro de su contexto real de existencia (entornos virtuales de aprendizaje) tomando como referente el caso particular del SENA.

5.1 DISEÑO

De manera específica, el método utilizado en la presente investigación es el **estudio de caso cualitativo**, a través del cual se pretende identificar las formas de jugar que subyacen en las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por los miembros de una comunidad de aprendizaje del SENA seccional Risaralda, analizando con sustentos teóricos cómo se manifiestan y se relacionan entre sí en el caso particular tres cursos virtuales (“Fundamentos de Cultura Física”, “Cocina Criolla” y “Predicción de fallas electrónicas en Bienes Industriales”).

El estudio de caso es una indagación empírica que investiga un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real de existencia cuando los límites entre el contexto y el fenómeno no son claramente evidentes y en los cuales existen múltiples fuentes de evidencia que pueden usarse. *“Su objetivo es determinar la dinámica del pensamiento para comprender porqué se desarrolla de determinada manera y no en qué consiste su estado progreso y acciones”*⁴⁰.

La presente investigación se estructuró en torno a tres categorías descriptivas iniciales:

1. Ambientes Virtuales como zonas de juego:

- **Lenguajes lúdicos:** Sistema de Signos y símbolos utilizados en los entornos virtuales de aprendizaje para estimular las interacciones comunicativas entre sujetos y saberes, que sustentan las comunidades virtuales de aprendizaje
- **Entornos lúdicos:** Consiste en un dispositivo que ordena distintas actividades asociadas a la actividad formativa de acuerdo con una lógica de relación particular, haciendo uso de los recursos telemáticos para generar ambientes de interacción virtual entre sujetos y saberes que estimulen el deseo de estos por participar en una comunidad de aprendizaje

⁴⁰ PEREZ SERRANO Gloria. Investigación Cualitativa Retos e Interrogantes Métodos I. Editorial la Muralla. Madrid 1994. Pág 83

- **Experiencias de enseñanza y aprendizaje:** son todas las vivencias originadas en el uso de la plataforma virtual de aprendizaje como estudiantes o tutores, que definen las características de éxito de los procesos de educación.

y dos categorías interpretativas

2. FORMAS DE JUGAR

Ludus: En el extremo opuesto se halla *ludus*, más radical, anárquico y caprichoso, viene de una necesidad creciente de poner orden y normas. De acuerdo a esto, en el estado más elemental de la lúdica nace el gusto por inventar reglas y de plegarse a ellas con obstinación.

Paidía: tiene que ver con la capacidad primaria de improvisación y de alegría que tenemos todos. Este es el principio común de la diversión, de la turbulencia, de la libre improvisación y de la despreocupada plenitud, mediante el cual se manifiesta cierta fantasía desbocada.

A partir de las primeras se diseñó el siguiente plan de recolección de información:

Cuadro 2. Diseño de recolección de la información.

CONCEPTO	INFORMACIÓN REQUERIDA Descriptores	FUENTE	TECNICA	INSTRUMENTO
<u>Entorno</u> <u>Lúdico</u> <u>Virtual</u>	Novedades Inscripción, Contraseña Limite de tiempo Actividades obligatorias Perder o ganar Certificación Base de datos de preguntas y respuestas más frecuentes. Foros de noticias Compartir opiniones, experiencias y conocimientos -de forma sincrónica o asíncrona- con otros alumnos Mesa de ayuda permanente.			
<u>Lenguajes</u> <u>Lúdicos</u> <u>Virtuales</u>	Los colores El debate Conversación Libertad seleccionar interacción con usuarios. Poca relevancia de los signos de ortografía. Presentación Acceso a los iconos La exposición. La narración Esquemas Subrayado Presentación Juego de colores Distribución de los iconos. Efectos de movimiento en la pantalla	Bibliografía Plataforma Blackboard	Observación Directa	Fotografía digital Notas de Observación

CONCEPTO	INFORMACIÓN REQUERIDA Descriptores	FUENTE	TECNICA	INSTRUMENTO
	Lectura de textos			
<u>Experiencias de enseñanza y aprendizaje</u>	Aprendizaje del uso de la plataforma Asimilación de las reglas de juego de la plataforma Incentivos para estimular la generación de aprendizajes en ambientes virtuales Condiciones de participación y permanencia del estudiante Herramientas de interacción más utilizadas Actividades mediadas por la plataforma Estrategias de trabajo implementadas Estrategias de evaluación empleadas Experiencias significativas de enseñanza Roles asumidos por los participantes Vínculos construidos Aplicabilidad de lo aprendido Fomento de la creatividad	Estudiantes y tutores de la plataforma virtual	Encuesta	Formulario de encuesta para tutores Formulario de encuesta para estudiantes

A partir de dicho plan se desarrolló el proceso investigativo en tres momentos así:

- Recolección y ordenamiento de la información
- Descripción de los datos
- Interpretación de datos

5.2 UNIDAD DE INTERPRETACIÓN Y UNIDADES DE TRABAJO

Unidad de interpretación: experiencias vividas por los miembros de una comunidad virtual de aprendizaje

Unidades de Trabajo:

- ✓ Página Sena Virtual soportada en la plataforma Blackboard
- ✓ Las experiencias de enseñanza y aprendizaje vividas por tutores y estudiantes participantes en los cursos “Fundamentos de Cultura Física”, “Cocina Criolla” y “Predicción de fallas electrónicas en Bienes Industriales” ofrecidos por el SENA regional Risaralda a través de la plataforma Blackboard

La población fueron los estudiantes y tutores de los cursos virtuales del SENA. La muestra de los estudiantes será seleccionó al azar y para la de los tutores se seleccionaron informantes clave que proporcionaron los datos de los tutores que se consideraron podían aportar mayor o nueva información

5.3 PLAN DE INTERPRETACIÓN

A partir de las funciones se construye el plan de interpretación de la información se hará siguiendo las pautas de teoría fundada:

- ✓ codificación abierta
- ✓ codificación axial
- ✓ codificación selectiva

6 DESCRIPCION DE LA INFORMACION

6.1 LA PLATAFORMA BLACKBOARD DE LA PÁGINA SENA VIRTUAL

Blackboard (Bb), es un sistema de administración de cursos en línea, cuya arquitectura abierta propicia una experiencia sencilla y significativa de aprendizaje a distancia.

Las opciones que ofrece al alumno le permiten revisar las tareas que le han sido asignadas, enviar archivos, contestar exámenes y obtener sus calificaciones de manera inmediata, participar en foros de discusión si así lo determina el profesor, consultar calificaciones parciales y finales, revisar toda la información y materiales del curso que los profesores hayan puesto a disposición, entre otras.

Todas estas actividades pueden llevarse a cabo sin restricciones de tiempo ni de espacio, ya que Blackboard está disponible las 24 horas del día a través de Internet lo cual facilita el ingreso permanente.

La plataforma Blackboard tiene un formato estándar para su prestación y en la medida en que se profundiza en ella esta conserva su distribución pero tiene la opción de modificar aspectos tales como las imágenes de presentación los colores, los títulos y los contenidos, esto permite que cada curso pueda ser ambientados con acorde al tema y a las necesidades.

Figura 3. inicio de la Plataforma.



La mayoría de personas que ingresan inicialmente lo hacen con el deseo de encontrar una opción de formación llamativa y que pueda ser de utilidad para su vida diaria, por esta razón inmediatamente después de la imagen y el saludo se hace una invitación para conocer la oferta educativa y encontrar el curso en el cual desee participar, para eso debe activar el botón nuestros cursos ofertados, cuando esto ocurre la plataforma muestra un ambiente muy agradable e inmediatamente da una orientación de que hacer para seleccionar el tema de interés.

Los cursos están distribuidos por áreas y en cada área se encuentra los títulos de los cursos enlazados a una explicación de los contenidos del curso, duración, metodología y requisitos y a continuación esta la opción para hacer la preinscripción.

La distribución permite que las opciones de ingreso se encuentran organizadas por áreas al lado izquierdo se ubican los botones que permiten continuar navegando en la plataforma y que tienen que ver con los aspectos académicos y de conexión como la preinscripción, el diligenciamiento de fichas, el ingreso a la biblioteca virtual entre otras opciones. Al lado izquierdo se encuentran los programas básicos que deben tener instalado en el computador y la opción para descargarlos. En la parte central se ubican botones que contiene información que tiene relación con la formación del sena y que es de interés para el usuario

- Todos estos aspectos influyen en motivar el deseo del usuario para ingresar a la formación.
- Una de las ventajas de los cursos virtuales es que esto no tienen ningún costo por tal motivo la elección del curso no esta condicionada por el costo que eso pueda tener.

A nivel Tecnológico, los materiales desarrollados para esta plataforma deben cumplir con los siguientes requisitos:

- Usar estándares de reproducción gratuita que no impliquen costos adicionales al alumno de Formación apoyada en AVA. Por ejemplo, el html, las imágenes comprimidas con formatos como GIF, JPG y JPEG, animaciones flash, shockwave y authorware, documentos de lectura abierta, como los documentos portables PDF, documentos de lectura escritura abierta con formatos enriquecidos RTF o de texto simple en formato TXT, videos cortos en formatos de alta compresión, como MPEG4, AVI, DivX, QuickTime, Windows Media Video WMV, al igual que clips de audio en formato MP3.
- El tamaño de los documentos en formato PDF complementarios a los contenidos no debe exceder los 2 MB y deben contar con permisos de lectura, guardado e impresión para el estudiante. En los casos en que el documento PDF original sea de mayor tamaño se requiere su fragmentación en archivos más pequeños de manera que se cumpla con

el límite establecido. Es necesario que los archivos en formato PDF creados por el Grupo de Desarrollo cuenten con un índice y/o tabla de contenidos que referencie al lector a las temáticas cubiertas de forma ágil.

- Los documentos en formato RTF deben ser presentados en formatos comprimidos cuyo tamaño no exceda los 500 KB. Si están diseñados para ser retroalimentados, es decir, que el docente u otro alumno o grupo de alumnos deba recibirlos, deben contar con instrucciones para ser comprimidos de nuevo antes de ser enviados de vuelta.

- Los formatos de compresión de archivos textuales e hipertextuales serán .ZIP, .TAR.GZ o .RAR, se debe velar por mantener la máxima compresión.

- En lo posible, los materiales hipertextuales (html) deben ser diagramados de tal forma que se disponga de elementos para agilizar su visualización por parte del estudiante, por medio de plantillas html de bajo peso con elementos gráficos pequeños (menores a los 2KB de tamaño) que propendan por la una presentación gráfica agradable y que maximice el área útil en su visualización, así como hojas de estilos de cascada CSS.

- Las imágenes GIF estáticas (de un solo fotograma) deben tener un tamaño menor a las 30 KB, mientras que las secuencias de fotogramas en GIF animados, deben contar con tamaños menores a las 65 KB.

- Las imágenes JPG o JPEG deben tener la suficiente calidad para distinguir claramente los objetos, situaciones o fenómenos representados. Su tamaño nunca debe exceder los 80 KB.

- Todos los materiales propuestos deben ser visualizados claramente en una resolución de pantalla de 800x600 píxeles, con un desplazamiento vertical no superior a dos despliegues de pantalla.

- No se deberán utilizar formatos de imágenes diferentes al GIF, PNG y JPG/JPEG.

- Para la visualización de animaciones o multimedia interactiva de los tipos Flash, Shockwave y Authorware se deben usar los mayores niveles de compresión que se puedan alcanzar con los últimas versiones de los productos generadores cuyo reproductor haya sido liberado en forma libre en la Web. Estos materiales no deben superar los 800Kb en cuanto a tamaño por página a visualizar, a menos que exista una fuerte justificación didáctica y tecnológica para hacerlo. En el caso en el que la extensión de estos materiales sea mayor al límite establecido, el Grupo de Desarrollo debe explorar la posibilidad de seccionar estos materiales en módulos independientes de menor tamaño. Cuando materiales en estos formatos sean utilizados, se deben publicar las instrucciones pertinentes en el curso para la descarga e instalación de los reproductores requeridos por

- Parte del estudiante, nunca se deben publicar los instaladores de estos reproductores en el contenido del curso, en su lugar presentar la referencia al sitio del fabricante para descargar e instalar el software necesario.
- En el caso de los videos, estos nunca deben superar los 900KB en tamaño, y representar claramente los fenómenos, objetos, personas o procesos a los que hagan alusión. Los formatos preferidos y aceptados serán el Quicktime Mov, AVI, divX, Windows Media video WMV y el MPEG. Las resoluciones y velocidades de refresco (cantidad de cuadros por segundo) utilizadas deben ser las mínimas posibles para mostrar con claridad didáctica el contenido. Si hubiese audio, este debe ser comprimido con tasas de muestreo de 11Khz, en sonido monofónico, en formato de 8Bits para minimizar su tamaño.
- Si los materiales propuestos incluyen applets Java o similares, el grupo de desarrollo deberá justificar su pertinencia y los objetivos que se pretende alcanzar con estos en el desarrollo del curso.
- Se debe evitar el uso de scripting o páginas de contenido dinámico, todos los materiales deben estar integrados de forma simple y modular a la plataforma con la que el SENA cuenta para la Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.
- En el caso de los materiales de audio, estos deben venir en formato MP3, con tasas de 128Kbps a 44Khz como máximo.
- Todos aquellos materiales para la Web de alto valor didáctico que no hayan sido cubiertos en los puntos anteriores deberán ser sustentados por el grupo de desarrollo, dejando claro su pertinencia y su importancia para el desarrollo del curso.

6.1.1 Características Didácticas de la Plataforma

- Los contenidos deben propender por minimizar la necesidad de scrolling (deslizamiento vertical u horizontal del navegador) por parte del estudiante, utilizando estrategias alternativas tales como el fraccionamiento de los contenidos en apartados.
- La estructura de navegación al interior de los contenidos del curso debe diseñarse e implementarse de tal forma que desde cualquier parte del curso se pueda acceder al menú principal del módulo en estudio.
- Los cursos deben encontrarse claramente enmarcados en un modelo pedagógico estructurado que propenda por la claridad y homogeneidad en el tratamiento de las temáticas propias del mismo, además de basar el

aprendizaje en una serie de actividades orientadas al aprendizaje colaborativo, el estímulo investigativo y auto formativo al estudiante, y la construcción lúdica de proyectos útiles subyacentes a la(s) secuencia(s) temática(s) propuesta (s).

– Es requerido que los medios didácticos incluyan las calidades de interactividad que permitan involucrar al estudiante en el proceso de formación.

– El lenguaje utilizado para la redacción de contenidos, actividades y evaluaciones, debe ser apropiado teniendo en cuenta el público objetivo SENA y que éste proviene de diferentes fuentes sociales, culturales, geográficas y étnicas.

– Los contenidos, actividades y evaluaciones deben corresponder con la descripción general del curso y sus objetivos. Esta descripción debe ser lo suficientemente clara y concisa, de manera que se brinde al alumno una adecuada orientación sobre las temáticas, objetivos, duración, requisitos y demás características del curso.

– La estructuración de los contenidos debe garantizar una correspondencia lógica que propicie la construcción del conocimiento por parte de los alumnos, partiendo de lo general a lo particular.

– Los contenidos, actividades y evaluaciones de los cursos deben ser estructurados cronológicamente por semanas, de manera que se facilite el proceso de Aprendizaje de los alumnos y el proceso de orientación por parte del tutor.

– Los cursos deberán incluir todas las temáticas previamente concertadas con el Grupo de Teleinformática y Tecnología Educativa de la Dirección General y su desarrollo deberá estar organizado por semanas. El tiempo de dedicación diario máximo por parte del alumno y el tutor que deberá considerarse es de 2 horas, para un total 10 horas semanales.

– Si el adecuado desarrollo del proceso formativo implica la lectura de materiales extensos, deben ser estos puestos a disposición del alumno en formatos que permitan su descarga e impresión, se aclara que este material debe ser complementario a los contenidos desarrollados y no constituir el 100% del curso.

– Cada semana deberá contar con las actividades de aprendizaje respectivas y su evaluación, conservando las metodologías didácticas plateadas anteriormente.

– La duración máxima de un curso o módulo de formación en AVA es de 120 horas. Los cursos cuyos objetivos impliquen periodos de tiempo

mayores deben ser divididos en módulos más pequeños de manera que se asegure el cumplimiento del límite mencionado.

- Es requerido que los contenidos de los cursos presenten un lenguaje claro, evitando el uso de términos complejos o de difícil comprensión excepto cuando sea estrictamente necesario.
- El desarrollo de un curso involucra además de la elaboración de los contenidos correspondientes, las actividades y evaluaciones sugeridas que permitan optimizar el proceso de formación. Dichas actividades comprenden como mínimo foros de discusión, sondeos, pruebas y propuestas de trabajos en grupo.

Los cursos en línea contemplan la capacitación de mentores, coordinadores académicos y tutores, considerando el curso en línea como la guía misma del proceso.

Por lo tanto, para cursos en línea no se considera lo siguiente:

- Es necesario que como parte del diseño y desarrollo de cursos se elabore una guía completa para el docente del desarrollo pedagógico de los materiales, en cuanto a temáticas, actividades y tiempos de desarrollo, que incluya de forma clara el uso de los materiales propuestos.
- Los contenidos incluidos en los cursos deben ser diseñadas con carácter genérico, evitando en lo posible la alusión exclusiva a marcas, modelos o referencias específicas de equipos, máquinas o herramientas tecnológicas. Para todos los casos en los que estas alusiones sean necesarias y se pretenda hacer uso de materiales con reserva de derechos, se debe contar con el aval escrito del propietario de los derechos industriales. Si el curso a desarrollar trata exclusivamente de un producto, esto debe ser especificado claramente en su título y descripción.
- En caso de requerir materiales de apoyo que se encuentren en otras ubicaciones Web, deben ser estos referenciados en el apartado denominado “enlaces externos” que ofrece el LMS, siendo responsabilidad del equipo desarrollador el valorar la seriedad y veracidad del material que ahí se encuentra.
- Los contenidos deberán ser diseñados para cualquier sistema y no enfocados en tecnologías de una marca específica.
- Las temáticas para la generación de cursos virtuales deberán ser propuestas por los Centros de Formación a partir de las solicitudes formuladas por el sector productivo de su área de influencia y deberán presentar una fuerte relación de correspondencia con las áreas de especialidad del Centro. El Grupo de Teleinformática y Tecnología Educativa evaluará la solicitud, verificando que el curso propuesto no haya

sido desarrollado con anterioridad por otro Centro de Formación y determinando el nivel de prioridad de la propuesta con relación a otras solicitudes de otros Centros, información que servirá como base para determinar las acciones a seguir.

– Como parte de los contenidos es requerido el apoyo de gráficos, animaciones, videos o sonidos que permitan una mayor comprensión del tema de estudio en cada objeto de aprendizaje, de manera que se asegure el mayor grado de interactividad posible según lo descrito en la siguiente tabla. Es importante garantizar que se cumplan los parámetros para cada una de tales elementos presentados en este documento.

Cuadro 3. Niveles de y interactividad.

Niveles de Interactividad	Definición
Nivel 1: Baja Interactividad	Normalmente conocimientos o contenidos de familiarización provistos en un formato lineal. El nivel 1 se utiliza primordialmente para introducir una idea o concepto. El usuario tiene poco control o total carencia del mismo sobre la secuencia de los eventos del material de aprendizaje. La interactividad mínima puede incluir gráficas simples y/o clipart y navegación simple Atrás/Adelante.
Nivel 2: Interactividad Moderada con Emulación	Involucra la presentación de más información que el Nivel 1 y ofrece mayor control por parte del estudiante sobre el contenido. Típicamente es utilizado para operaciones no complejas y materiales adicionales de estudio u operaciones que implican conocimientos más complejos. Se pueden presentar emulaciones o simulaciones a través de gráficos originales y animación simple, usualmente acompañados de narración (audio). Las opciones de navegación para el estudiante incluyen la expansión de menús, movimiento hacia atrás y adelante en las ramas del árbol del contenido, páginas de índice/mapa y glosarios.
Nivel 3: Interacción/simulación Intermedia	Involucra interacción con información más compleja y permite un nivel de control incrementado. El vídeo, los gráficos, o la combinación de ambos pueden ilustrar o simular la operación de un sistema, subsistema o equipo, procedimientos modelo, o desplegar imágenes complejas. Los usuarios pueden ser instados al uso alternado de múltiples ventanas para mantener el ritmo del contenido. Múltiples ramas (Dos a tres niveles) y respuesta rápida son provistos para brindar apoyo a nuevas mediaciones. Las emulaciones y simulaciones constituyen una parte integral de esta presentación, sin

Niveles de Interactividad	Definición
	<p>embargo estas simulaciones no son de juego libre y absoluto. Los gráficos incluyen imágenes originales, animaciones, videos y opcionalmente soporte de audio complejo.</p>
<p>Nivel 4: Interacción/Simulación Avanzada</p>	<p>Involucra una presentación detallada, comprensión y memoria de información de alta complejidad y permite un control casi pleno sobre el contenido. La mayoría de tareas y procedimientos son demostrados con interacción plena y similar a la tecnología de simulador. El contenido es extremadamente complejo e involucra el uso de escenarios y situaciones más auténticas para mejorar la transferencia de conocimientos. Procedimientos complicados de operación y mantenimiento son normalmente practicados con el nivel 4, y encierra todos los elementos del nivel 1 al 3 además de interactividad avanzada, ramificación extensiva a través de múltiples menús, y animaciones y vídeo complejos.</p>

- Todos los contenidos desarrollados deben incluir un glosario en el cual se incluya la descripción detallada de cada uno de los términos utilizados en los contenidos y que no sean de fácil comprensión o cuya complejidad técnica lo amerite.
- Se debe contar con por lo menos un elemento gráfico o interactivo por cada dos bloques de información del tamaño de una pantalla (800x600 píxeles).
- Los textos incluidos en los contenidos de los cursos o módulos virtuales deben estar desarrollados a partir de una fuente y tamaño de fácil lectura y que sea soportada por los navegadores de mayor penetración en el mercado.
- Los párrafos deben presentar una longitud moderada, incluyendo en cada uno únicamente ideas relacionadas de manera que se facilite el proceso de lectura y comprensión por parte del estudiante. Se debe evitar el uso de mayúsculas, negrillas o itálicas sostenidas, excepto en los casos en los que sea estrictamente necesario.
- Por defecto los hipervínculos dentro del contenido deben ser diferenciados en texto subrayado. En los casos en que esta condición no se cumpla, se deberá incluir en la información general del curso el esquema de convenciones utilizadas. La totalidad de los elementos de formato de fuentes, viñetas, numeración y tablas utilizadas para el

desarrollo de los materiales didácticos, debe ser consistente a lo largo del módulo.

- En el caso en el que se pretenda presentar una lista de conceptos o ítems se sugiere el uso de viñetas o listas numeradas en lugar de relacionarlos como parte de un solo párrafo.

Para el diseño de Banners, se deben tener en cuenta imágenes relacionadas con el tema del curso y en ningún caso deben incluir nombres específicos de Regionales o Centros de Formación

A continuación realizaremos una descripción de la plataforma blackboard desde la perspectiva de las formas de jugar ludus y paidía.

6.1.2 Acceso A La Plataforma

Figura 4. Acceso a la Plataforma.



Cuadro 4. Descripción de la Plataforma Blackboard en la página principal.

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	FORMAS DE JUGAR
Nuestros cursos ofertados	Al hacer clic se ingresa a un ambiente muy agradable en donde se pueden visualizar las áreas de interés las cuales están clasificadas según las características de los cursos. En este espacio el usuario no tiene restricciones y es posible ingresar a todos los iconos disponibles	PAIDIA En este espacio se clasifica como paidiico por que aquí el estudiante tiene la libertad de explorar sin restricción, es posible indagar sin ningún compromiso las características de los cursos ofertados y es preinscribirse a cualquiera de los cursos. Esto permite tener libertad para la selección de los temas de interés.
Iniciar sesión	Este botón es utilizado cuando el usuario esta activo en alguno de los cursos en los cuales se	LUDUS Se determina que este espacio es por naturaleza con

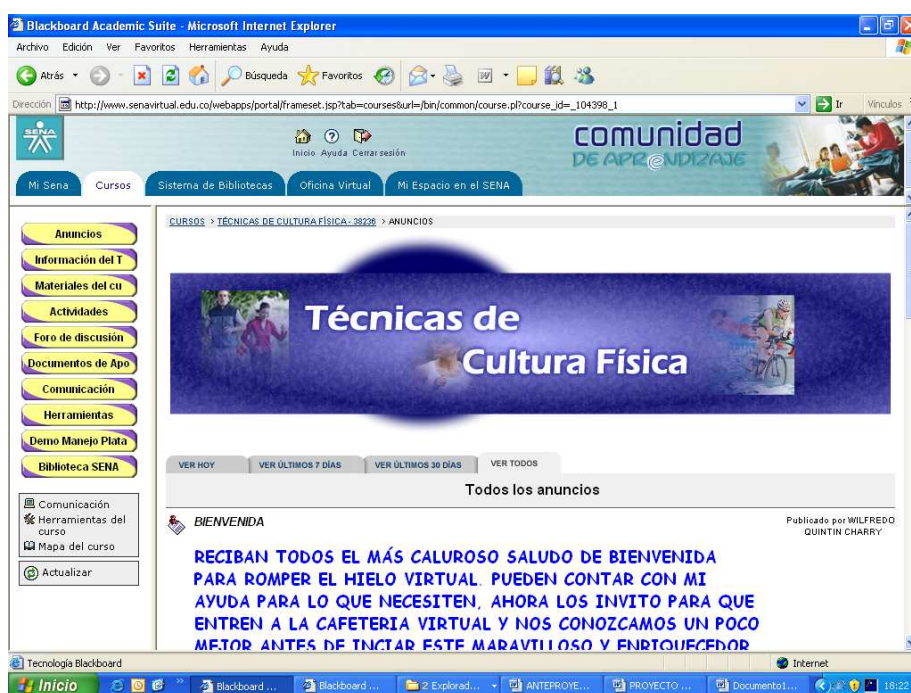
ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	FORMAS DE JUGAR
	<p>halla preinscrito. Para esto el usuario debe crear un usuario y contraseña los cuales son permanentes si lo desean. Si no se tiene usuario no es posible avanzar en este espacio</p>	<p>tendencia a ludus por que es requisito indispensable estar activo en uno de los curso y contar con un usuario y contraseña de lo contrario el estudiante no podrá ingresar, esto crea una regla de juego y por ende una restricción.</p>
<p>Ingreso a la oficina virtual</p>	<p>Es la herramienta administrativa que permite a los aprendices inscritos en cursos virtuales gestionar sus procesos de aprendizaje consultar el estado de sus inscripciones o cursos, ver o actualizar su ficha de matricula y descargar los certificados electrónicos de los cursos que han aprobado.</p>	<p>LUDUS Se clasifica como ludus debido a LUDUS: La oficina virtual tiene un carácter administrativo y existen opciones que son de uso exclusivo de tutores o usuarios autorizados.</p>
<p>Curso de Inducción</p>	<p>Es una herramienta didáctica en los cual el estudiante virtual recibe información detallada acerca de cómo utilizar la plataforma, en esta se explica paso a paso cada opción y puede consultarse en general o por secciones específicas</p>	<p>PAIDIA Y LUDUS Paidia sobresale en el curso de induccion debido a que no existen restricciones para utilizarlo y es posible seleccionar el espacio de la plataforma que se desea conocer, al mismo tiempo este espacio se utiliza para enseñar las reglas de juego que se deben seguir para poder ingresar y utilizar las plataforma.</p>
<p>Biblioteca virtual</p>	<p>Al ingresar a este espacio es posible encontrar opciones para consultar temas de interés esta tiene conexión con todas las bibliotecas SENA del país lo que permite encontrar información, esta cuenta con un DEMO (instructivo) el cual es ilustrativo y orienta al usuario acerca de cómo utilizar esta opción, también cuenta con enlaces a google y un foro da la opción para interactuar con otros usuarios. Desde la página de inicio el usuario no necesita claves para ingresar y es posible que sea utiizada por cualquiera que ingrese a la página del SENA</p>	<p>PAIDIA la biblioteca virtual es paidiico por que no existen restricciones para el estudiante que ingresa, tampoco es de obligatorio cumplimiento y es posible navegar sin parar por los diferentes espacios que ofrece la biblioteca digital, por otro lado ofrece la posibilidad de comunicarse con otros usuarios lo cual permite la interaccion a través de este medio.</p>
<p>Correo SENA</p>	<p>En este espacio es posible crear cuentas personales de correo electrónico dentro del dominio SENA, con esta es posible comunicarse y obtener los beneficios que ofrece. Inicialmente es necesario ser integrante de la comunidad estudiantil para crear la cuanta pero esta puede ser consultada permanentemente incluso después de terminar el curso.</p>	<p>LUDUS PAIDIA en el correo SENA se pueden encontrar dos formas de jugar esto se evidencia por que para ingresar al correo en requisito indispensable tener un usuario y contraseña dentro de la plataforma sin la cual no es posible utilizarlo, pero también se puede jugar con paidia por que una vez dentro del correo es posible utilizarlo sin restricciones de tiempo espacio o contenidos.</p>
<p>Oficina para tutores</p>	<p>Este es un espacio exclusivo para uso de los tutores, a través de este cumplen funciones administrativas relacionadas con los cursos que manejan</p>	<p>LUDUS la oficina virtual es un espacio exclusivo para tutores donde estos deben desarrollar funciones administrativas relacionadas con los cursos. Por tanto es orientada por unas reglas estrictas y de obligatorio cumplimiento.</p>
<p>Espacio informativo (parte central)</p>	<p>En la parte central encontramos un segundo segmento de la plataforma el cual es ambientado con una fotografía que ilustra un grupo de personas estudiando a través del computador acompañado por una imagen</p>	<p>PAIDIA LUDUS el espacio informativo es de libre exploración sin embargo no es posible modificarlo y anexar nueva información por parte del usuario,</p>

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	FORMAS DE JUGAR
	<p>simbólica de un planeta que gira en torno a un CD, que en la mayoría de los casos logra llamar la atención inicial del usuario para darle la bienvenida a la comunidad educativa haciendo mas acogedor el ambiente e invitándolo a explorar los elementos que están a continuación de la imagen esta espacio esta destinado a para ubicar la oferta educativa virtual y otra información de interés relacionada con temas institucionales y los cuales pueden estar sujetos de actualización permanente.</p>	<p>no da muchas opciones de interacción para el usuario.</p>
<p>Plugins</p>	<p>Al lado derecho de la pantalla se ubican un espacio donde se ofrece la posibilidad de descargar los programas necesarios para visualizar de forma óptima los cursos. Cada programa tiene una secuencia de instrucciones para la descarga lo que permite que se haga sin complicaciones.</p>	<p>LUDUS: los plugins son de carácter ludus por que imponen reglas de juego sin las cuales no es posible continuar</p>
<p>Ambientación, distribución de iconos</p>	<p>Al ingresar el entorno inicial de la plataforma blackboard La presentación en pantalla esta dividida en cuatro segmento que ambientan y distribuyen el espacio.</p> <p>El primer segmento en la parte superior con el logo SENA y en su extremo izquierdo una sobra de personas semejan ir hacia donde esta ubicado el logo esto permite que el usuario se ubique y se vea reflejado en la imagen de fondo. Es de resaltar que las imágenes son siempre el foco de atención para la mayoría de los usuarios, es un factor importante para llamar la atención y lo que marca el impacto inicial.</p> <p>En la parte central encontramos un segundo segmento de la plataforma el cual es ambientado con una fotografía que ilustra un grupo de personas estudiando a través del computador acompañado por una imagen simbólica de un planeta que gira en torno a un CD, que en la mayoría de los casos logra llamar la atención inicial del usuario para darle la bienvenida a la comunidad educativa haciendo mas acogedor el ambiente e invitándolo a explorar los elementos que están a continuación de la imagen esta espacio esta destinado a para ubicar la oferta educativa virtual y otra información de interés relacionada con temas institucionales y los cuales pueden estar sujetos de actualización permanente.</p> <p>Al lado izquierdo encontramos el tercer segmento que ofrece un menú de botones que dan la posibilidad de seguir navegando en la plataforma a y se puede acceder sin ninguna restricción inicial. Estos accesos los analizaremos más adelante</p> <p>Al lado derecho de la pantalla se ubican un</p>	<p>LUDUS: la ambientación y distribución de iconos tiene tendencia a ser ludus por que el estudiante no tiene la posibilidad de modificarlas o personalizarlas según desee.</p>

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	FORMAS DE JUGAR
	<p>espacio donde se ofrece la posibilidad de descargar los programas necesarios para visualizar de forma óptima los cursos. Cada programa tiene una secuencia de instrucciones para la descarga lo que permite que se haga sin complicaciones.</p> <p>Otro aspecto que se debe resaltar es el manejo del color que facilita la diferenciación y distribución de las de las zonas y en esta primera presentación al ingresar a la página hace que sobre salgan los elementos institucionales, esto da la impresión de encontrar un ambiente organizado en el cual es fácil ubicarse con rapidez. Este aspecto es clave para que los usuarios se interesen por explorar los contenidos y se atrape la atención de tal manera que no se abandone el espacio sin conocerlo.</p>	
Acceso	El acceso para la página de inicio de senavirtual no tiene restricciones puede ser explorado por todos los usuarios que ingresen a la página y cualquier día de la semana y en cualquier horario, el acceso a los cursos solo es permitido cuando se esta matriculado.	PAIDIA: El acceso a la pagina senavirtual es de carácter paidífico debido a que no tiene restricciones para ingresar y ser explorada el usuario puede ser explorado por todos los usuarios que ingresen a la página y cualquier día de la semana y en cualquier horario.

6.1.3 El Curso Virtual

Figura 5. Icono de anuncios de la Plataforma.



Al ingresar al curso se encuentra un primer entorno virtual esta dividido en tres secciones: un encabezado que es permanente el cual ubica al estudiante en la comunidad virtual y un encabezado proporcionalmente grande, en un color que resalta por su contrasta con los demás colores y contiene el nombre del curso este esta acompañado con imágenes relacionadas con el tema, cuando una persona ingresa al curso estas imágenes llaman la atención inicial y producen un primer impacto al estudiante.

Al lado izquierdo encontramos una segunda sección que ofrece una serie de botones que por su color sobresalen y son de fácil reconocimiento por que conservan el color y el orden durante todo el curso (la forma y color de los botones son elementos que el tutor puede modificar) en los cuales se encuentran los contenidos de estudio y los espacios de intercambio. Habitualmente ninguno de estos botones tiene restricción lo que le brinda al estudiante la posibilidad de explorar el entorno en su totalidad, de jugar con las alternativas de la plataforma y de decidir el sitio de interés, sin embargo la buena realización de algunas actividades dependen de los que se halla visitado otros botones, por ejemplo las opiniones del foro, el desarrollo de talleres ó la realización de la evaluación. Por ultimo encontramos en el centro de la pantalla un espacio amplio donde se visualizan los contenidos de cada botón.

Figura 6. Icono de anuncios de la Plataforma.

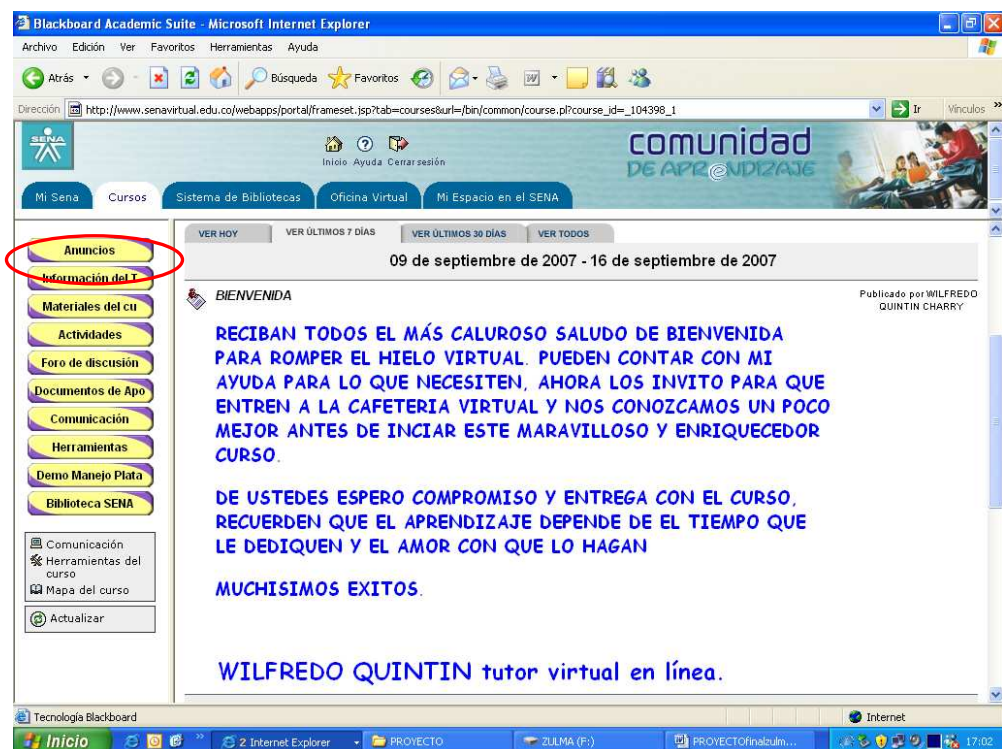
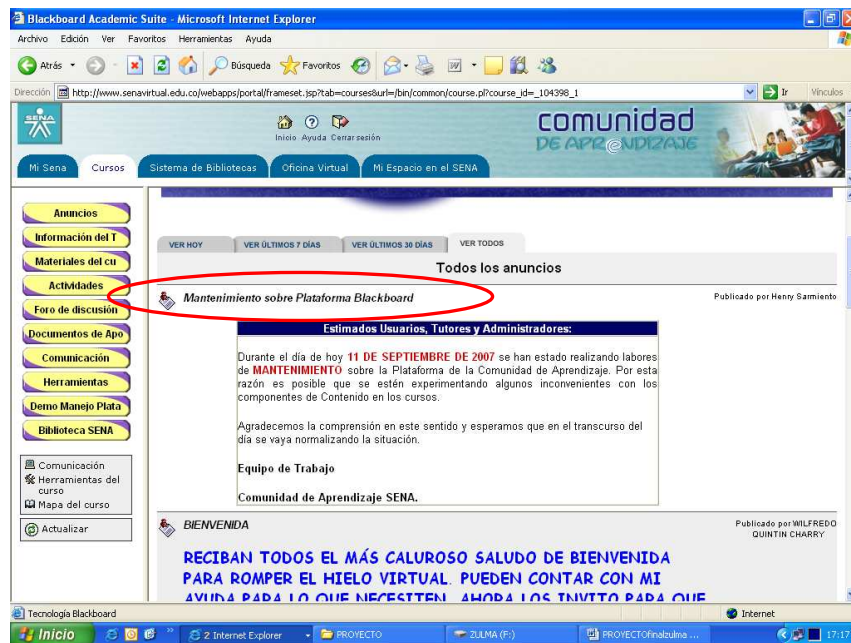
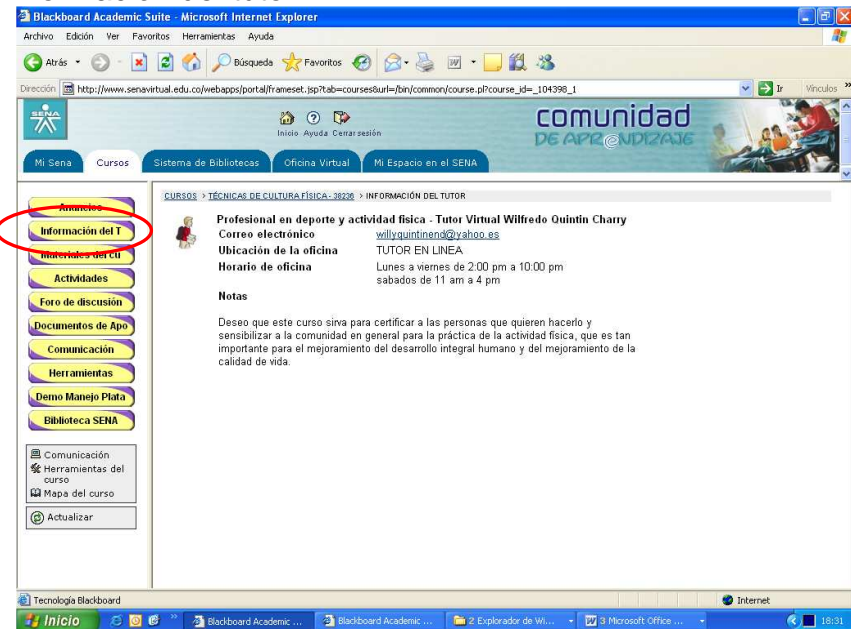


Figura 7. Icono de anuncios de la Plataforma, información sobre mantenimiento de la Plataforma.



Información del tutor

Figura 8. Información del tutor.



Sección de profesores: En esta sección encontraremos los datos para estar en contacto con los profesores y/o tutores del curso. Dependiendo de la estructura del curso, los datos de los profesores y tutores podrán aparecer contenidos dentro de carpetas Currículos.

En este el tutor tiene la posibilidad de publicar una foto si lo desea en este caso no se publico pero se debe tener en cuenta que los referentes visuales son de mucho valor en estos ambientes.

Material del curso

Figura 9. Material del curso.



La Documentación del Curso, son todos aquellos archivos que contienen información complementaria para que el alumno tenga un aprovechamiento adecuado.

Material del curso es la sección en donde los profesores colocan los textos correspondientes al temario del curso.

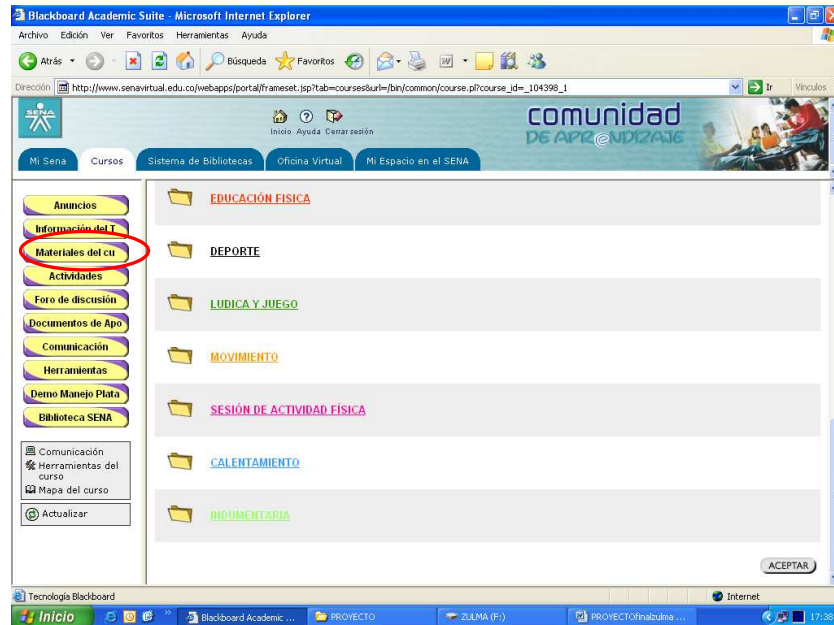
En esta sección encontramos archivos en diferentes formatos, dependiendo de los objetivos didácticos del tema.

Entre los materiales del curso habrá páginas Web, animaciones, presentaciones e incluso videos si el tema así lo requiere.

Los materiales están divididos por semanas y cada semana tiene creado un espacio en el cual se encuentra la carpeta con los archivos que contiene el material de estudio. En este espacio se muestran los títulos de los temas y está animado por una imagen relacionada con la actividad física y que sirve como un elemento para ambientar el entorno. A continuación la distribución de los contenidos de la carpeta de la primera semana.

Esta presentación tiene la característica de que cada tema se diferencia por un color, esto facilita la recordación de la ubicación de los temas.

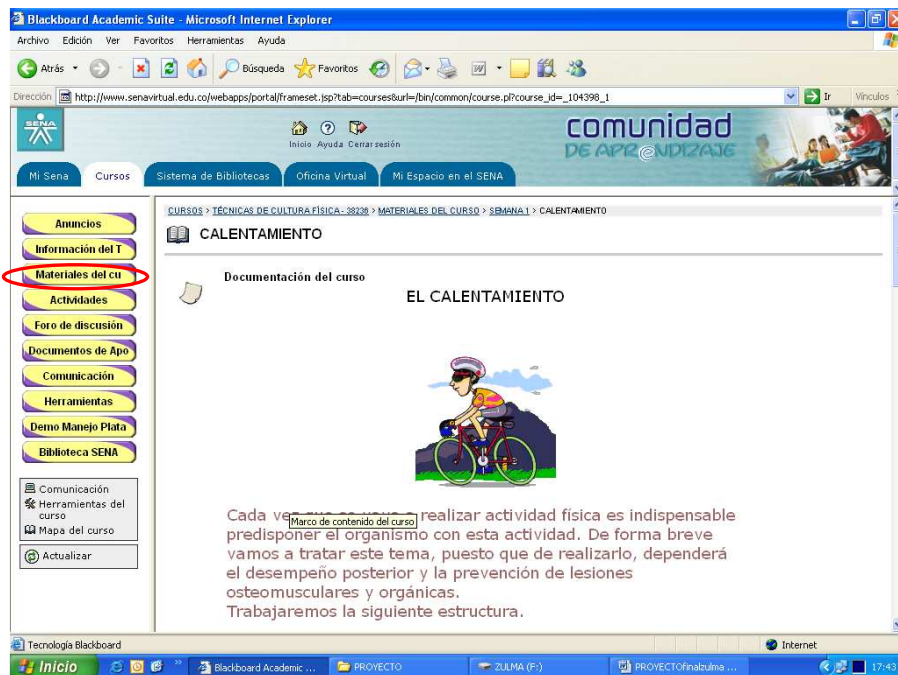
Figura 10. Material del curso. Ubicación de los temas.



Aquí se tiene la opción de explorar las carpetas en el orden deseado, para esto se hace clic sobre el tema seleccionado y a continuación se abre el contenido.

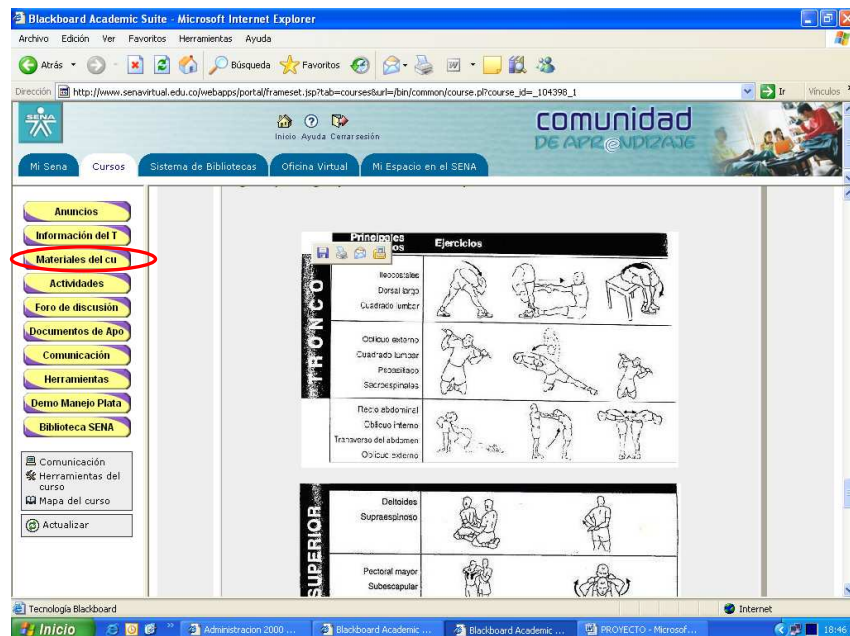
En este caso son muchos temas pero cada tema es resumido de forma tal se despierte el interés por leerlo y no por abandonarlo al tiempo que da la posibilidad de interiorizar la idea principal de cada tema.

Figura 11. Material del curso. Presentación del contenido teórico.



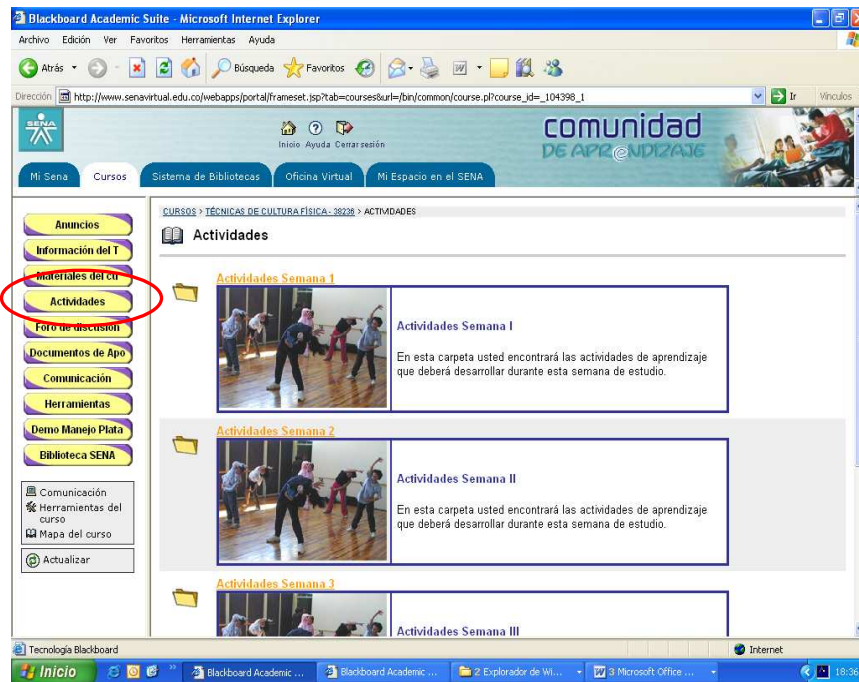
Por otro lado los textos se presentan en letra grande y se acompaña por una animación con movimiento que llama la atención y ambientan el entorno.

Figura 12. Material del curso. Presentación del contenido teórico.



Actividades

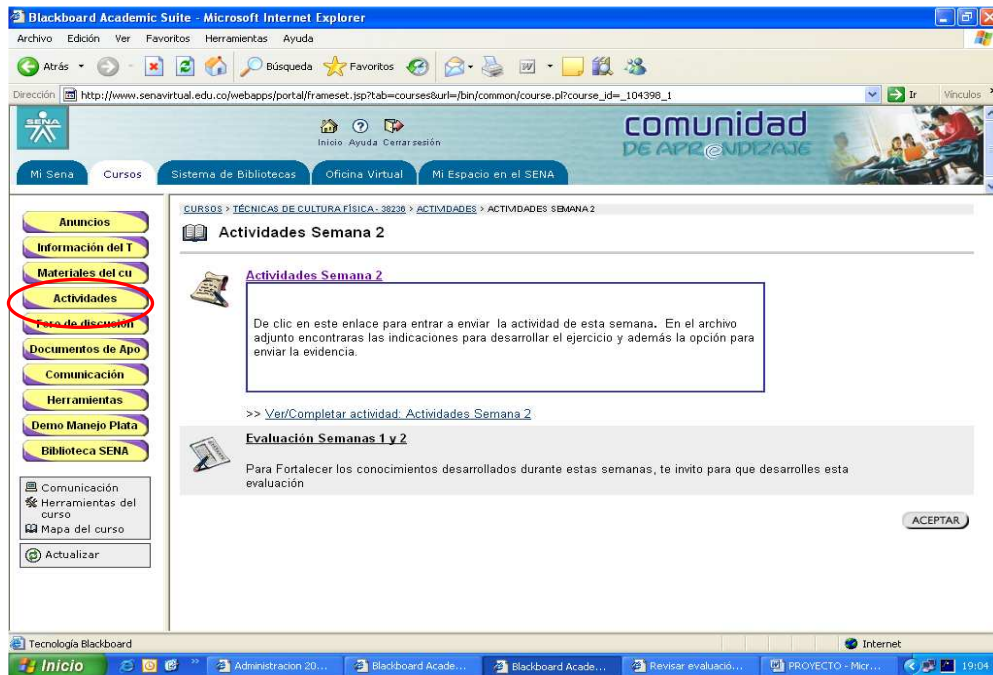
Figura 13. Actividades del curso.



Las **Actividades** son una parte muy importante dentro de la estructura de un curso, ya que sirven para reforzar y retroalimentar al profesor sobre el nivel de aprendizaje de los alumnos.

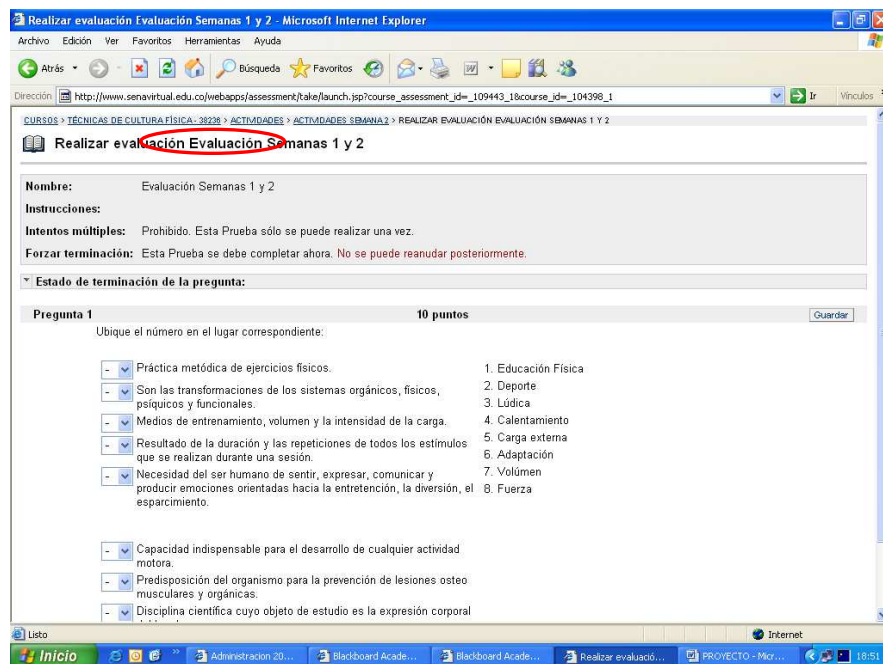
Uno de los documentos más importantes que encontrará en esta sección es la **Guía de Actividades para el Participante**, la cual le indicará la dinámica de actividades del curso.

Figura 14. Actividades del curso. Explicación de la actividad.



Evaluación

Figura 15. Evaluación del curso.



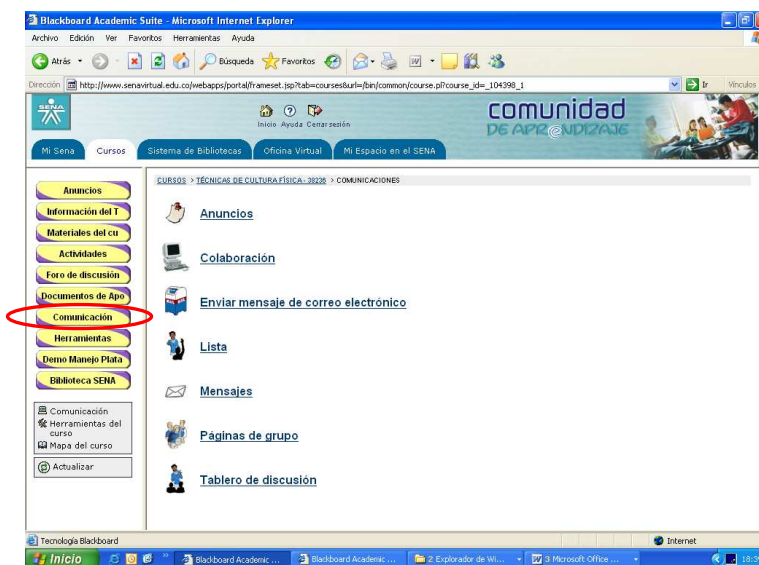
En un curso a distancia, la retroalimentación cobra una importancia mucho mayor.

En esta sección, además de **ejercicios** de reforzamiento, también podremos encontrar **exámenes** de auto evaluación y evaluación.

Como se mencionó al inicio, Blackboard tiene la ventaja de calificar automáticamente a los alumnos en algunos de sus exámenes

Comunicación

Figura 16. Opciones de comunicación.



La plataforma proporciona una serie de herramientas para la comunicación entre los profesores y los alumnos. Algunas de estas herramientas tienen información conjunta de todos los cursos/asignaturas (HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN COMUNES) y otras son específicas (HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN ESPECÍFICAS) de cada una de los cursos/asignaturas. Como ya hemos comentado pueden aparecer todas ellas reunidas en una misma página o distribuidas en las diferentes páginas del curso/asignatura.

Tipos de herramientas de comunicación

COMUNES:

Avisos y eventos

- enviar e-mail
- listas
- Grupos
- Calendario
- Tareas

ESPECÍFICAS

Foros

Enviar documentos

Sesiones on line =herramientas de colaboración:

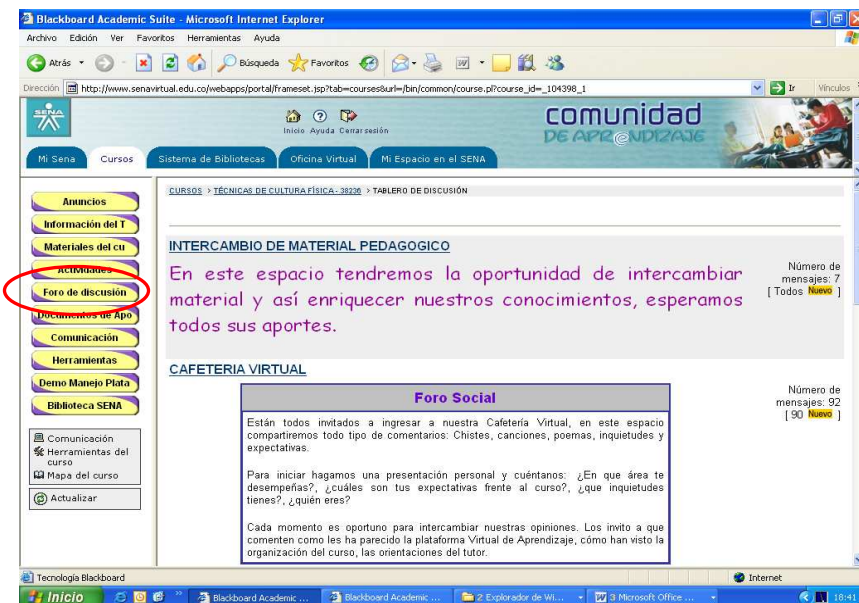
- chat
- clases virtuales

La importancia de la comunicación en los cursos en línea radica en el hecho de que al no existir contacto presencial entre el profesor y los alumnos, es necesario contar con herramientas que permitan el contacto permanente entre uno y otros, ya que en cualquier momento pueden surgir dudas por parte del alumno, al mismo tiempo que el profesor necesita saber si sus alumnos están cumpliendo con sus tareas y si los temas han sido entendidos.

Para proporcionar los recursos de comunicación que hagan posible la interactividad que los cursos en línea requieren, Blackboard se apoya en las herramientas del tablero de discusión, correo electrónico y transferencia de archivos.

Foro de discusión

Figura 17. Foro de discusión.



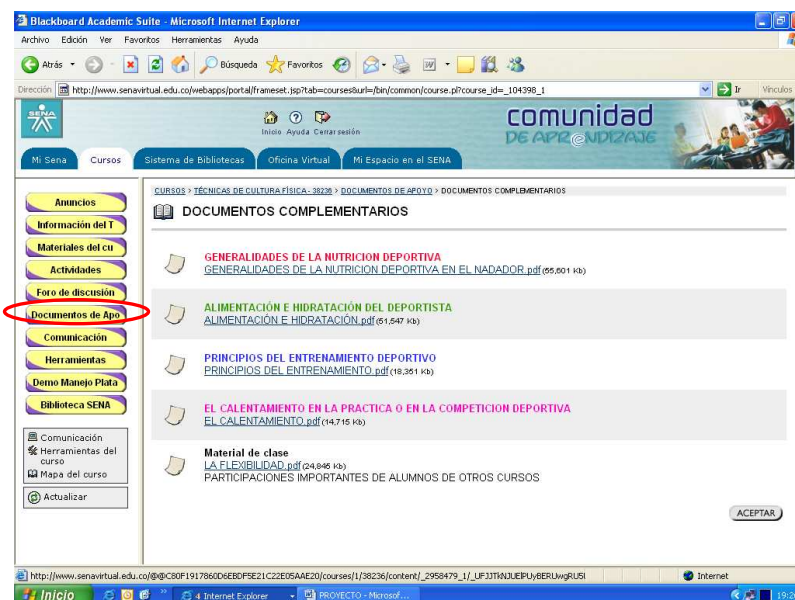
Este espacio me lleva a páginas complementarias de Foros de discusión, Chat, espacio en donde los estudiantes tienen un espacio para tratar los temas pertinentes a los temas de estudio con sus compañeros y profesores. Espacios de discusión que enriquecen los procesos de aprendizaje y aportan vivencias de los participantes que permitirán mostrar en la práctica como funciona la teoría.

Cuando el número de participantes de un curso es muy grande, la población se divide en grupos, asignándose a cada uno un Tutor que atenderá sus preguntas y evaluará sus actividades. Si su curso tiene habilitada la sección de Grupos, significa que usted y otro grupo de participantes tendrán acceso a una

página donde podrán intercambiar mensajes con su Tutor, a través de un Tablero de Discusión de Grupo.

Documentos de apoyo

Figura 18. Documentos de apoyo.



Finalmente, en la sección de **Sitios Web**, encontrará una variedad de direcciones páginas de Internet, con información interesante y de actualidad, relacionada con los temas de tu curso.

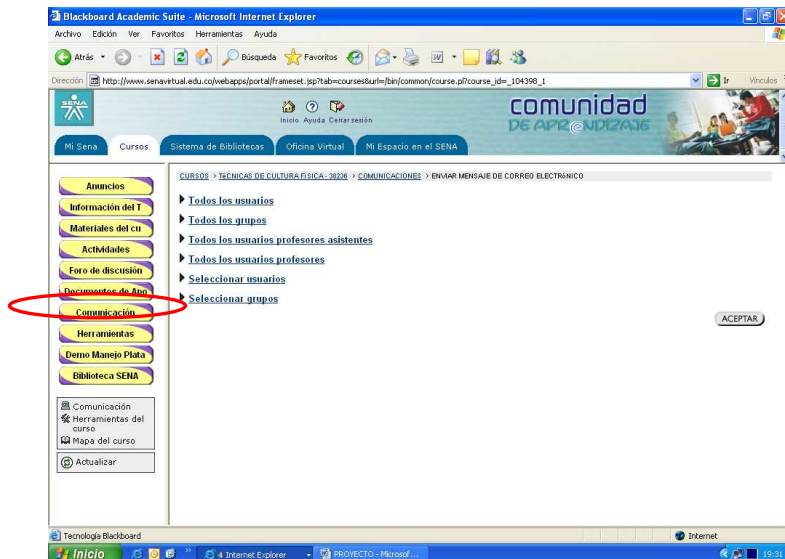
Las ligas de sitios Web le permiten abrir las direcciones referidas desde Blackboard, para que no tenga que escribir las URL's completas en su navegador.

Comunicación

Además de las secciones del menú, Blackboard facilita la navegación a través de las diferentes secciones, mediante el **Mapa del Curso**, el botón que se encuentra en la parte más baja del menú.

Al oprimir el botón, se abrirá una pequeña ventana con un mapa que permite visualizar todas las secciones y archivos que integran el curso. Puede abrir las diferentes secciones y carpetas de su interés desde este mapa.

Figura 19. Comunicación. Listados para enviar mensajes de correo electrónico.



Herramientas de trabajo

Figura 20. Herramientas de trabajo.

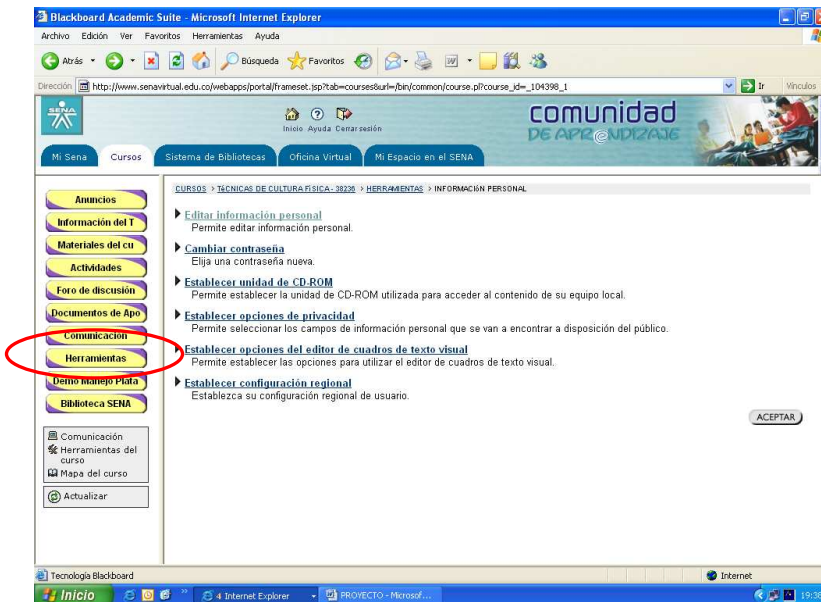


Figura 21. Listado de calificaciones

Nombre del elemento	Fecha	Calificación	Puntos posibles:	Puntuación promedio	Ponderación
Actividad Semana 1	15/05/07	-	20	19,83	15%
Foro Semana 1	29/03/07	-	20	20	5%
Actividades Semana 2	15/05/07	-	20	19,36	15%
Foro Semana 2	29/03/07	-	20	0	5%
Evaluación Semanas 1 y 2	11/09/07 19:01	13,75	20	12,95	10%
Actividades Semana 3	15/05/07	-	20	20	15%
Foro Semana 3	29/03/07	-	20	0	5%
Actividad Semana 4	29/03/07	-	20	16	15%
Foro semana 4	29/03/07	-	20	0	5%
Evaluación Semanas 3 y 4	15/05/07	-	20	0	10%
Total		13,75	20	-	-
Weighted Total		6,88%			

Demo de la plataforma

Figura 22. Demo de la plataforma

de www.moodle.org la mayoría creados por los señores Martín Douglamas y Eloy Lafuente. Yo los he recopilado y estructurado.

Actividad 6:

El foro de discusión se compara con un chat, pero la diferencia es que el primero es asincrónico. En el foro o tablero de discusión el tutor deja temas para discutir entre todos los participantes del curso.

Guía de la Actividad 6

Los invito a presionar clic sobre el enlace [Taller competencias WebCT](#), para descargar la propuesta de trabajo a realizar con el fin de demostrar las competencias frente al manejo de la plataforma WebCT. Recuerda que la práctica debes realizarla en dicha plataforma (WebCT) en el curso de prueba que será creado para tal finalidad. (www.ucn.edu.co - Campus virtual - WebCT).

Biblioteca

Figura 23. Biblioteca virtual.

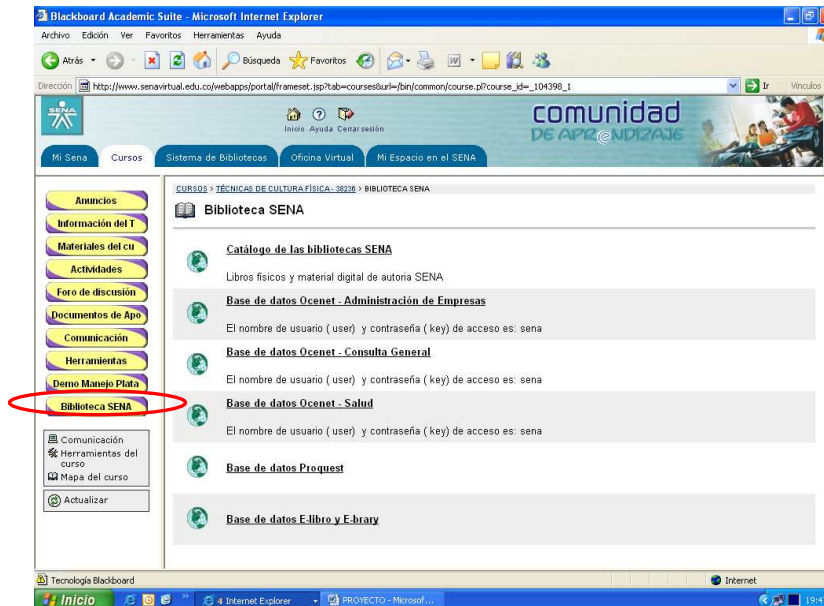
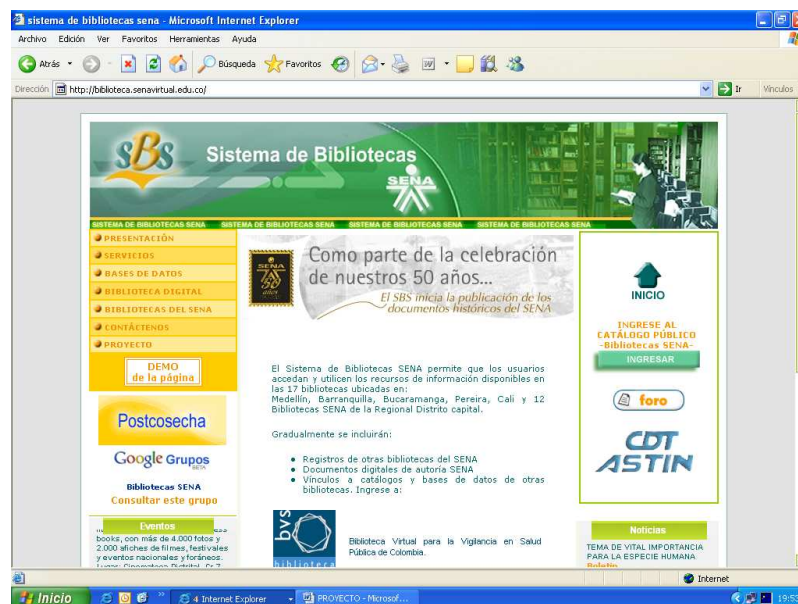


Figura 24. Biblioteca virtual. SENA



Cuadro 5. Descripción de la plataforma y caracterización dentro del curso virtual.

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	FORMA JUGAR
Anuncios	<p>En la sección de Información del curso o Anuncios, encontrará archivos y carpetas con información referente al curso, como pueden ser: el plan de estudios, el encuadre o panorama general del curso, la metodología, criterios de evaluación, eventos o novedades de la plataforma, por ser esta la primera opción que se muestra al ingresar al curso esta sección es aprovechada para dar la bienvenida, avisar cuando se publican las evaluaciones o en algunos casos se usa para ubicar en ella otros elementos como frases celebres o imágenes.</p> <p>Este es un espacio restringido para los estudiantes pues estos no tienen la opción de publicar anuncios, el tutor es el administrador único de este espacio. Sin embargo el estudiante tiene la posibilidad de seleccionar de acuerdo al tiempo de publicación los anuncios que desea visualizar como se ilustra en la siguiente imagen.</p>	<p>LUDUS: la sección anuncios es de carácter ludus debido a que este espacio es restringido para los estudiantes estos tienen la posibilidad de ver los anuncios que expone el tutor pero no tiene la posibilidad de ingresar nueva información, comentarios u observaciones.</p>
Información del tutor	<p>En esta sección el tutor hace una presentación personal, donde se encuentra una descripción de su perfil y los datos necesarios para estar en contacto con él, también es posible encontrar un espacio donde el puede expresar con sus propias palabras lo que el pueda referir al estudiante.</p>	<p>LUDUS - PAIDIA: el espacio información del tutor utiliza la forma de jugar ludus para el estudiante por que este espacio es inmodificable para el, desde allí puede conocer a su tutor pero no le es posible ningún tipo de observación o modificación, sin embargo para el tutor se utiliza la forma paidia por que el tiene la posibilidad de manejar la información de que esta allí además tiene la posibilidad de expresar con sus propias palabras lo que el pueda referir al estudiante, también tiene la posibilidad de añadir imágenes o archivos.</p>
Materiales del Curso	<p>Aquí se encuentran los materiales teóricos programados en el plan de estudio, estos están divididos por semanas según el diseño del curso, es posible encontrar archivos de texto, imágenes y videos. Es de vital importancia que el estudiante cuente con los programas necesarios para tener acceso fácilmente a los documentos.</p>	<p>LUDUS: el espacio materiales del curso es de carácter ludus aquí se encuentran los materiales teóricos programados en el plan de estudio, estos están divididos por semanas según el diseño del curso, es posible encontrar archivos de texto, imágenes y videos. Esto s planes de estudio deben cumplirse como regla fundamental para la aprobación del curso el estudiante y el tutor deben ceñirse a este plan y cumplir los objetivos trazados en esta regla de juego. Este es uno de los espacios cruciales en el desarrollo de los cursos virtuales por lo tanto es de obligatoria consulta cuando se participa en el curso virtual, pero para que sea agradable es muy importante la forma en</p>

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN	FORMA JUGAR
		que se presenten los temas cuando los textos están acompañados por imágenes y videos este se hace mas llamativo y acogedor.
Actividades	En esta sección se encuentra la explicación de las actividades que deben cumplirse semana a semana según lo determine el tutor, los mas utilizados son los talleres. También en este espacio se encuentran las evaluaciones teóricas que el estudiante debe resolver en este caso una cada dos semanas	LUDUS Y PAIDIA: la sección actividades tiene una combinación de las dos formas de jugar debido a que se plantean unas actividades para desarrollar pero se tiene la opción de realizarlas según el estilo y las apreciaciones individuales de cada uno, de tal manera que esto se combierte en una regla pero a su vez es posible hacer personal a esta opción.
Foro de discusión	Este es uno de los espacio de comunicación mas utilizado por los usuarios, en el cual se pretende que los estudiantes consignen allí sus opiniones en lo foros temáticos o también entablen conversaciones de carácter informal en el foro creado para este fin. Por lo general la participación en el foro tiene un porcentaje de calificación.	LUDUS PAIDIA: en los foros de discusión son una combinación de las dos formas de jugar, por una parte se debe cumplir con la regla de participación la cual tiene un porcentaje en la nota final sin embargo es posible a través de este espacio facilitar la comunicación con otros compañeros, hacer comentarios temáticos o personales, proponer temas de discusión y hacer observaciones a sus compañeros. Este es uno de los espacios mas utilizados y mas recordados por los usuarios.
Documentos de apoyo	En este espacio se pueden encontrar materiales complementarios que pueden ser útiles al estudiante y que tiene que ver con el tema del curso, también es posible encontrar conexiones a sitios de internet que pueden ser de interés para el estudiante, por lo general este espacio es de libre participación.	PAIDIA: el espacio documentos de apoyo es un espacio libre para ser visitado no existen reglas que obliguen o visitarlo y utilizarlo esto propicia que el estudiante sienta libertad para ingresar o no a este lugar, también es posible adjuntar textos y temas de interés para quienes lo visiten
Comunicación	En este botón se encuentran las diferentes herramientas de comunicación que ofrece la plataforma y las cuales pueden ser utilizadas por el usuario sin restricción, este espacio tiene la ventaja de que es posible ponerse en contacto con cualquiera de los participantes del curso y el tutor.	PAIDIA: en el espacio comunicación se pueden encontrar todas las opciones de comunicación grupal o personal con los compañeros y tutor del curso para este espacio no existen restricciones ni es de obligatorio cumplimiento el ingreso.
Herramientas de trabajo	Este es un espacio en el cual ofrece herramientas de trabajo y de privacidad las cuales el usuario puede utilizar y modificar	PAIDIA las herramientas de trabajo es de libre modificación y utilización además puede ofrecer opciones de privacidad las cuales el usuario selecciona
Demo de la plataforma	Es un instructivo el cual muestra paso a paso las instrucciones para utilizar la plataforma y permite resolver dudas.	PAIDIA. El Demo de la Plataforma puede resultar de gran utilidad par resolver dudas y facilitar el manejo de las opciones del cursos este puede ser utilizado cuantas veces se desee y en el orden que el usuario lo requiera
Biblioteca SENA	Este botón puede llevar al estudiante a una conexión con la biblioteca digital del SENA la cual esta en red con todas las bibliotecas sena del país y permite al estudiante investigar sin salirse de la plataforma.	PAIDIA la biblioteca digital puede ser utilizada libremente sin restricciones de tiempo y permite la posibilidad de comunicarse con otras bibliotecas dentro y fuera del SENA es un espacio libre de ser visitado no existen parámetros que obliguen al estudiante a ingresar.

6.2 EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Cuadro 6. Descriptores de experiencias de enseñanza y aprendizaje en ambientes virtuales.

DESCRPTORES DE EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		
Información requerida	Preguntas estudiantes	Preguntas tutores
Aprendizaje del uso de la plataforma	¿Cómo aprendió a manejar la plataforma Blackboard?	¿Cómo aprendió a manejar la plataforma Blackboard?
Asimilación de las reglas de juego de la plataforma	¿Encuentra los parámetros y las instrucciones claras para el desarrollo de las actividades de la plataforma virtual del SENA? ¿Por qué?	¿Encuentra los parámetros y las instrucciones claras para el desarrollo de las actividades de la plataforma virtual del SENA? ¿por qué?
Herramientas de interacción más utilizadas		¿Cuál es la herramienta de interacción más utilizada en los ambientes virtuales de aprendizaje del SENA? ¿Por qué?
Actividades mediadas por la plataforma	¿Qué tipo de actividades caracterizan al ambiente de enseñanza-aprendizaje virtual del SENA?	¿Qué tipo de actividades caracterizan al ambiente de enseñanza-aprendizaje virtual del SENA? ¿Por qué?
Estrategias de trabajo implementadas	¿Cómo ha asimilado los nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo propuestos por la plataforma de aprendizaje del SENA?	¿Cómo son asimilados los modelos de comunicación y de trabajo en equipo propuestos en la plataforma?
Estrategias de evaluación empleadas		¿Cuáles son las principales estrategias utilizadas para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual del SENA? ¿Por qué?
Incentivos para estimular la generación de aprendizajes mediados por la plataforma	<p>¿La estructura de la plataforma y sus componentes logran crear interés por aprender?</p> <p>De qué forma ha sido estimulado su deseo por seguir participando de la formación virtual del SENA?</p> <p>¿De qué forma ha sido estimulada su capacidad de relacionar ideas a través del curso?</p> <p>¿Qué elementos han sido de mayor importancia para la adquisición de aprendizajes a través del curso virtual del SENA?</p>	<p>¿La estructura de la plataforma y sus componentes logran crear interés por enseñar?</p> <p>¿De qué forma estimula la capacidad par relacionar ideas a través del curso?</p> <p>¿Qué elementos considera usted de mayor importancia para incentivar la generación de aprendizajes en ambientes virtuales?</p>
Experiencias significativas	<p>¿Qué ha sido lo más significativo como alumno virtual?</p> <p>¿Que experiencias de aprendizaje virtual le han permitido desarrollar conocimientos durante el curso?</p> <p>¿Por qué?</p>	¿Qué ha sido lo más significativo de su experiencia como tutor del SENA?

DESCRIPTORES DE EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		
Información requerida	Preguntas estudiantes	Preguntas tutores
	¿Cómo incidió el tutor en su aprendizaje?	
Roles asumidos por los participantes		¿Qué papel asume el alumno en el aprendizaje virtual del SENA?
Condiciones de participación y permanencia del estudiante	¿Qué lo motivó a permanecer en el curso virtual del SENA hasta el final?	¿Desde su experiencia, qué se requiere para que un estudiante permanezca en un curso virtual de principio a fin?
Vínculos construidos	¿En las comunidades virtuales de aprendizaje del SENA, qué tan profunda fue la interacción que se logró entre sus compañeros?	¿En las comunidades virtuales de aprendizaje, qué tan profunda es la interacción que se logra entre sus miembros? ¿por qué?
Aplicabilidad de lo aprendido	¿Las actividades del curso le han permitido poner en práctica los contenidos propuestos por la plataforma de aprendizaje del SENA?	¿Cómo hace usted para evidenciar que los contenidos del curso se han puesto en práctica?
Fomento de la creatividad	¿Las características de la plataforma le dan la libertad para incluir sus propios contenidos?	¿Ha encontrado en la plataforma virtual estímulos tecnológicos innovadores y prácticos? ¿Cuáles? ¿Las características de la plataforma le dan la libertad para incluir sus propios contenidos?

6.2.1 Aprendizaje del uso de la Plataforma

Los Tutores

El aprendizaje del manejo de la plataforma se genera desde la perspectiva de los tutores a partir de tres mecanismos:

- a. La participación en el curso de tutores y exploración individual posterior de la plataforma
- b. Exploración individual previa de la plataforma y participación en curso de tutor virtual
- c. Participación en Curso de tutor virtual

a.1 *Participación en curso el tutor de virtual con posterior exploración de a plataforma se caracteriza por que las opiniones tienen en común que están orientadas hacia el mismo tema por lo cual no existen otras tendencias en esta categoría. Esto indica que en el caso de algunos tutores el aprender a manejar la plataforma requirió inicialmente realizar un curso en donde se les dieran las bases para conocer y manejar la plataforma seguido de la práctica tutorando los cursos lo cual sirvió para afianzar los conocimientos.*

Uno de los cursos necesarios para que una persona se desempeñe como tutor virtual es el curso de tutoría en ambientes virtuales de aprendizaje Blackboard, en el desarrollo de este curso se adquiere la habilidad y conocimientos sobre el manejo de la plataforma Blackboard, también desarrollando cursos virtuales y con algo de práctica.”. Encuesta No 1. varón de 22 años

b. *Exploración de la plataforma con posterior participación en el curso de tutor virtual* igual que la anterior se caracteriza por que las opiniones tienen en común que están orientadas hacia el mismo tema por lo cual no existen otras tendencias en esta categoría. Esto indica que en el caso de algunos tutores el proceso para aprender a manejar la plataforma se dio inicialmente explorando para conocer su funcionamiento básico y posteriormente se profundizó el manejo realizando el curso de tutor virtual.

“Inicialmente explorando las posibilidades que ofrecían los botones tratando de entender como utilizarlo, también algunas veces usaba el instructivo pero gustaba mas cuando exploraba, luego participe en el curso de tutor virtual en el que se amplían mucho mas los conocimientos acerca de cómo usar la plataforma y todas sus posibilidades”

Esto indica que el aprendizaje fue de manera inversa a la tendencia anterior.

c. *Participación en el curso de tutor virtual*: Como tercera categoría encontramos el curso de tutor virtual el cual no tiene otras tendencias diferentes en esta categoría las respuestas tiene gran similitud por lo cual todas tienden a expresar la misma idea. En este caso los tutores manifestaron aprender el manejo de la plataforma realizando el curso de tutor virtual orientado en el SENA, a través del cual conocieron el manejo de las herramientas y sus posibilidades en ella.

“Haciendo el curso de tutor virtual. En esta ocasión empecé a navegar para adquirir conocimiento en las herramientas que ofrece la plataforma blackboard.”
Encuesta 9. Mujer de 48 años.

b. Los Estudiantes

El aprendizaje del manejo de la plataforma se genera desde la perspectiva de los estudiantes a partir de tres mecanismos:

b.1 Exploración individual y grupal de la plataforma

b.2 Con la ayuda del tutor

b.3 Con la ayuda del tutor y exploración individual posterior de la plataforma

b.1. *Exploración individual de la plataforma*. La primera categoría revela que para el aprendizaje no se hace necesaria la ayuda de una persona conocedora de la Plataforma como guía sino que por medio de la exploración se puede llegar a manipular adecuadamente la plataforma.

b.1.1. *Exploración en grupo.* Si la inscripción al curso se hace con personas cercanas, la exploración puede ser grupal, con la ayuda mutua, las opciones de uso de la Plataforma pueden convertirse en experiencias de aventura, de juego. “Cacharriando, me invito una compañera y con ella y otras compañeras mirábamos como funcionaba, parecía como estrenando un juguete nuevo, cada una descubría por donde entrar y como funcionaba” encuesta No 2 femenino 51 años

b.1.2. *Exploración individual.* La interacción con la plataforma de manera individual exige además de compromiso, interés, por tanto, el tiempo de exploración debe ser más alto y constante. También se manifiesta que las características de la plataforma Blackboard son de fácil asimilación y aprehensión. “Entrando constantemente en ella, sin embargo, sin una inducción la cual se aprenda a manejar todas sus herramientas., se aprende a manejar a cabalidad” encuesta No 14 masculino 17 años

b.2. *Con la ayuda del tutor.* La segunda categoría tiene la ayuda del tutor como eje, las indicaciones del tutor pueden ser básicas o avanzadas. las indicaciones básicas se orientan a proporcionarle al alumno los suministros necesarios para iniciar el curso, las avanzadas buscan una capacitación con más detalle al estudiante para poder seguir el curso.

b.2.1. *Instrucciones básicas del tutor.* Quienes recibieron orientación básica, se apoyaron en una exploración inicial para luego tomar y aplicar las instrucciones del tutor, para que de ese modo pudieran comprender el funcionamiento de la Plataforma y seguir el plan de actividades del curso. “La plataforma fue implementada (MANEJADA) gracias a las instrucciones del instructor, ya que es fácil de manejar y posee distintas guías y opciones de estudio” encuesta No 17 masculino 17 años

b.2.2. *Instrucciones avanzadas del tutor.* La orientación avanzada requiere de un acompañamiento permanente del tutor, la responsabilidad del aprendizaje de la plataforma es alta, los usuarios no usan tanto la exploración sino la orientación. “Con la ayuda y orientación del instructor” encuesta No 20 masculino 21 años

b.3. *Con la ayuda del tutor y exploración individual posterior de la plataforma.* En esta categoría se hace énfasis en la importancia del tutor al dar las indicaciones primarias de manejo, para que luego el estudiante mediante la búsqueda individual termine por consolidar los conocimientos sobre el manejo de la Plataforma.

b.3.1. *El acompañamiento permanente del tutor* está, en este caso, enfocado sobre la solución de las dudas de manejo a lo largo del curso y en dar las recomendaciones en puntos neurálgicos para el eficaz desarrollo del plan de estudio. “La plataforma es muy fácil de entender, las diferentes opciones, configuraciones y aplicaciones son de fácil ingreso, sin embargo, el instructor

encargado da unas pequeñas instrucciones para el manejo de los puntos importantes” encuesta No 11 masculino 17 años

b.3.2. *Instrucción inicial del tutor y posterior práctica individual.* Esta vez hubo una instrucción específica y detallada, más formal, sobre el manejo de la Plataforma, para posteriormente aplicarla en su uso en el desarrollo del curso. “La profesora nos dio una instrucción y el resto fue por mi mismo” encuesta No 12 masculino 17 años

b.3.3. *Ayuda inicial del tutor y luego de los compañeros.* En esta tendencia la inducción inicial fue del tutor, pero durante el desarrollo del curso, la solución de dudas de manejo se dio consultando a los compañeros. “Primero que todo con la guía de un instructor y ya después con la colaboración de algunos compañeros” encuesta No 15 masculino 19 años

b.3.4. *Ayuda del tutor y conocimientos previos.* El conocimiento previo en el manejo de computadores y sus elementos, facilita el dominio de la plataforma. Pero, la facilidad en este proceso está en que el tutor ofrece los parámetros básicos de uso y partiendo de allí el alumno, basado en todo lo anterior puede seguir el proceso del curso sin problemas. “Con ayuda del instructor y por conocimientos adquiridos en sistemas” encuesta No 19 masculino 20 años

b.3.5. *Dependiendo de las características de diseño del curso,* según la temática la estructura de las actividades es variable y esto puede ser una variable importante para el uso de una u otra tendencia del aprendizaje del manejo de la Plataforma, hablo de la exploración o de la inducción del tutor. “con ayuda de los profesores, a excepción de la plataforma de inglés la cual fue practicando” encuesta No 9 masculino 22 años

6.2.2 Asimilación de las reglas de juego de la Plataforma

Los Tutores

Frente a este interrogante la información obtenida en las respuestas indica la presencia de cuatro categorías:

- a. Los parámetros y las instrucciones son claros
- b. Los parámetros y las instrucciones no son claras.
- c. Los parámetros y las instrucciones dependiendo de otros factores.
- d. Los parámetros y las instrucciones en algunas ocasiones.

Que señalan que los parámetros y las instrucciones son claras o no son claras. Las últimas dos categorías hablan de una relatividad que depende de algunas variantes cómo la apropiación de los estudiantes o del nivel de análisis e interpretación que ellos hacen de las instrucciones.

a. *Los parámetros y las instrucciones son claras:* Dentro de esta categoría se señala que los instructivos son claros cuando logran reunir tres tendencias en común relacionadas con las instrucciones como tales, a la densidad de los temas y a la orientación que puede ofrecer el tutor.

a.1. *El instructivo:* Se indica que parte del éxito del proceso reside en la claridad del discurso que se maneja en el instructivo, es decir, toda instrucción debe ser clara y entendible por parte de los participantes y no debe generar diversas interpretaciones. Para ello se requiere que el uso del lenguaje sea lo más concreto posible. De igual forma no se debe eludir ningún procedimiento, sino que todo ejercicio propuesto debe ser explicado de la forma más completa y detallada que se pueda manejar.

a.2. *Contextualización de los contenidos:* De igual forma los contenidos han de ser contextualizados frente a los estudiantes, siendo claro, puntual y concreto. Así mismo, deben ser una guía que prepare a los actores participantes frente a las actividades.

“Si, las guías de aprendizaje nos brindan las instrucciones de forma clara para el desarrollo de las actividades”. Encuesta 1. Varón de 24 años.

a.3 *Con Guía del tutor:* No obstante todo esto puede ser llevado por buen sendero siempre y cuando el tutor asuma su rol y se convierta en alguien que guía y orienta cada uno de los pasos y que aclara las dudas correspondientes.

“Si, pero necesitan de cierto apoyo del tutor para que estos accesos se vuelvan mas mecánicos y menos problemáticos para los estudiantes”. Encuesta 6. Varón de 51 años.

b. *Las instrucciones no son claras:* Esta otra categoría indica que los parámetros no son claros las instrucciones. Esto les convierte en factores que de igual forma contribuyen a que todo el proceso de aprendizaje sea lento mientras el de enseñanza se torna no sólo denso sino complejo, cuyo discurso se dificultada para loas actores participantes. De esta categoría se desprenden dos tendencias que recalcan los aspectos que dificultan no sólo la comunicación entre los estudiantes y su tutor sino que dificultan todo el proceso alo largo de su desarrollo y que lo hacen peligrar el propósito educativo.

b.1. *Falta claridad en los instructivos:* Se señala en esta tendencia que al no ser claros los instructivos, por consiguiente, siempre debe existir un apoyo del tutor, el cual debe desglosar cada uno de los elementos que conforman la plataforma, es decir, debe convertirse en un guía para aquellos actores participantes que son totalmente nuevos y que por consiguiente se hallan poco o no se hallan familiarizados con los entornos virtuales.

“La mayoría de las veces no son muy claros, es necesario por parte del tutor guiar inicialmente una visita turística por la plataforma para un estudiante nuevo”. Encuesta 3. Varón de 50 años.

b.2. *Falta de pertinencia en las actividades*: Se indica en esta tendencia que el motivo que, conlleva a que las instrucciones no sean claras, se origina en parte porque las actividades propuestas, en vez de facilitar el proceso de aprendizaje, antes, por el contrario contribuyen a dificultarlo ya que son bastante complicadas para los individuos que no tienen el tiempo ni las herramientas para tratar de ser enfáticos y disciplinados no sólo con la practica sino con las labores asignadas por parte del tutor.

c. *La claridad en las instrucciones es relativa*: Dentro de esta categoría se indica que la claridad de los parámetros e instrucciones sea relativa. No obstante, sólo se detecta una tendencia.

c.1. *Contextualización y apropiación de las herramientas*: Se señala que la relatividad de apropiación o interpretación de las instrucciones y los parámetros depende básicamente del contexto que poseen los estudiantes como lo pueden ser la apropiación que cada uno de los actores participantes posee de las herramientas tecnológicas e informáticas. Es decir, se requiere que cada uno de los estudiantes tenga incorporadas o apropiadas unas destrezas con ciertos programas informáticos.

“Los parámetros e instrucciones para el desarrollo de las actividades son fáciles de manejar, pero hay que tener en cuenta dos aspectos: Para los estudiantes que tienen un buen conocimiento de Informática, que manejan programas como Word, Excel, se les facilita y por el contrario aquellos que apenas se están iniciando en informática, se les dificulta”. Encuesta 9. Mujer de 48 años.

d. *En algunas ocasiones los parámetros y las instrucciones son claros*: La última categoría señala que la claridad o la no claridad de las instrucciones y parámetros se presenta en ciertas ocasiones cuando no existe coherencia con el tema. Por lo tanto se detecta una sola tendencia.

d.1. *Coherencia de las actividades con los temas tratados*: Esta tendencia señala que no basta con que las instrucciones sean concretas y comprensibles para todos los que participan del entorno virtual. Existen momentos en que a pesar de ser claras no poseen relación alguna con los contenidos compilados en la plataforma.

“Son claras y concisas pero muchas veces no coinciden con los temas a tratar en la plataforma”. Encuesta 4. Varón de 24 años.

Los Estudiantes

El desarrollo de las categorías y tendencias de esta pregunta tiene un sistema sencillo de entender. Las categorías son tres, los que piensan que los parámetros e instrucciones son claros, los que dicen que son medianamente claros y los que arguyen que no son claros. Cada una de estas categorías tiene

dos tendencias, la primera dice que la claridad de los parámetros y las instrucciones para el desarrollo de las actividades, depende del diseño de la plataforma. La segunda, que depende de la ayuda del tutor.

- a. No son claros los parámetros e instrucciones.
- b. Son medianamente claros los parámetros e instrucciones
- c. Son claros los parámetros e instrucciones.

a. *No son claros los parámetros e instrucciones.* La mayoría de las personas encuentran claridad para desarrollar las actividades, como ya se dijo, en el diseño de la Plataforma y en la ayuda del tutor está la clave de este hecho.

a.1. *El diseño de la Plataforma* es la principal tendencia, esta posee varias percepciones que complementan el concepto general de los usuarios al respecto del tema. Todo lo que concierne al manejo de la plataforma tiene instrucciones bien explicadas y fáciles de manejar, tanto que solo con la práctica es posible llegar a su dominio. Cada uno de los puntos tiene la información precisa sobre las temáticas y en puntos de acceso sencillo. Es probable que el dominio sobre la Plataforma afecte los resultados de desempeño del estudiante. “las instrucciones son claras, aunque hay parámetros que el alumno saca por práctica con la plataforma, en general no son difíciles de manejar” encuesta No 9 masculino 22 años

a.2. *La ayuda del tutor* es de apoyo, ellos encuentran dentro de la Plataforma los elementos básicos para el desarrollo de las actividades, pero encuentran en el tutor alguien que les puede ofrecer resolverles las dudas o confirmarles el buen uso de los elementos que exploran. “todas las instrucciones no son suficientemente claras, pero siempre existe la solución en pedirle consejo al tutor encargado por medio de los foros” encuesta No 10 masculino 23 años

b. *Son medianamente claros los parámetros e instrucciones.* Los que admiten que los parámetros e instrucciones son medianamente claros, encuentran también en el diseño de la plataforma y en la ayuda del tutor la justificación para tal resultado.

b.1. *El diseño de la Plataforma* los elementos con que cuenta la plataforma, a veces no son los mejores, en cuanto a que hay muchas personas que no cuentan con acceso permanente a Internet, y el diseño de algunas actividades lo requiere. Otra opinión está orientada en que explorar metodologías dentro de la formación virtual puede ser beneficioso. “algunas veces porque es complejo descargar textos grandes y desarrollarlos extra clase, sin contar con los medios económicos para pagar un café Internet” encuesta No 8 masculino 18 años

b.2. *La ayuda del tutor.* En esta el tutor es absolutamente necesario para la comprensión de los parámetros e instrucciones del curso, sería complicado el manejo de las herramientas, por ejemplo, sin que el tutor imparta los procedimientos de uso. “Para esto necesita un tutor que nos este guiando de lo contrario, no se haría lo debido” encuesta No 14 masculino 17 años

c. *Son claros los parámetros e instrucciones.* Las mismas características percibidas positivas por unos, por otros son las que hacen que no haya claridad en las directrices para las actividades.

c.1. *El diseño de la Plataforma* La información que esta dentro de los vínculos de la Plataforma no están escritos de manera que puedan ser de fácil entendimiento para los usuarios. “No, pues hay ocasiones en que no se entienden muchas cosas de las que uno lee” encuesta No 15 masculino 19 años

c.2. *La ayuda del tutor.* Cuando las instrucciones y parámetros no cuentan con el apoyo del tutor para solucionar todas las inquietudes de manejo de la Plataforma, y se deja al estudiante a la deriva de la exploración, no se puede decir que había claridad para el desarrollo de las actividades. “No, nunca nos las explicaron correctamente, siempre era por tanteo” encuesta No 16 masculino 21 años

6.2.3 Herramientas de interacción más utilizadas

De esta pregunta se desprenden dos categorías.

a. *Foro de discusión:* La primera y con mayor tendencia nos indica que el foro de discusión es la herramienta mas por su facilidad para interactuar con otros usuarios, en algunos casos está acompañada por otros mecanismos de comunicación como el Chat y el correo electrónico.

a.1. *El foro es la principal herramienta* de comunicación usada por los usuarios, esta permite interactuar con tutores y compañeros de forma asincrónica, los tutores proponen varios tipos de foros en los cuales es posible compartir aspectos de la vida personal y tratar temas relacionados con el curso, a través de este es posible resolver dudas, publicar comentarios, hacer observaciones etc., también este es un medio importante de calificación.

“La herramienta de interacción mas utilizada es el foro de discusión, por que en este espacio se debaten temas relacionados con el curso, se responden los interrogantes, dudas y se hacen los aportes del curso, de esta manera la participación de cada uno de los alumnos es tomada en cuenta y la colaboración es mutua.” encuesta No 1. Varón de 24 años

a.2 *Los foros en algunos casos son acompañados por el chat y el correo electrónico,* estos facilitan la inmediatez en las para obtener respuestas en los casos en que el estudiante lo requiere o cuando los usuarios tienen la intención de interactuar mas a fondo.

“El correo electrónico y el foro son las 2 herramientas mas utilizadas para la INMEDIATEZ en la respuesta bilateral y por la atención personalizada.” Encuesta 3, varón de 50 años

“los foros temáticos y el CHAT, ya que esos sitios se prestan para la interacción y participación de los aprendices y tutores” Encuesta 7, varón de 26 años

b. En la segunda categoría encontramos en menor grado la combinación de dos herramientas que ofrecen otras posibilidades para comunicarse estas son: el correo electrónico y el Chat.

b.1 *el correo electrónico* tiene la ventaja de que es muy conocido por todos y es un una obligación tenerlo para quien participa en un curso virtual, este es utilizado para comunicarse con otras personas independientemente del interés, por tal motivo si el estudiante o e tutor solo tienen que ingresar a su correo personal para encontrar un mensaje relacionado con el curso virtual, en algunos casos esto sirve para recordar permanentemente al usuario que debe ingresar a la plataforma para desarrollar actividades.

b.2 *El Chat* estas tienen la ventaja que permite tener respuestas inmediatas a las inquietudes y facilite la comprensión de los temas. El tutor también se beneficia por que en la interacción se ponen en evidencia los conocimientos de los estudiantes frente al curso, además permite entablar relaciones más personales entre los usuarios haciendo más amena la participación.

6.2.4 Actividades mediadas por la Plataforma

Los Tutores

En esta pregunta distinguieron tres categorías clasificadas de acuerdo a las respuestas emitidas por los encuestados de la siguiente manera y en las cuales se muestran las de mayor tendencia:

- a) Las actividades de aprendizaje.
- b) Actividades de socialización.
- c) Las actividades de evaluación.

a. *Actividades de aprendizaje*: esta categoría es la de mayor predominancia, nos indica que en los ambientes de aprendizaje es característico desarrollar actividades dirigidas a que el estudiante adquiera conocimientos y competencias relacionadas con el tema del curso. También es de resaltar que en gran medida se requiere que el estudiante se comprometa y tenga actitud para desarrollar procesos de auto aprendizaje.

a.1 *Actividades teóricas*: Estas están encaminadas a que los estudiantes conceptualicen, investiguen y reflexionen sobre los temas de manera que se creen fundamentos elementales para la posterior puesta en práctica.

“Se proponen lecturas de documentos y con base en ella se elaboran: resúmenes, ensayos mapas conceptuales o se solicita opiniones sobre el tema, también se proponen investigación y análisis de casos”

Encuesta 1, varón de 24 años.

a.2 Actividades teórico - prácticas: en esta tendencia se propone que el estudiante ponga en practica los conocimientos teóricos adquiridos, en algunos casos la práctica en estos ambientes puede darse a través de simuladores y en otros se plantean actividades que el estudiante debe desarrollar en su campo específico aplicando los conocimientos teóricos adquiridos, esto con el fin de que se encuentre relación y de esta manera apuntar a adquirir aprendizaje significativos.

“Actividades teórico practicas y actividades de alta interactividad con las nuevas tecnologías”

Encuesta. 6, varón de 51 años.

b. *Actividades de socialización:* Estas actividades están encaminadas a la interacción de los estudiantes y a la socialización de actividades y trabajos. Dentro de esta categoría encontramos tres tendencias relacionadas a continuación:

b.1 *La utilización del foro y el chat* es una de las tendencias que caracterizan estos ambientes esto sustentado en la importancias de confrontar las opiniones con otras personas y la necesidad de retroalimentación por parte de los usuarios de los cursos virtuales y de ayuda mutua entre estudiantes para resolver dudas y facilitar el trabajo, además a través de los comentarios que se dan en estos medios es posible evidenciar si el estudiante tiene dominio en el tema.

“Foros: Porque hay estudiantes que participan activamente, interrelacionan con su compañeros y se ayudan entre ellos.” Encuesta 9, mujer de 48 años.

“Participación e interacción en medios como foros, CHAT, etc.” Encuesta 1, varón de 24 años.

b. 2 *Actividades en grupo*, estas no parecen dar buen resultado debido a que es difícil poner de acuerdo a los estudiantes para que desarrollen actividades en grupo.

“También se proponen actividades en grupo pero estas son poco efectivas.” Encuesta 4 varón de 28 años.

c. *Actividades de evaluación:* en las que se determina si el estudiante a alcanzado los objetivos del curso y las cuales son definitivas para la probación del mismo. En esta predominan dos tendencias relacionadas a continuación

c.1 *Envío de evidencias* las cuales den testimonio de que los talleres, actividades prácticas y demás se realizaron y registraron para esto son utilizados los informes, fotografías, listas de chequeo entre otros, esto con el fin de identificar si se aprendió.

“La puesta en practica de un tema y el envío de evidencias como: testimonios, fotos o resolver un cuestionario” Encuesta 9 mujer de 48 años.

c.2 *Exámenes* relacionados con el tema los cuales están montados en la plataforma y generalmente deben realizarse por cada unidad que se desarrolle.

“realización de exámenes coherentes con el temario tratado” Encuesta 5, varón de 26 años de edad.

Los Estudiantes

- a. Uso de las herramientas de la Plataforma.
- b. Desarrollo de actividades

De esta pregunta se desprenden dos categorías. Una habla de las actividades que pueden surgir al usar algunas de las herramientas que posee la Plataforma, como lo son las de comunicación como el foro. La otra de las actividades que surgen en el uso de todos los recursos de formación como lecturas, ensayos, resolver cuestionarios y sopas de letras, entre otras.

a. *Uso de las herramientas de la Plataforma.* Cuando se habla de la categoría de herramientas nos referimos a las actividades como opciones fijas dentro de la plataforma, en esta ocasión fueron los foros y los exámenes los que fueron referenciados por los encuestados.

a.1. *El foro* es la principal herramienta de comunicación usada por los estudiantes, allí ellos pueden compartir información del curso, hacer preguntas, recibir información extra, pueden hacer preguntas al tutor y pueden socializar con todos. Además también es un parámetro de participación importante para el evaluador y los alumnos lo saben. “los foros son una de las actividades que mas caracterizan estos ambientes por que a través de estos es posible interactuar y además sirve para evidenciar que uno esta participando en el curso” encuesta No 2 femenino 51 años

a.2. *Los exámenes* en mucha menor medida son tenidos en cuenta como una las actividades importantes en le proceso de enseñanza aprendizaje, pero complementada con otras de más interacción e investigación como el foro y los ensayos.

a.3. *El buzón* es solo una herramienta que permite el tráfico de información y que los tutores usan para dejar actividades para desarrollar

b. *Desarrollo de actividades.* Como ya se nombró estas son las actividades que propone el diseñador del curso o el tutor para facilitar el aprendizaje, son ocho componentes de esta categoría siendo las más importantes las lecturas, los talleres, actividades de investigación y los cuestionarios.

b.1. *Actividades de lectura.* Según nuestros encuestados los cursos tienen un gran componente de lectura y actividades que tienen que ver con la lectura como los ensayos e investigaciones. La percepción de ellos al respecto es negativa, porque consideran que se está relegando el a último lugar o la inexistencia el componente práctico de los cursos y por eso muestran un marcado descontento. “En nada, pues en la gran mayoría de las actividades eran de lectura y solución de preguntas y en ocasiones acompañamiento del instructor, además todo lo que se aprendió no se pudo poner en practica” encuesta No 16 masculino 21 años

b.2. *Los talleres* son la segunda tendencia más fuerte, estas actividades las caracterizan como documentos con preguntas para darles solución, no tienen otra connotación que ser un requisito del curso. “las actividades es su mayoría fueron talleres en investigaciones” encuesta No 18 masculino 18 años

b.3. *Las actividades de investigación* como actividades de búsqueda de información por fuera de la Plataforma, siempre están nombradas junto con los ensayos.

b.4. *Las actividades de ensayos*, siempre están nombradas y relacionadas con la lectura y las actividades de investigación.

b.5. *Los cuestionarios*, distintos a los exámenes, son otras de las actividades referidas por los usuarios.

b.6. *Los crucigramas*, son otras de las actividades referidas por los usuarios, pero que son más apegadas al juego.

b.7. *Las sopas de letras*, también toman el juego como foco.

6.2.5 Estrategias de trabajo implementadas

Los Tutores

Dentro de este interrogante se identificaron dos categorías:

- a. Bien asimilados
- b. Mal asimilados

a. *Bien asimilados* Una de ellas alude a los procesos que son bien asimilados, en los que tanto la plataforma no presenta dificultades para los participantes y si se presentan, los actores que participan logran acondicionarse de forma

rápida al desafío tecnológico, logrando interactuar fácilmente y superado las expectativas tanto de ellos como de los tutores. La otra se refiere a los participantes que a pesar de las instrucciones, manuales y asesorías solamente logran interactuar con la plataforma de una manera parcial aunque el proceso puede llegar a buen final. No obstante, el proceso de interacción debilita el avance ya que los procesos de asimilación y acomodación requieren excesivo tiempo para poder llevar a cabo la fase de desarrollo cognitivo y ponerlo en práctica mediante la herramienta tecnológica.

a.1 *Los foros*: Cuando el proceso de interacción con la plataforma es bien asimilado se presentan tres tendencias. Una de ellas está centrada en los foros. Estos no son únicamente espacios virtuales donde los participantes dejan consignadas sus ideas. La idea de un foro está enfocada a generar un debate, la construcción y socialización de actividades entre sus participantes a través de un discurso lógico, compacto y coherente. El foro implica una secuencia que se da a diario, cuando los participantes comprenden las reglas del funcionamiento de este escenario virtual. Adicionalmente, la comunicación en el foro se da mediante una fragmentación que lo virtual reelabora, es decir, no se exige que cada actor esté presente a una misma hora sino que se puede dejar el aporte conceptual en diversos horarios.

“Foros: Les permite intercambiar ideas entre ellos mismos y con el tutor”.

a.2. *Chat y correo*: La otra tendencia se refiere a la interacción comunicativa de índole personal que se da entre el participante y su tutor mediante dos canales: el Chat y el correo electrónico. Estos son instrumentos mediante los cuales ellas sugerencias brindadas por el tutor permiten fortalecer las fallas de los participantes, mediante la asesoría permanente. De igual forma, el correo electrónico permite el intercambio de información.

“El correo electrónico: Les permite comunicarse con el tutor en forma rápida”.

“El Chat: Les permite comunicarse con el tutor y recibir asesoría personalizada”. Encuesta 9. Mujer de 48 años.

b. *Mal asimilados*: En esta categoría sólo existe una única tendencia en la cual se manifiestan las dificultades presentes en el proceso. Existen diversos factores que inciden en que la asimilación y la interacción que se ven reflejadas en el correcto uso del escenario virtual no den los resultados esperados. Uno de ellos es la edad de los participantes, ya que son las personas de mayor edad (50) las que presentan dificultades para interactuar con la plataforma. Otros factores son el económico y el cultural, es decir, las personas mayores pertenecen a otra cultura distinta a la que se ha llamado como: Edad de la información. De igual forma muchos no cuentan con los recursos que les permita practicar por fuera de la institución con el propósito de superar sus debilidades. A causa de estos aspectos el proceso se vuelve lento y canales como el Chat y el correo electrónico son subutilizados.

Asimilación de los modelos del trabajo en equipo.

Se encontraron dos grandes categorías

- a. No son bien asimilados
- b. En algunos casos asimilados.

a.1. *No son bien asimilados* por diversos factores como la falta de tiempo que poseen los participantes para entablar una comunicación a una hora determinada en común para todos. La misma falta de tiempo no permite la distribución de tareas para elaborar un trabajo en común. Otro factor consiste en el diseño de los soportes virtuales que están más enfocados a generar procesos más individuales que colectivos.

b.1. *En algunos casos asimilados:* Esta tendencia indica que el tiempo se configura en un factor que determina el fracaso de los trabajos en equipo. El poco consenso para plantear un horario en el que todos los participantes interactúen simultáneamente. Adicionalmente, se encuentra que las personas suelen preferir eludir la responsabilidad de trabajar en equipo, prefiriendo asumir responsabilidades individuales y no colectivas.

“en el trabajo en equipo se presentan dificultades, puesto que no siempre se pueden crear los equipos de trabajo debido a diferencias en los horarios de trabajo, puesto que en la formación virtual cada aprendiz maneja su horario y desarrolla el curso a su ritmo”. Encuesta 1 varón de 25 años

Los Estudiantes

Para el desarrollo de esta pregunta las categorías fueron dispuestas para trabajar el tema de los modelos de comunicación primero y posteriormente el de trabajo en equipo. Las categorías son idénticas en ambas (bien asimilados, en algunos casos asimilados y mal asimilados)

- a. Modelos de comunicación bien asimilados
- b. Modelos de comunicación en algunos casos asimilados
- c. Modelos de comunicación mal asimilados
- d. Modelos de trabajo en equipo bien asimilados
- e. Modelos de trabajo en equipo en algunos casos asimilados
- f. Modelos de trabajo en equipo mal asimilados

a. *Modelos de comunicación bien asimilados.* Esta categoría incluye las tendencias del origen de la buena asimilación de los modelos de comunicación, estas son: satisfacción en la asimilación, gracias a las herramientas de la Plataforma, y por los resultados que se obtienen al transcurrir por el curso.

a.1. *Asimilados a satisfacción.* Hay quienes están en entera satisfacción por su buen desempeño en el uso de los modelos de comunicación gracias a la practicidad de las herramientas y a la gratitud que provoca su manejo. “Los he asimilado por que son prácticos y sencillos” encuesta No 5 masculino 25 años

a.2. *Bien asimilados por las herramientas.* El buen manejo de las herramientas de comunicación provoca una adaptación más grata hacia los modelos, estas herramientas son de fácil manejo y acceso. “muy bien para mi, todo es de muy fácil acceso y entendimiento, las herramientas que se utilizan” encuesta No 11 masculino 17 años

a.3. *Bien asimilados por los resultados* La aplicabilidad de estudiar usando los modelos de comunicación propuestos en la Plataforma, desembocan en la comprensión de que éstos tienen unas características de agilidad de manejo y efectividad ausentes en otros. Además de comprender que estos métodos están en la vanguardia tecnológica y esto realza su importancia. “Los he asimilado muy bien ya que en una muy buena forma de que los estudiantes aprendan de una forma mas rápida y efectiva” encuesta No 18 masculino 18 años

a.4. *Bien asimilados por la experiencia previa* en el manejo de los computadores facilita la adaptación para el uso adecuado de las herramientas de comunicación “La asimilación es buena, pues la interacción con el PC es común para mi,... Se puede decir que esa asimilación fue dada por mis habilidades ya semiformadas” encuesta No 9 masculino 22 años

b. *Modelos de comunicación en algunos casos asimilados.* En esta categoría el diseño de la Plataforma tuvo mucho que ver en la asimilación, así como la metodología empleada en los cursos.

b.1. *Por la metodología sin componente práctico.* El entusiasmo de los usuarios de la Plataforma va en proporción directa con el cumplimiento de sus expectativas, si una de ellas, como el componente práctico del curso, no se hace manifiesta, el interés en el uso de todos los vínculos que ofrece la Plataforma se aminora. “Es una buena propuesta, aunque se vería mejor en la práctica” encuesta No 21 masculino 18 años

“muy bien para mi, todo es de muy fácil acceso y entendimiento, las herramientas que se utilizan, aunque este curso no permite actuar entre el alumno y la simulación, permitiendo que se pueda ver más claramente lo enseñado” encuesta No 11 masculino 17 años

c. *Modelos de comunicación mal asimilados.* Esta categoría, reúne a los pocos que opinan que los modelos de comunicación han sido mal asimilados, las razones explican que cuando el curso está lejos de las expectativas, no se puede avanzar más allá. También cuando las personas están forzadas a cursar, no pueden tener un concepto favorable y mucho menos entusiasmo al estudiar. “De una manera negativa, ya que este modelo de educación es poco

conveniente para la especialidad en la que estoy participando” encuesta No 19 masculino 20 años

d. *Modelos de trabajo en equipo bien asimilados.* En esta categoría se acoge la segunda parte de la pregunta que se refiere a los modelos trabajo en equipo. Las personas que tienen por bien asimilados éstos, revelan gratitud, practicidad y sencillez a la hora de manejarlos.

e. *Modelos de trabajo en equipo en algunos casos asimilados.* En algunos casos se asimiló el trabajo en equipo gracias la versatilidad de los compañeros de curso y también fue dependiente de las posibilidades de conexión a Internet.

e.1. *Depende de los compañeros de curso.* Si los usuarios de la Plataforma adquieren dinamismo de participación por medio de las herramientas que ella proporciona, el trabajo en equipo puede ser un éxito. “como la participación de los compañeros ha sido poca el trabajo en equipo no lo he desarrollado aquí, tengo experiencias en otras plataformas y es muy buena” encuesta No 1 femenino 43 años

e.2. *Dificultades de conexión.* Sin duda si el ingreso a la Plataforma se ve restringido, no se puede hacer uso de todo su potencial. El volumen de estudiantes trabajando al mismo momento es poco, la posibilidad de tener más tiempo disponible para trabajar y repercute además en un dominio bajo de las herramientas que lo posibilitan. “TRABAJO EN EQUIPO: No ha sido fácil por las dificultades de conexión que tengo a veces y casi no se da por las dificultades para encontrarse a la misma hora con los compañeros” encuesta No 2 femenino 51 años

f. *Modelos de trabajo en equipo mal asimilados.* La mala asimilación de los modelos de trabajo en equipo varían en argumentos, las dificultades de adaptación personal y de acceso hacia ellos y por el diseño de la estructura del curso.

f.1. *Dificultades de adaptación.* A pesar de que haya buen manejo de las herramientas de comunicación, no traduce que estos se relacionen con los de trabajo en equipo. “Los modelos de comunicación los he asimilado bien, los de trabajo en equipo no” encuesta No 4 femenino 45 años

f.2. *Dificultades de conexión simultanea.* En esta ocasión se objeta el trabajo en equipo por las dificultades de conexión simultánea, para realizar las actividades que requieren de este requisito para ser desarrolladas. “El trabajo en equipo es difícil por la diferencia de disponibilidad de tiempo de cada estudiante” encuesta No 6 masculino 35 años

f.3. *Por el diseño del curso.* El diseño puede no ser atractivo para algunos y tornarse tedioso, pudiendo ser por el diseño de las actividades o la no satisfacción de las necesidades de capacitación, en especial con la parte práctica. “La verdad son buenos, pero no es suficiente porque por medio de

esto nunca habrá trabajo en equipo porque nunca es presencial” encuesta No 17 masculino 17 años

6.2.6 Estrategias de evaluación empleadas

En esta pregunta encontramos tres estrategias básicas para evaluar el aprendizaje:

- a. El dominio del tema
- b. Los exámenes
- c. Los talleres

a. *Dominio del tema:* a través de esta se evalúa el dominio de los temas tratados, los cuales se identifican por sus aportes en los foros, las reflexiones que hacen y la colaboración prestada a sus compañeros. En esta categoría se identificamos dos tendencias que marcan la pauta.

a.1 *Participación:* Esta puede darse por medio de las diferentes herramientas de comunicación entre las que más se utilizan encontramos resulta ser un espacio de encuentro en el cual se pretende motivar al estudiante a opinar, colaborar y criticar en el buen sentido de la palabra los temas que se tratan, esto permite desarrollar competencias comunicativas y el afianzamiento de conceptos mas allá de la simple memorización.

“Algunas de las estrategias usadas para evaluar el conocimiento son: el dominio del tema o conocimiento de algún tema en particular en la participación en un debate propuesto” Encuesta 1 varón de 24 años.

b. *Exámenes* estos se utilizan para evaluar los contenidos teóricos y son una estrategia común en este tipo de formación.

b.1 *Evaluación teórica:* En esta categoría se apunta solo hacia la evaluación teórica y para esto son utilizados los test puestos en la plataforma con los que se pretenden identificar lo aprendido teóricamente y los cuales el tutor tiene la potestad de modificar y de poner a disposición de los estudiantes, también se utilizan pequeños cuestionarios y quizzes.

“Se evalúan teniendo en cuenta los porcentajes asignados a cada actividad: foros, quizzes, exámenes de comprensión, etc.” Encuesta 6 varón de 51 años.

c. *Talleres:* la evaluación de los talleres pretende motivar al estudiante a poner en práctica los conocimientos adquiridos, en estos se plantean actividades, esto requiere de gran honestidad por parte del estudiante debido a que no es posible controlar si en realidad fue la persona inscrita en el curso quien desarrolló los talleres y envió las evidencias.

c.1 *La reflexión y síntesis*: la cual resulta de las conclusiones y análisis hechos por los estudiantes después del desarrollo de los talleres

“Actividades: Motiva al estudiante a investigar, analizar y reflexionar en los temas del curso” Encuesta 9, mujer de 48 años.

c.2 *Evidencias del desarrollo de actividades*: Esta estrategia permite recoger elementos tangibles que den cuenta de la veracidad del desarrollo de los talleres, para esto se utilizan informes, listas de chequeo, fotografías, testimonios entre otros.

En el caso que se relaciona a continuación la tutora no tiene la certeza de la veracidad de las evidencias por este motivo ella sugiere que esta formación debería contar con las posibilidades de verificar si el estudiante aprendió y para esto sería preciso presentar una evaluación presencial.

“Con las evidencias de las actividades desarrolladas que envían los alumnos virtuales, esto es muy subjetivo por que no es posible saber con certeza si la persona es quien desarrolla las actividades. Yo sugeriría que sería bueno un examen presencial final para cerciorarse de que en realidad fue la persona quien realizó el curso y realmente certificar a las personas que adquirieron las competencias y por otro lado realmente existan.” Encuesta 8, mujer de 33 años.

6.2.7 Incentivos para estimular la generación de aprendizajes mediados por la Plataforma

Estrategias que facilitan la continuidad en la formación virtual

Esta pregunta tiene múltiples categorías y múltiples tendencias, exceptuando a los que consideran que no ha sido estimulado su deseo por seguir en la formación virtual, no resalta ninguna otra categoría. Las otras categorías tienen argumentos a favor y en contra, de esta manera enriquecen el bagaje de posibilidades de estímulo a la participación.

- a. De ninguna forma
- b. Por el diseño de la Plataforma
- c. Deseo de aprender
- d. La calificación
- e. Motivación del tutor

a. *De ninguna forma*. Las personas que no encontraron ningún estímulo para continuar con la formación virtual, enuncian dificultades con el diseño de la Plataforma, o no encuentran aprendizajes significativos, o prefieren la educación presencial, o no encuentran motivación en ningún lado.

a.1. *Por el diseño de la Plataforma.* Los vacíos que encuentren en el diseño de la plataforma, no generan entusiasmo para seguir utilizando este medio de formación. Las herramientas que posee la Plataforma son el principal contratiempo para motivar el deseo entre los usuarios. “Ha sido de una forma muy insistente, pero no existen los recursos básicos para desarrollar los cursos por medio de la plataforma” encuesta No 17 masculino 17 años

a.2. *Contenidos no apropiados.* A pesar de que se les promueve seguir con este tipo de educación, piensan que los aprendizajes no son amplios y que tampoco están de acuerdo a su necesidad laboral. Además de que consideran la presencialidad de la educación indispensable para el aprendizaje. “De ninguna manera, ya que los conocimientos adquiridos son muy pocos” encuesta No 19 masculino 20 años

a.3. *La motivación* puede ser interna, dependiendo del interés que se le muestre al curso, o puede ser externa, considerando que los actores externos procuren incitar al estudiante a continuar. Aquí no funcionó ninguna de las dos. “En este momento no he recibido ninguna estimulación ni incitación a ingresar a otro curso” encuesta No 20 masculino 21 años

b. *Por el diseño de la Plataforma.* Los cursos cubren las necesidades de una población especial, además que por sus características de gratuidad, acceso, cobertura, proyección y gran cantidad de temas para estudiar, logran mantener elevado el deseo de continuar participando. “La gratuidad y gran variedad de cursos de buena calidad y temas muy pertinentes para alcanzar oportunidades de empleo” encuesta No 6 masculino 35 años

c. *Deseo de aprender.* La tercer categoría se refiere a que la motivación principal es aprender, aprender para si mismo, por saber más; y aprender par cualificar aún más una profesión ya existente.

c.1. *Motivación personal.* Es más importante aprender por mejorar personalmente, por darle un uso adecuado al tiempo libre, por capacitarse para un futuro, que por conseguir un título o un reconocimiento. “En que voy a aprender muchas cosas muy interesantes en mis ratos libres que me pueden servir en cualquier momento” encuesta No 7 masculino 22 años

c.2. *Actualización temática.* Predomina el deseo por capacitarse en temas que están de acuerdo a la línea de educación de la persona, pero es de la misma importancia certificar ese conocimiento por una institución reconocida nacionalmente como el SENA. “creo que el interés de conocer más materias, además de conocer nuevas personas y obtener por supuesto los certificados” encuesta No 10 masculino 23 años

d. *La calificación y certificación* es una razón de prevaencia para continuar desarrollando los cursos, las buenas notas y los certificados animan a continuar usando los medios virtuales de educación. “El estímulo es la calificación

obtenida como resultado de la actividades desarrolladas” encuesta No 1 femenino 43 años

e. *Motivación del tutor.* El tutor con su posición de guía es un elemento importante para continuar en el curso y en futuros, de él también depende que el programa de actividades sea agradable y con la exigencia académica del caso. “El instructor es el que mas motiva, me gusta mucho la practica por que cuando se realiza la evaluación se evidencia que se lograron las metas”. Encuesta No 2 femenino 51 años

La Plataforma Como Promotora del Deseo de Aprender

Los Tutores

Alrededor de esta pregunta se hallaron lograr identificar una serie de cuatro categorías:

- a. Los parámetros y las instrucciones son claros
- b. Los parámetros y las instrucciones no son claras.
- c. Los parámetros y las instrucciones dependiendo de otros factores.
- d. Los parámetros y las instrucciones en algunas ocasiones.

Estas aluden no sólo al cómo se encuentra configurada la plataforma sino que también se refieren al cómo se configuran las herramientas que ella ofrece, mientras la última categoría se refiere a cómo es el proceso de interacción entre los usuarios y la plataforma mediante las herramientas. Todo este proceso viene a ser integrado en una cuarta categoría, en donde se ve reflejado todo el proceso que son las actividades. La unión en conjunto de todas estas categorías dan como resultado un escenario virtual en el que se da no sólo un proceso comunicativo de información sino que se dirige a la construcción de conocimientos mediante el aprendizaje dirigido desde el tutor y que es puesto en práctica por cada uno de los participantes.

a. Los parámetros y las instrucciones son claras. Esta categoría se refiere al cómo esta construida la plataforma para permitir su funcionalidad y la interacción con cada uno de los miembros del proceso. En este sentido, dicha categoría logra agrupar dos tendencias.

a.1. *Organización de la plataforma:* Esta tendencia se refiere a la organización de la plataforma como soporte del proceso de enseñanza. Su base de información permite ser mucho más versátil y puntual que la tradicional biblioteca ya que permite adquirir información de fuentes de primera mano, que se encuentra en constante proceso de actualización. No obstante, se habla de información específica y no general, es decir, contextualizada para el curso en particular y descontextualizada para otros cursos. No obstante, se señala la necesidad de organizar un Chat que permita mejorar el proceso de aprendizaje a través de la solución de inquietudes de cada uno de los estudiantes por parte

de su tutor. De igual forma, se plantea estructura con un mejor nivel de coherencia cada uno de los temas para estructura un discurso en común que tengan relación con los objetivos trazados para el curso.

a.2. *El aporte de los contenidos*: Esta otra tendencia es enfática en las ventajas que ofrece la plataforma como soporte pedagógico ya que por su forma en cómo esta constituida permite ser manipulada de forma fácil y de diversas formas por los usuarios hasta encontrar o trazar una ruta hacia los contenidos y actividades propuestas para el curso.

“Si, pues esta se encuentra bien organizada aunque sería bueno que anexaran un Chat, pues es fundamental para despejar dudas con los estudiantes”. Encuesta 8. Mujer de 27 años.

b. En esta categoría se establece la utilidad que brinda las plataformas como herramientas o instrumentos que conllevan a generar todo un proceso de aprendizaje, en el que se involucran diversas corrientes de aprendizaje y enseñanza. Alrededor de este elemento se logran identificar tres tendencias que se refieren a cómo las herramientas reconfiguran todo el proceso educativo tradicional, es decir, que aportan y que elementos le falta.

b.1. Esta tendencia señala que estas plataformas involucradas al proceso educativo generar no sólo una ruptura con la escuela tradicional en cuanto se refiere a recursos sino a metodología. Esto conlleva a generar que desde la academia se entre a reevaluar las corrientes tradicionales de la pedagogía, formulando nuevas alternativas, no sólo al cómo enseñar sino al cómo evaluar.

b.2. Esta tendencia indica que la implementación de estos nuevos procesos de enseñanza conllevan a que todo actor participante, por acción de su contexto, no sólo vea la necesidad de adaptarse a estas herramientas sino que por su propio interés se anime, se motive y se interese por apropiarse de dichos instrumentos.

b.3. *Es fácil con apoyo del tutor*: La última tendencia entra en cierta medida en contraposición con las dos anteriores ya que todo interés, motivación e intento de romper con la escuela tradicional puede fracasar si el tutor no realiza de igual forma todo un proceso de apropiación de la plataforma que tenga como propósito principal un uso correcto de la misma, lo que a su vez contribuye a generar el mismo proceso por parte de los estudiantes.

“Si pero no lo es todo, si el tutor no hace uso adecuado de ella y aprovecha todas sus posibilidades. Creo que el factor humano es muy importante y esta es la esencia de nuestro trabajo”. Encuesta 7. Mujer de 33 años.

c. *las posibilidades de interacción*: La interacción como categoría sólo posee una tendencia y es aquella a cómo estas herramientas que dispone toda plataforma posibilitan los procesos comunicativos.

c.1. *Comunicación entre tutor y estudiante*: Esta tendencia señala que a lo largo del curso y por consiguiente del proceso existe un permanente contacto entre los estudiantes y el tutor. Se genera por lo tanto un canal comunicativo que no es distorsionado por elementos que descontextualicen los objetivos trazados desde el inicio. Todo el proceso de comunicación se articula con una meta que es finalizar con éxito los objetivos trazados desde el inicio. De igual forma, existe todo un proceso que interactúa no sólo con las herramientas sino con todo el entorno virtual que contribuye a reafirmar cada concepto sobre el que se trabaja en el desarrollo de las actividades, generando un proceso en el que los estudiantes socializan sus inquietudes ante el grupo y el tutor los guía en su respectiva respuesta.

“Claro, las herramientas que se encuentran en la plataforma, garantizan un contacto y comunicación permanente con los estudiantes”. Encuesta 5. Varón de 26 años.

d. *Percepción de las actividades*: La última categoría se refiere a la forma en cómo se perciben las actividades. En este sentido sólo existe una tendencia.

d.1. *Actividades sencillas*: Esta tendencia indica que las actividades desarrolladas son percibidas por los estudiantes como bastante sencillas, fáciles y agradables; lo que conlleva a reforzar todo el proceso de aprendizaje ya que no se genera estrés ni tensión en el proceso.

Los Estudiantes

Hay dos categorías que muestran una respuesta negativa a la pregunta: no crea interés y deficiente interés. Las otras categorías son positivas, el diseño de la Plataforma en general y en particular son las herramientas y el tutor los que crean la ganancia del aprendizaje.

- a. No crea interés
- b. Diseño de la Plataforma
- c. Crea poco interés
- d. Si, gracias a las herramientas
- e. Crea interés gracias al tutor

a. *No crea interés*. Así como para algunos el diseño de la plataforma crea interés y el apoyo del tutor es vital para motivar los aprendizajes, para algunos sucede todo lo contrario y estos dos puntos se convierten en los limitantes del proceso.

a.1. *Gracias al diseño de la Plataforma*. Los aportes en este sentido están en un componente de diseño y otro personal. Los componentes no son los adecuados, por lo que generan monotonía en el desarrollo del curso. Sin embargo todo esto está marcado en poca credibilidad en la educación por medios virtuales y en el poco fogueo en la utilización de los computadores. “No

por que es muy monótona, y cansa mucho estar frente a un computador” encuesta No 12 masculino 17 años

a.2. En este caso *los tutores* no logran crear interés por no guiar de manera adecuada las actividades de la plataforma ni de proponer algunas nuevas para generar una dinámica distinta entre los usuarios. “algunos, no todos, lamentablemente. Los tutores deberían crear ambientes un poco más amigables y hacer partícipes a los estudiantes de prácticas virtuales de acuerdo a los temas proyectados” encuesta No 10 23 años masculino

b. *El diseño de la plataforma*, es motivador de la adquisición de aprendizajes, puesto que su estructura alienta a explorar, los componentes por ser sencillos y prácticos, permiten el normal desarrollo de las actividades de estudio y de socialización. “Si, son muy claros los componentes y logran crear interés por el estudio” encuesta No 4 femenino 45 años

c. *Poco interés*. La estructura de la plataforma a creado deficiente interés, por que el componente práctico de las actividades es reducido y además, las dificultades de acceso a la Plataforma desmotivan a continuar el camino.

c.1. *Insuficiente componente práctico*. Cuando el estudiante se da cuenta en el camino de que los cursos según sus temáticas tienen su dinámica entre la teoría y la práctica, asumen una actitud de desinterés. Bautizan de teórico el modelo de educación virtual y que no interesa el aprendizaje sin el modo de aplicarlo. “Claro, pero llevándolo de la mano con la práctica, todo no puede ser virtual” encuesta No 20 masculino 21 años

c.2. *Dificultades de conexión*. La dificultad son los problemas para una conexión efectiva en el momento que el estudiante lo requiere, aún por los costos y por la calidad de las redes, existe el inconveniente de acceso. “lo difícil a veces es la conexión,” encuesta No 2 femenino 51 años

d. *Si, gracias a las herramientas*, éstas logran crear interés en la medida que su manejo sea sencillo y cumpla con el principal objetivo de interacción entre los miembros de la comunidad virtual. “el SENA se ha esforzado porque la plataforma tenga herramientas que permitan que el usuario interactúe cada vez más”

e. *La guía del tutor*, como uno de los componentes más importantes de la educación por medios virtuales, es trascendental en el buen trato con los estudiantes, además de ofrecer oportunamente el ramillete de actividades para desarrollar durante el curso. “si, siempre y cuando haya buen interés y cordialidad por parte del instructor que nos envía las actividades de aprendizaje” encuesta No 17 masculino 17 años

Desarrollo de pensamiento crítico y capacidad de relacionar ideas

Los Tutores

Existen dos grandes categorías que son:

- a. La Relación Teórico-Práctica
- b. La Reflexión de ideas
- c. La investigación
- d. La relación teórica

a. *Relación Teórico-Práctica*: Existen dos ventajas importantes que se presentan en los cursos, cuando la persona se desempeña laboralmente en el tema del curso y otra forma es haciendo analogías con ejemplos prácticos para aterrizar las ideas, estas son ayudas muy importantes para impulsar el curso.

a.1 *Puesta en práctica en su medio*: Se proponen ejercicios que el estudiante puede desarrollar en la empresa o en la casa, para hacer más significativo el aprendizaje

“Como se comento en el punto 8, se les presentan este tipo de guías para que los alumnos le den solución a problemas cotidianos en las empresas y la industria”. Encuesta 8. Mujer de 27 años.

a.2 *Ejemplos prácticos*: Otra forma de estimular la relación de ideas en el curso, es muy práctico cuando el estudiante no tiene en el momento la posibilidad de desarrollar la práctica en un ambiente real.

“La forma más práctica de estimular la capacidad de relacionar las ideas, es mostrar las aplicaciones y ejemplos simples de los temas, de esta manera se relacionan y aterrizan los conceptos e idean fundamentales del curso y se da pie a conceptos más complejos”. Encuesta 1. Varón de 24 años.

b. *Reflexión de ideas*: Se pueden hacer de dos formas: mediante la interacción de los miembros de la comunidad de aprendizaje virtual y relacionándolo con los conocimientos previos:

b.1 *Interacción*: Abrir las puertas para que dejen fluir las ideas, a partir de allí, crear el estímulo para que relacionen esas ideas, aprovechando las herramientas de la plataforma.

“Lo más importante es la motivación y la capacidad de incentivar y darles a entender del enorme potencial que hay en ellos. Tratar de generar espacios de discusión ya sea con preguntas abiertas o concretas que promuevan el interés y curiosidad por el tema tratado”. Encuesta 5. Varón de 26 años.

b.2 *Haciendo relación con los conocimientos previos*: Ninguna persona inicia un curso con cero conocimientos, además el curso se desarrolla en un nivel de

aprendizaje secuencial, donde para entender los temas finales es necesario interiorizar los temas previos, estas reflexiones estimulan la relación de ideas.

Por un lado los contenidos guardan un orden jerárquico, esto con el fin de que en la medida que se profundice en el tema sea necesario tener presente los conocimientos previos, también se proponen actividades de investigación en la que el estudiante debe buscar en Internet nuevos datos que se relacionen con el tema, por otro lado las actividades de puesta en práctica en su medio es lo más importante porque es allí donde el estudiante se da cuenta que como utilizar la teoría en la práctica (esto requiere de un gran compromiso y honestidad de parte del estudiante.)

Encuesta 10. Mujer de 27 años

c. *Investigación*: En este interrogante hallamos otra variante que sugiere como opción para establecer una relación de ideas “la investigación”. Este concepto es importante en la medida en que establece caminos mediante los cuales los individuos pueden potencializar sus capacidades cognitivas o desarrollar otras que no suelen usarse con frecuencia.

c.1. *Profundizar en el tema*: diferencia de las anteriores categorías, en esta última únicamente se pudo hallar una referencia como tendencia. Esta sugiere que se debe profundizar en el asunto de investigación. Se plantea la construcción de conocimientos mediante una jerarquización de actividades y tareas que conlleven a que cada uno de los actores participantes asuman ciertas tareas y se comprometan con el cumplimiento de las mismas. La socialización de las actividades se da a través del canal que es Internet.

“Fomentando y asignando tareas sobre las cuales tengan que investigar sobre los temas” Encuesta 6. Varón de 51 años.

d. *Relación teórica*. Esta categoría es de la menos trabajada por parte de los tutores sin embargo no se desconoce su importancia. Se puede pensar que el término de relación actúa de forma interiorizada por parte de cada uno de los actores participantes.

d.1. *Los mapas conceptuales* son instrumentos que se configuran en la bitácora que guía todo proceso cognitivo. Permiten no sólo concretar ideas sino que permiten configurar conceptos y asociarlos mediante la jerarquización. En este mismo orden de ideas, esta herramienta permite retroalimentar todo el proceso de investigación y permite recordar y tener presente cada uno de los temas abordados con anterioridad.

Los Estudiantes

Son cuatro las categorías a desarrollar en este caso, las más fuertes son, la que dice que de ninguna forma ha sido estimulada la capacidad de relacionar ideas, otra que dice que es con la práctica que se logró el objetivo.

- a. De ninguna forma
- b. Conceptualizando
- c. A través de la práctica

a. *De ninguna forma* se estimuló la capacidad de relacionar ideas. Las tendencias se dividen en cuatro. Ninguna, que no tiene profundidad en las respuestas. Solo por cumplimiento académico. Porque la Plataforma no era adecuada para el alumno. Por último, porque consideran que la no presencialidad de los cursos no contribuye al desarrollo de esa capacidad.

a.1. *De ninguna forma*. Esta tendencia no aclara el origen de esta percepción, pero es tajante en decir que de ninguna forma, por eso la radicalidad de las opiniones abre el abanico de posibilidades a todos los ámbitos.

a.2. *Por medio del cumplimiento académico*. Algunos solo cumplen el mandato, por tanto, no se generan inquietudes ni deseos de tener un aprendizaje concienzudo. Cuando no esta presente la voluntad del estudiante, el objetivo de relacionar ideas por medio de las actividades se limita. "Ninguna, solo fue por cumplir con una materia, o sea por obligación se vio el curso" encuesta No 15 masculino 19 años

a.3. *Falta interacción alumno-Plataforma*. Ninguna, en esta ocasión se argumenta en que la relación Plataforma- alumno es limitada, por tanto los procesos no se dan eficientemente. "la lúdica, creo yo, a nivel personal, entre docente- alumno, es buena. Pero entre alumno y aplicativo es muy poco interactiva, no veo muchas ventajas a este método" encuesta No 9 masculino 22 años

a.4. *Necesidad de las clases presenciales*. En opinión del encuestado, la formación surge desde las aulas, porque desde allí se pueden generar los ambientes adecuados para el aprendizaje. Los cursos solo datan de información al estudiante para que la pueda reforzar en las aulas.

"Ninguna, ya que "siempre hará falta la clase magistral" para aclarar ideas de una forma presencial con el instructor, así que la formación virtual es una herramienta de aprendizaje, no es "formación"" encuesta No 17 masculino 17 años

b. *Conceptualizando*. En esta categoría, el ejercicio de conceptualizar que se venía de todas las actividades del curso, fue los que estimuló la capacidad de relacionar ideas. El entendimiento de las actividades y su desarrollo es una de

las tendencias. Además el confrontar conceptos mal formadas anteriormente con los actualizados de la Plataforma.

b.1. *Conceptualizando*. Cuando los conceptos quedan asimilados con claridad en el plazo de duración del curso, es una evidencia de que la capacidad de relacionar idea se concretó. “Tal vez entendí cosas las cuales no tenía claras” encuesta No 13 masculino 17 años

c. *La categoría “a través de la práctica”* tiene dos vertientes, la primera es la de practicar en la vida cotidiana o el trabajo los aprendizajes. La segunda, la de poner en práctica los conceptos que se van incorporando mediante las actividades y herramientas que ofrece la Plataforma.

c.1. *Relacionada con la vida cotidiana*. La práctica paralela al curso, es una opción para incorporar los aprendizajes, ya sea en el sitio de trabajo o en los ambientes de la vida cotidiana. “Relacionando el tema con mi sitio de trabajo o con actividades que practico en mi vida cotidiana...” encuesta No 2 femenino 51 años

c.2. *Prácticas virtuales*. Los ejercicios de práctica son elementales, cuando la teoría tiene demasiado peso, se reduce la posibilidad de relacionar los conceptos. Este punto depende del tema del curso y de la habilidad del tutor al proponer las actividades. “Por medio de prácticas virtuales, creo que hay tutores muy dedicados para lograr este tipo de actividades” encuesta No 10 masculino 23 años

c.3. *Preguntas en el foro*. El foro es sin duda el medio por el cual se interrelacionan los estudiantes y el tutor, al compartir las ideas, recibir opiniones y debatirlas, es por eso que el objetivo de relacionar las ideas se da en este espacio. “A través del foro, la tutora formula preguntas de análisis y en las cuales es posible conocer la opinión de varios compañeros” encuesta No 3 masculino 39 años

c.4. *Por medio de actividades de lectura y escritura*. Las múltiples actividades de lectura y escritura obligan al estudiante a concretar sus pensamientos al respecto del tema. “Si, principalmente en actividades en las que se tiene proyectar hacia la realidad y cuando se motiva a escribir sobre lo que uno piensa sobre los temas” encuesta No 5 masculino 25 años

Elementos que inciden en la adquisición de aprendizajes

Los Tutores

- a. La Plataforma
- b. Cualidades de la educación virtual
- c. El apoyo del tutor

a.1 *Buen uso de la Plataforma.* Inciden en el aprendizaje que el orden en que se desarrollan los contenidos se mantenga durante el curso y que se le de buen uso de las herramientas de trabajo. “Dar un adecuado uso al software de simulación del curso (para los cursos que aplique)” encuesta No 1 masculino 24 años

b.1 *Características de la educación virtual.* Consideran los tutores de mayor importancia las altas posibilidades de acceso en cualquier sitio, a cualquier hora, el bajo costo, la posibilidad que tiene el estudiante de relacionarse con personas de diferentes lugares, la virtual presencia del tutor las 24 horas del día, la variedad de cursos existentes. Esto supone que quien ingrese a un curso reconoce las ventajas de éste y por eso puede llegar a feliz término su curso. “Considero que uno de los elementos primordiales es el contacto con el tutor. Yo he realizado muchos cursos de este tipo y como alumno pienso que el hecho de que el tutor este motivándolo a uno a que participe, es muy importante” encuesta No 2 masculino ¿? años

c. *El apoyo del tutor.*

c.1 *Asesoría adecuada del tutor.* El enfoque de esta asesoría está en un acompañamiento permanente para hacer revisión de actividades y solucionar los inconvenientes durante el proceso. Para poder hacer esta guía el tutor debe tener un buen manejo temático del curso. “La presencia virtual (disponibilidad del tutor en los momentos oportunos para el estudiante 24 horas del día 7 días a la semana) manejo del tema por parte del tutor, aprovechar las ventajas tecnológicas que ofrece la plataforma” encuesta No 6 masculino 51 años

c.2 *Comunicación con el tutor.* Para que el tutor pueda brindar un apoyo adecuado y posibilitar la adquisición de aprendizajes, es de mayor importancia la buena comunicación con el tutor, el como guía puede resolver todos los inconvenientes que se presenten en el entorno de educación virtual. “La buena y oportuna comunicación.” encuesta No 7 femenino 33 años

Los estudiantes:

- a. La Plataforma
- b. La comunidad virtual
- c. La motivación
- d. El acceso a Internet.

a. *La Plataforma.* En primera estancia fue estructura, diseño, actividades y contenidos de La Plataforma BlackBoard como primera categoría la que marca la pauta. Ésta puede ser la categoría más importante por la mayor cantidad de opiniones y tendencias. Esto orienta la tendencia de encontrar dentro de la Plataforma los elementos de mayor realce para el aprendizaje por parte de los estudiantes.

a.1. *Las herramientas de comunicación.* De ésta el primer tipo de actividades que impactaron sobre la adquisición de aprendizajes fueron las de comunicación, de estas el foro, el e-mail, el buzón y los enlaces fueron los que marcaron la pauta. La utilización de estas opciones tenían dos orientaciones, la primera, una comunicación informal y académica con los otros estudiantes; la segunda, buscaba el contacto con el tutor para la solicitud de solución de dudas temáticas o de uso de la Plataforma. Es así como el foro es la herramienta de comunicación más usada para complacer los dos perfiles de la comunicación, esto lo evidenciamos en uno de los encuestados: “el vínculo del foro, donde he interactuado con mis demás compañeros y los e-mail que le mando al tutor para que me solucione las dudas y los contenidos gráficos que mostraban posturas y movimientos.” Encuesta No 3 masculino 39 años.

a.2. *Las actividades evaluación* son el segundo grupo de actividades tenidas en cuenta para la adquisición de aprendizajes, en el sentido de que los resultados de las evaluaciones pueden ser consultados inmediatamente por parte del usuario. El cambio del esquema de pasar de la incertidumbre de las respuestas a tenerlas al instante, generan impacto sobre los usuarios.

a.3. *Herramientas de estudio.* A nivel de diseño de la Plataforma, son las posibilidades de que por medio de tareas de aprendizaje se puedan generar conocimientos, el éxito de estas tareas está marcado por el interés personal de los estudiantes en explorar alrededor de las temáticas para luego compartirla con los otros usuarios o con el tutor por medio de las herramientas de comunicación. Lo que evidenciamos textualmente en: “En los cursos hay dos cosas que toman mucha importancia en la adquisición de conocimiento, una son los foros ya que en ellos compartimos nuestros conocimientos y las segunda es el hecho de que yo tenga que investigar y así descubrir mis propios conocimientos”. Encuesta No 7 masculino 22 años.

Es gracias a las herramientas que permiten al estudiante tener contacto con los contenidos teóricos o de estudio del curso que le atribuyen el aprendizaje. Estas herramientas deben permitir tanto la recepción como el envío de información: “el portafolio de entrega de material de ayuda, el foro de participación, el portafolio de entrega de actividades asignadas, el buzón de envío de soluciones y guías realizadas” encuesta No 11 masculino 17 años

b. *La comunidad virtual.* La segunda categoría enumerada fue la comunidad Virtual, en ella el acompañamientos del tutor como tendencia fue ponderante y después los compañeros virtuales de manera más indirecta.

b.1. *Toda la comunidad virtual.* La primera tendencia acepta a todos los involucrados en la comunidad virtual, sin discriminar la importancia de uno u otro elemento, en general todos los involucrados tuvieron el mismo impacto sobre el aprendizaje.

b.2. *La interacción con otros estudiantes.* Por medio de las herramientas de comunicación los usuarios pueden generar contactos reales donde pueden

socializar informalmente los contenidos del curso a sus compañeros. Es la intención de compartir, de enviar y recibir mensajes la que propicia la adquisición de aprendizajes.

b.3. *Acompañamiento permanente del tutor.* El tutor posibilita los aprendizajes desde la perspectiva del acompañamiento del proceso, llevando de la mano por los vericuetos virtuales a sus alumnos, solucionando oportunamente y eficazmente las dudas de procedimientos y desarrollo de los contenidos. “la verdad el factor fue el análisis de textos y el acompañamiento del docente a cargo” encuesta No 9 masculino 22 años

c. *La motivación* como nueva categoría a explorar, muestra dos aspectos, uno es la posibilidad de actualización y la otra la posibilidad de aprender. Esta categoría no tiene mucha fuerza en el volumen de las opiniones, pero es importante que quede en evidencia que hay una opción netamente personal para el deseo de aprender, que va más allá de las estructuras y diseños.

c.1. *Deseo de actualización académica.* La posibilidad, y más que la posibilidad, es el deseo de actualización en tecnologías, que pueden ser la de utilizar los nuevos espacios virtuales de aprendizaje y de los contenidos específicos del curso, son de suficiente peso para el aprendizaje.

c.2. *Deseo de aprender.* Con la idea de que la motivación puede surgir de cómo se asimilen los elementos externos, en este caso el deseo de aprender se permea con alientos internos y objetivos estratégicos de capacitación, como lo dice la encuestada “La automotivación, el deseo de aprender y el certificado” encuesta No 4 femenino 45 años.

d. *El acceso a Internet.* La última categoría de análisis de esta pregunta acoge el acceso al Internet como elemento indispensable para el acceso al portal de educación virtual del SENA y la relaciona con las posibilidades de guía del tutor, con los contenidos teóricos de los cursos y con el acceso a un computador.

d.1. *El acceso a Internet y el acompañamiento del tutor.* La relación de guía del tutor está presente en esta tendencia, pero, para que el tutor cumpla esa labor, se resalta el insalvable requisito del acceso a Blackboard por medio de la Internet. Así: “acceso a Internet y la supervisión de un tutor” encuestado No 8 masculino 18 años.

d.2. *El acceso a Internet y al computador.* En esta tendencia la única importancia se centra en el acceso, el Internet y el computador son los dos únicos elementos indispensables para adquirir aprendizajes significativos. Como lo manifiesta uno de los estudiantes: “Un computador e Internet ADLS (Banda ancha) pues ya que en Internet esta todo lo que se necesita” encuesta No 15 masculino 19 años.

d.3. *El acceso a Internet y las guías de trabajo.* Por último, el acceso a Internet no tendría relevancia sin los documentos y contenidos teóricos de la Plataforma, no se requiere de interacción en estos casos para los aprendizajes, desde que la información esté clara y disponible no hay inconvenientes para terminar los procesos. “El Internet y las guías de aprendizaje” encuestado No 13 masculino 17años

6.2.8 Experiencias significativas

Los Tutores

- a. La interacción
- b. Los agradecimientos
- c. El equipo de trabajo del SENA
- d. Adquisición de nuevos aprendizajes
- e. Transmisión de conocimientos a las estudiantes

a. *La interacción*

a.1 *Con los estudiantes.* La interacción la resaltan desde la posibilidad de motivar la continuidad en el curso y la guía en el manejo de los contenidos temáticos. También por porque la interacción permite la socialización y el reconocimiento del los estudiantes más allá de la relación cerrada tutor/estudiante. “La interacción con la gente que pertenece a diferentes grados de escolaridad, los cuales quedan siempre agradecidos con la labor hecha por nosotros los tutores” encuesta No 5 masculino 26 años

a.2 *Solución de inconvenientes.* En esta oportunidad utilizan los medios más informales que posee la Plataforma de comunicación, es decir, los foros y el Chat. Por estas dos ventanas, usadas frecuentemente por ellos, resuelven los inconvenientes de cualquier índole de los estudiantes. “La colaboración que se les puede brindar ya sea en los foros o el Chat” encuesta No 9 femenino 48 años

b. *Los agradecimientos.*

b. 1 *Agradecimientos de los estudiantes por lo aprendido.* Los estudiantes que terminan el curso de forma exitosa le manifiestan al tutor sus agradecimientos por el aprendizaje adquirido. Esa confianza que genera este tipo de relaciones es debida al seguimiento y comunicación del tutor con los estudiantes. El tutor identifica como exitosa su labor cuando recibe manifestaciones de este tipo. “Ver que realmente hay personas que aprovechan, asimilan y agradecen que exista este tipo de formación y me lo expresan” encuesta No 7 femenino 33 años

c. *El equipo de trabajo del SENA*

c.1 *Relación con otros tutores.* La labor de tutoría requiere el apoyo administrativo y de los compañeros de labor, se resalta esta tendencia por mostrar que aunque es un espacio virtual la relación con los compañeros es ponderante para el buen desarrollo de su labor. “...y la interacción multidisciplinaria requerida por los cursos en oferta” encuesta No 3 masculino 50 años

d. *Adquisición de nuevos aprendizajes*

d.1 *Durante el transcurso del curso.* Aunque el tutor debe tener un dominio inicial sobre la temática del curso, los conocimientos de él se refuerzan o se innovan en el proceso de la tutoría. “los temas que aprende uno” encuesta No 2 masculino ¿? años

e. *Transmisión de conocimientos a las estudiantes*

e.1 *Transmisión de conocimientos a las estudiantes a través de la Plataforma.* El apoyo ofrecido por el tutor logra por medio de las actividades y su asesoría la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes. “lograr que el estudiante aprenda los temas tratados en el curso y de manera virtual, ya que a mi me parece un reto” encuesta No 4 masculino 22 años

Los Estudiantes

Son ocho categorías que evidencian que para cada alumno lo que tiene mayor significado es variable, sin embargo, las tendencias surgidas de la categoría de características de la Plataforma (7.1.) son las más ricas. Las otras le ponen cada una un matiz complementario a las respuestas.

- a. Las características de la Plataforma
- b. La interacción
- c. Terminar el curso virtual
- d. Flexibilidad en el manejo del tiempo
- e. Conocimiento originado desde la práctica
- f. Conocimiento originado desde la teoría
- g. Nada

a. *Las características de la Plataforma,* ésta se caracteriza por tener tendencias subjetivas y objetivas. El autoaprendizaje como particularidad de la educación virtual tiene su puesto en lo subjetivo. El uso de las herramientas y la disponibilidad de la información, son detalles de la objetividad de Blackboard.

a.1. *El manejo de las herramientas* repercuten en el descubrimiento de un mundo nuevo, la relación con un computador se dinamiza el ámbito del aprendizaje, por eso el reto de su dominio es de primordial importancia para los estudiantes. “Encontrar nuevas herramientas y nuevas oportunidades” encuesta No 6 masculino 35 años

a.2. *El autoaprendizaje*. Por las características de los cursos, que promueven la búsqueda, la investigación, y que además demanda de la voluntad personal para llegar a un feliz término. Todo se convierte en el deseo de descubrir conocimientos. “De yo poder investigar y descubrir mis propios conocimientos” encuesta No 7 masculino 22 años

a.3. *Disponibilidad de la información*. Es característico de la plataforma y es de suma importancia para los usuarios, el poder encontrar dentro del curso, de fácil acceso, toda la información referente al tema de estudio. “En que tengo toda una información disponible a través de la plataforma” encuesta No 5 masculino 25 años

b. *La interacción* es la segunda categoría en importancia. La interacción con los compañeros de curso es la más significativa, y la resaltan junto con la relación con el tutor.

b.1. *Interacción con los demás compañeros* tienen una importancia marcada, más desde las relaciones interpersonales que de relación académica, aunque ésta se refleja con informalidad y colaboración desinteresada. “Conocer temas nuevos, relacionarme con otras personas y lograr poner en práctica estos conocimientos en la parte real” encuesta No 10 masculino 23 años

b.2. *Interacción con el tutor y los demás compañeros*. En la anterior lo primordial era la relación con los demás compañeros, en esta tendencia, se le suma la interacción con el tutor, es tan importante la una como la otra. “Me parece fantástico las posibilidades de interacción, me entretiene y se me va el tiempo, poder relacionarme con el tutor,...” encuesta No 2 femenino 51 años

c. *Terminar el curso virtual*. Terminar el curso, como meta personal o con el objeto de la obtención del certificado.

d. *Flexibilidad en el manejo del tiempo*. Las opciones que ofrece los cursos en ambientes virtuales, son de trascendencia, la oportunidad de ingresar a cualquier hora y lugar, la opción realizar varios cursos a la vez, generan una versatilidad imposible anteriormente. “Poder manejar el tiempo y no tener que desplazarme...” encuesta No 4 femenino 45 años

e. *Conocimiento originado desde la práctica*. La posibilidad de conocer y poder dejar después en la práctica el resultado del aprendizaje, es característica de esta tendencia. “Conocer temas nuevos,... y lograr poner en práctica estos conocimientos en la parte real” encuesta No 10 masculino 23 años

f. *Conocimiento originado desde la teoría*. Principalmente resaltan el conocimiento teórico como significativo, por la ausencia del componente práctico del curso. Sin embargo, no rechazan este aprendizaje. “Tener la experiencia de saber cómo es el desarrollo de este tipo de educación. Mi punto de vista sobre los cursos virtuales es un poco negativo, ya que los temas

tratados en el curso que realicé, son temas que para uno tienen excelentes conocimientos es indispensable la práctica” encuesta No 19 masculino 20 años

g. *Nada*, una respuesta que se multiplicó, el principal argumento fue la falta de interés, ¿por qué? Tal vez no cumplió con lo esperado, tal vez no fue bien guiado, tal vez...

“Nada, no me llama la atención” encuesta No 15 masculino 19 años

Incidencia del tutor en el aprendizaje

La incidencia del tutor en el aprendizaje, siendo él uno de los ejes de la educación virtual, estuvo por el eje de la motivación, de la solución de dudas y de la proposición de actividades acordes al curso.

- a. En la motivación
- b. Resolviendo dudas
- c. Proponiendo actividades
- d. Enseñando

a. *La motivación* por medio del acompañamiento permanente a los usuarios, es la categoría con mayor relevancia, la motivación promoviendo la interacción con los otros compañeros de curso, también es otra tendencia a tener en cuenta.

a.1. *El tutor como guía* forjó la motivación entre los estudiantes, porque el acompañamiento, la solución de dudas, la palabras de ánimo, informando sobre las actividades, generaban la sensación de la presencia permanente del guía y sin duda este acompañamiento en el proceso incidía sobre el aprendizaje. “Animándome, me informaba de las actividades nuevas, los plazos, también fue atento y me daba pautas para solucionar dificultades, por otro lado saber que el tutor está ahí atento a las actividades que uno realiza y lo que le falta” encuesta No 2 51 años femenino

a.2. *Socializador*. La forma de motivar del tutor desde la socialización, comprende el ofrecimiento de actividades tendientes a revelar a los otros compañeros del curso, detalles personales, para que de este modo se pueda crear un ambiente de más confianza, que se desencadenará en virtuales espacios de amistad. “Primero en el foro nos propuso presentarnos, escribiendo una pequeña hoja de vida, contando donde vivíamos, en que trabajábamos y la motivación del curso, permitiendo anexar una foto. Después formamos equipos de trabajo para desarrollar actividades” encuesta No 3 masculino 39 años

b. *Resolviendo dudas*. Esta categoría y tendencia a la vez, va muy de la mano con la anterior, los estudiantes manifiestan como actitud incidente en el aprendizaje por parte del tutor, la solución de dudas. Esta incidencia se hace efectiva desde que las respuestas sean oportunas y completas, desde que el tutor haga presencia permanente en los espacios de la Plataforma, desde que

el tratamiento con el alumno sea personalizado, desde que utilice palabras que aliente la continuidad. “colocando las actividades. En nuestro caso, fue también, acompañamiento personal, por lo que nos pudo resolver dudas en tiempo oportuno, dando las respuestas, felicitaciones o apreciaciones en lo referente a la soluciones entregadas” encuesta No 11 masculino 17 años

c. *Proponiendo actividades.* El tipo de actividades que propuso el tutor que desencadenaron el ambiente propicio para la adquisición de conocimientos, tenían la orientación de utilizar los espacios para socializar, exigir actividades en grupo y el reorientar las actividades en casos especiales.

c.1. *La utilización de los espacios de socialización,* estuvo centrada en el foro como la ventana más utilizada. El foro es usado para socializar desde lo personal y también par dar indicaciones informales del curso, tales como felicitaciones o solución de dudas. “En el foro se pronunciaba dando un comentario sobre el trabajo presentado y en las notas de calificación” encuesta No 15 masculino 19 años

c.2. *Las actividades en grupo* son orientadas según el tutor, éstas si son trabajadas con detenimiento pueden ser importantes en el aprendizaje. Son trabajadas en el desarrollo de ciertas actividades dentro del curso y especialmente para la socialización entre usuarios de la Plataforma.

c.3. *Flexibilidad para las actividades.* La dinámica de los cursos puede ser variable, así, los usuarios tienen particularidades en el acceso al curso que si son llevados con tacto, pueden ser importantes para que estos estudiantes “especiales” puedan continuar y terminar el curso. “En ciertos cursos se encuentran tutores que son concientes de que hay personas que no cuentan con el suficiente tiempo para dedicárselo al curso virtual, ellos pueden postergar por un tiempo la entrega de actividades programadas, esto incidió en la aprobación de dos cursos virtuales y en la cancelación de uno” encuesta No 10 masculino 23 años

d. *Enseñando.* Esta categoría muestra los efectos de la buena o mala percepción de la “enseñanza” por parte del tutor. En una la adquisición de los conocimientos fue clara y tuvo impacto en la vida laboral y personal del aprendiz, en la segunda hay unos vacíos enormes en los contenidos especiales del curso, a pesar de haber logrado el dominio de la Plataforma.

“incidió en cuanto a que tengo mas conocimiento y puedo prestar mejor servicio a la comunidad” encuesta No 1 femenino 43 años

“Muy poco, solo enseñándome a manejar la plataforma” encuesta No 21 masculino 18 años

Experiencias favorecedoras del aprendizaje.

Las categorías que surgieron de esta pregunta se dividieron en: experiencia en actividades de interacción, refiriéndose a las actividades en que el usuario debe tener un vínculo de exploración y en el que él puede definir el destino de su intervención. Otra categoría son las actividades de orden teórico, en la cual no existe posibilidad de exploración y su fin está predeterminado. Las actividades de socialización entre usuarios también marcaron una de las pautas, dejando ver claro que el intercambio de ideas es ponderante dentro de estos cursos. Por último hubo algunos que no encontraron ningún tipo de experiencias que les permitiera desarrollar conocimientos.

- a. Experiencia en actividades de interacción
- b. Experiencia en actividades teóricas
- c. Experiencia de interacción entre compañeros
- d. Ninguna

a. Las experiencias en las actividades de interacción, especialmente y en general el uso de la Plataforma y otras actividades más amarradas al juego como las sopas de letra, los gráficos y los foros, son las tendencias de esta categoría que a continuación desarrollaremos.

a.1. *La Experiencia en el manejo de la plataforma* es la principal actividad que permite el desarrollo del conocimiento, ya que por eso puede utilizar adecuadamente todas las herramientas de trabajo y de comunicación, con lo que sería imposible el desarrollo del curso. “El manejo de herramientas que no conocía en un sistema virtual y el saber administrar una plataforma virtual” encuesta No 1 femenino 43 años

a.2. *La sopa de letras* es una actividad tenida en cuenta gracias a su versatilidad en la confrontación de teoría de una forma agradable. “Una sopa de letras es muy lúdico por que después de estudiar los documentos se nos plantean una serie de preguntas” encuesta No 12 masculino 17 años

a.3. *El juego*. Aquí se toma el juego como una tendencia, no porque no esté inmersa en otras actividades, sino que cuando el encuestado lo nombra y lo relaciona con el conocimiento, con juegos que pueden tener un alto constructo intelectual, el aporte toma fuerza. Así se convierte en una evidencia de que se puede jugar a desarrollar conocimiento sin que esto sea poco serio o sin profundidad. “A veces hay que leer mucho y me cansa tanta lectura en el computador, prefiero los juegos de conocimiento o de producción intelectual por que son un descanso” encuesta No 2 femenino 51 años

a.4. *Los gráficos* tienen la posibilidad de evidenciar el funcionamiento de mecanismos o la exposición de conceptos, esto provoca más altas posibilidades de adquisición de conocimientos.

a.5. *En los foros se debate, se comparte, se resuelven dudas y se ayuda a otros. En los foros es posible aterrizar los conocimientos que se van adquiriendo a lo largo del curso a través de las múltiples actividades. “Los foros y las actividades, porque en los foros se debaten los conocimientos que adquirimos en las guías y en las actividades por que en ellas colocamos en practica lo que hemos aprendido” encuesta No 7 masculino 21 años*

a.6. *Las prácticas virtuales se refieren especialmente a las posibilidades que tienen algunos cursos de usar modelos de funcionamiento interactivo en las cuales pueden ver evidenciados en algo parecido a la realidad los componentes que van aprendiendo a través del curso.*

b. *Experiencia en actividades teóricas.* Esta segunda categoría se refiere a las actividades que tienen como elemento clave el manejo teórico en sus actividades, ahí se incluyeron la lectura, los talleres y las actividades de conceptualización.

b.1. *La lectura se ve englobada entre los que la toman como elemento base para la adquisición de conocimientos y los que la toman como medio para el desarrollo de otras actividades como talleres, cuestionarios y ensayos. “De hecho sólo la lectura me regaló algunos nuevos conocimientos” encuesta No 21 masculino 18 años*

b.2. *Los talleres tienen su relevancia porque obligan al estudiante a buscar respuestas, a hacer inferencias, a investigar y a reflexionar sobre los temas. Es por esos canales donde se puede asociar los aprendizajes y generarse el conocimiento. “Utilizar el Internet y artículos en la misma BlackBoard par la solución de problemas y talleres” encuesta No 18 masculino 18 años*

b.3. *La conceptualización se mueve en el vaivén de incorporar conceptos y memorizarlos, queda el vacío de su aplicación como evidencia verdadera de la adquisición de conocimientos. “simplemente conceptos, ya para confrontar lo referente a la práctica, yo diría que es una herramienta para confrontar lo teórico” encuesta No 11 masculino 17 años*

c. *Experiencia de interacción entre compañeros.* La socialización entre compañeros del curso, es una categoría que evidencia que el compartir opiniones referentes a las temáticas y la ayuda abierta entre compañeros, son responsables de desarrollar conocimientos. “El compartir con los demás compañeros, por que hay una directa transmisión de conocimiento sin egoísmo” encuesta No 5 masculino 25 años

d. *Ninguno.* No hay ninguna referencia a una actividad que haya contribuido a desarrollar conocimientos según estos estudiantes, porque para ellos no hay aprendizaje sin la puesta en práctica de la teoría. “Ninguno, por que la forma de estudiar en la plataforma no me da para desarrollar actividades practicas” encuesta No 13 masculino 17 años

6.2.9 Roles asumidos por los participantes

Existe un gran predominio en la opinión que el estudiante debe asumir un papel protagonista en el que predomine el autoaprendizaje como premisa principal para asumir un curso virtual, también existe la idea en este caso minoritaria de que el estudiante sea receptor de información. A continuación se relacionana las categorías:

- a. Autoaprendizaje
- b. Receptor de información.

a. *El autoaprendizaje*: Este requiere de un gran interés y responsabilidad por parte del estudiante, el estudiante debe tener una motivación estimulada a las necesidades reales, los temas le deben aportar a solucionar problemas que se le presentan en su ámbito laboral o personal y el tutor debe limpiar cualquier barrera de índole tecnológico que disminuya la motivación al aprendizaje, un tropiezo en el manejo de la plataforma puede ser un factor desestimulante para el aprendizaje.

a.1 *Interés y responsabilidad*: El autoaprendizaje no puede darse si el estudiante no tiene el interés por participar y asume responsablemente las tareas que debe desarrollar, debe estar interesado en el curso, debe tener presentes los tiempos y ser muy disciplinado para lograr obtener resultados favorables, es é quien debe venderse a si mismo la idea de la importancia de tomar el curso con responsabilidad, también no debe tener imposiciones que para tomar el curso por que no tendrá un aprendizaje a conciencia.

“El papel de Autoaprendizaje, el de una persona muy responsable, analítica, que estudia a conciencia y para esto debe ser una persona muy honesta consigo mismo, debe tener motivaciones muy personales y no obligado o condicionado.” Encuesta 7. Mujer de 33 años.

a.2 *Compromiso*: Estar comprometidos significa darle prioridad a los temas. Cuando se asumen compromisos, los esfuerzos dejan de ser dolorosos para convertirse en un factor motivador que impulsa llegar a la meta, de esta manera el estudiante virtual debe tener ser un líder de su propia vida, dispuesto a asumir retos y superar dificultades.

“La formación virtual requiere de un alto compromiso, interés por el curso y ganas de aprender, por tal razón el papel del alumno es muy importante, de allí que el éxito de los cursos virtuales se debe en gran parte al compromiso y respuesta de los aprendices, el papel tradicional de los alumnos presénciales, se ve remplazado por alumnos totalmente activos, autodidactas y con gran capacidad de aprendizaje, lideres, colaboradores, emprendedores y con un alto grado de responsabilidad y compromiso respecto al curso y cumplir con los objetivos planteados” Encuesta varón de 24 años

b. *Receptor de la información*: Esta categoría con un margen de opinión muy bajo indica que el estudiante asume una figura receptora y no constructora de

información sin embargo reconocen la importancia del estudiante en el proceso formativo y lo exaltan como la razón de ser de la formación virtual.

“Papel de receptor de la información suministrada y además principal partícipe y razón de ser de la formación virtual.” Encuesta 5. Varón de 26 años.

6.2.10 Condiciones de participación y permanencia del estudiante

Los Tutores

En esta pregunta se encontraron siete categorías agrupadas de acuerdo a las opiniones de los encuestados y organizadas según hayan predominado las respuestas. Estas categorías se relacionan y se describen a continuación.

- a. Acompañamiento del tutor durante el proceso
- b. Características de la plataforma
- c. Manejo de la Informática
- d. La certificación
- e. Interés del estudiante
- f. Aplicabilidad
- g. Interacción con otras personas.

a. La categoría como mayor predominio es la que apunta a nombrar al tutor como el factor que mas influye en la permanencia de los estudiantes en los cursos virtuales orientados en el SENA, este cumple una función muy importante para motivar al estudiante a permanecer en el curso hasta el final y evitar el abandono del curso. En esta categoría encontramos seis tendencias que ilustran de que manera actúa el tutor en el proceso para influir en los estudiantes, estas tendencias se distribuyen así:

a.1 *Animar permanentemente*: en esta tendencia nos muestra la importancia de que el tutor este en contacto con el estudiante para animarlo a desarrollar las actividades y animarlo a terminar.

“Motivación. Hay que animarlos a que continúen y en muchos casos hay que darles mas tiempo para que puedan continuar con sus actividades.” Encuesta 2 Varón de 30 años.

a.2 *Seguimiento a las actividades*: Esta tendencia muestra que el estudiante necesita seguimiento permanente a las actividades que se proponen de esta manera el estudiante necesita estar informado, necesita tener claridad sobre lo que debe hacer y cómo hacerlo de esta manera se influye sobre él para motivarlo a desarrollar las actividades y enviar las evidencias.

“Estar siempre a su disposición y presentarle las guías de aprendizaje para que el sepa exactamente que es lo que va a ver y que va a presentar” Encuesta No 8 femenino 27 años.

a.3 *Respuesta rápida y oportuna por parte del tutor:* Como tercera tendencia que nos dice que esto parece fundamental debido a que es de vital importancia para el estudiante tener rápidamente claridad sobre el contenido temático y el desarrollo de las actividades, por otro lado las calificaciones a las evaluaciones, talleres y demás actividades pueden ser definitivos para animar a seguir participando en el curso, cuando transcurren tiempos prolongados sin tener respuesta el estudiante puede desanimarse y abandonar el deseo de continuar con el curso.

“Yo pienso que lo mas importante es brindar oportuna asesoría y tener una permanente comunicación. “Encuesta No 1. Yo pienso que lo mas importante es brindar oportuna asesoría y tener una permanente comunicación”
Encuesta No 1. Varon de 24 años

a.4. *Comunicación permanente del tutor:* esta tendencia nos muestra que el tutor influye en la permanencia del estudiante en el curso, demostrar interés por el estudiante comunicándose con él y dándole un buen trato es una acción que impacta al estudiante y lo compromete a continuar. Es importante señalar que esta comunicación puede darse no solo a través del internet sino también por comunicaciones telefónicas.

“llamarlos muestra gran interés por ellos.” Encuesta No 4, varón de 22 años

a.5. *Apoyo en el manejo de la plataforma:* Esta tendencia se da debido a que muchos estudiantes no tienen claro como utilizar las opciones que ofrece la plataforma, esto es definitivo por que es posible que el estudiante tenga gran interés en el tema del curso pero al encontrar dificultades para acceder a la información o desarrollar las actividades el ingresar al curso deja de ser agradable y satisfactorio por ende se abandone.

“Colaborándole en el manejo de la plataforma. Encuesta No 9. Mujer de 48 años.

b. *El diseño de la plataforma y sus componentes:* Como segunda categoría se encontró que la plataforma y sus componentes influye pero con menor impacto sobre los estudiantes, a pesar de que es en este ambiente donde se desarrolla la formación. Se evidencia que los materiales didácticos, los contenidos y la conexión son los factores de mayor influencia.

b.1 *La posibilidad de accederé a materiales didácticos:* Es la tendencia número uno de esta categoría y demuestra que es un factor que incentiva al estudiante y lo hacen ante sus ojos mas atractivo, interactivo y agradable el ambiente facilitando que el estudiante se interese por ingresar a la plataforma.

“incentivos con elementos que les sirva a ellos como: videos, documentos, libros, enlaces” Encuesta No 4. Varón de 22 años

b.2. *Los contenidos dispuestos en la plataforma:* En la segunda tendencia de esta categoría se ubican los contenidos dispuestos en la plataforma como un factor que puede llamar la atención y el interés, siendo estos caracterizados por su calidad y la facilidad para acceder a ellos.

“Un buen material y fácil de bajar a su PC” encuesta No 8 femenino 33 años.

b.3 *Las posibilidades de conexión:* Es un factor que puede animar o desanimar a los estudiantes, en los casos en los que la conexión se dificulta y se producen fallas se disminuye el deseo por ingresar a la plataforma y por el contrario se crea una sensación de estrés al usuario.

“Que no se produzcan fallas técnicas las cuales desaniman mucho a los estudiantes virtuales”

Encuesta 6. Varón de 51 años.

c. *La certificación* es una tendencia más que motiva a permanecer en la formación existen estudiantes virtuales que aún conociendo el curso se interesan por que necesitan que una entidad les certifique lo que saben, además se encuentran casos en los que la facilidad de poder participar en estos cursos les da la oportunidad de aprender y certificarse.

“el interés por la certificación” Encuesta 5, varón de 26 años.

c.1. *La propuesta de las actividades ofrecidas en el curso y el fácil acceso a cada una de ellas,* motivaban la participación y por ende el mismo desarrollo del curso.

“El tema y las facilidades de manejo al momento de desarrollar las actividades” encuesta No 17 varón de 27 años

d. *Interés del estudiante por aprender.* En esta categoría se muestra que el interés del estudiante es el factor definitivo si la persona no toma la decisión de participar en el curso, si no le encuentra utilidad y aplicabilidad a los temas, si no le da la importancia que se requiere, es difícil lograr que se llegue a culminar el curso

d.1 *Contenidos interesantes:* La tendencia encontrada en esta categoría apunta a que el curso despierte el interés del estudiante ya sea por que sus contenidos puedan ser llevados a la práctica o por cualquiera que sea las razones que puedan inyectar motivación al estudiante.

“Que el curso realmente sea interesante para el estudiante y que aporte prácticas reales” Encuesta No 7 33 años femenino

e. *La aplicabilidad de los temas:* En la quinta categoría encontramos la aplicabilidad de los temas desarrollados en el curso.

e.1 *Temas de utilidad*: Como única tendencia encontramos nuevamente que la tendencia es a percibir que los temas serán de utilidad en la vida de quien esta tomando el curso.

“Que lo que este aprendiendo tenga aplicabilidad en su vida cotidiana” Encuesta 7, 33 años femenino

f. *Interacción con otras personas* Otra categoría que muestra un abaja tendencia es la interacción con otros dentro del curso.

f.1 La tendencia es a interesarse por interactuar con otras personas dentro del curso, esto es posible gracias a que los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con personas de diferentes partes del país y con características diferentes.

“En algunos casos las posibilidades de interactuar con otras persona” Encuesta 9. 51 años femeninos

g *Manejo del computador y sus herramientas*: Por último el manejo de es un factor que influye en la permanencia del estudiante en el curso

g.1 *El manejo de la informática*: el saber utilizar las herramientas básicas como Word, Excel y otras.

“conocimientos básicos de informática” Encuesta 9. 51 años femenino.

g.2 *Manejo del Internet*: esta tendencia indica que el dominio del Internet y sus herramientas disminuye las posibilidades de deserción de la formación virtual es importante tener claridad sobre el funcionamiento para desempeñarse eficientemente permitirá que el estudiante pueda concentrarse en los temas y las actividades del curso y evitará que la utilización del Internet sea un tropiezo. “Buen manejo de Internet”

Los Estudiantes

Cuando no existen ataduras distintas a las de la voluntad en un espacio absolutamente nuevo, que es virtual, que cualquiera puede abandonar en cualquier momento, es importante escudriñar en las razones que hicieron que los estudiantes permanecieran de principio a fin en el curso. La respuesta a esto se encierra en cinco categorías que están diferenciadas enormemente por la cantidad de respuestas que las nutren, así en orden están el deseo de aprender, diseño de la plataforma, el respaldo del tutor, la certificación y la motivación.

- a. El deseo de aprender.
- b. El deseo de certificación.
- c. El diseño de la Plataforma.

- d. El interés personal.
- e. El acompañamiento del tutor.

a. **El deseo de aprender**, es la más importante de las categorías ya que acoge cuatro tendencias que recopilaron cerca de la mitad de las opiniones sobre la pregunta. Las variantes del enfoque de ese deseo vienen a continuación.

a.1. **La cualificación.** En esta tendencia lo que motivó la continuidad fue la pretensión personal de obtener una buena formación académica que les podría ser útil en el campo laboral y personal. Se nota además un interés por hacer las cosas bien. “El aprender bien, pues si no termino el curso no obtengo la formación completa y yo no sería competente” encuesta No 1 femenino 43 años.

a.2. **Aprender.** Otra tendencia del aprendizaje, fue el aprender sobre las temáticas específicas del curso, que tienen el valor agregado de ser temáticas nuevas para los usuarios, sumado a esto, la motivación va engranada con las evidencias positivas de las calificaciones y la proyección de ser aplicable todo el aprendizaje del manejo de la plataforma y de lo aprendidos sobre las temáticas, para ser puesto en práctica en futuros nuevos cursos. “Lo que me motivó del curso fue la idea de tener nuevas experiencias con respecto al aprendizaje, pero la más importante fue aprender esto para poder aplicarlo en otros cursos” encuesta No 18 masculino 18 años.

a.3. **Ampliar el conocimiento teórico.** La diferencia con la tendencia anterior radica en que la aplicabilidad del aprendizaje no tiene foco, el interés esta en almacenar información sobre un tema, por un rendimiento práctico. Otra viñeta es la facilidad de la consecución de esa información, que se encuentra resumida y comprimida en un sitio virtual. Solo hay una opinión de que a pesar de esto no se logra obtener el conocimiento por circunstancias metodológicas de la plataforma.

“La manera de adquirir los conocimientos, de manera más rápida y práctica” encuesta No 20 masculino 21 años

“Quería saber que resultados se obtenían en este curso (aprendizaje) pero es muy poco el conocimiento obtenido” encuesta No 15 masculino 19 años

a.4. **Aprender por la posibilidad de relación con el tutor y los compañeros.** El deseo de aprender, en esta tendencia, están íntimamente relacionadas con la posibilidad de interactuar con los otros estudiantes y con el tutor motivador.

“La motivación del profesor y el deseo de aprender y conocer los puntos de vista de los demás compañeros” encuesta No 4 femenino 45 años

b. **El deseo de certificación.** La tendencia de la certificación es la menos entusiasta, sea por obtener el papel del certificado o por cumplir un requisito académico, no le dan la profundidad que debería tener para suponer aprendizajes significativos.

b.1 *La obtención del certificado* como tendencia tiene dos tonalidades, una que va acompañada del interés por aprender, la otra, se ca en pretensiones sin visos de querer ir más allá de la titulación. “Obtener el certificado” encuesta No 6 masculino 35 años

b.2. *Requisito de estudio presencial del SENA*. Esta tendencia no dice otra cosa que existe una presión por fuera de la voluntad para seguir el curso, en las clases de carácter presencial del SENA existe obligatoriedad en algunos cursos virtuales dentro del plan de estudios y por supuesto hay algunos que visitan la Plataforma en búsqueda de cumplir un requisito. “El hecho de que era parte de la carrera” encuesta No 21 masculino 18 años

c. *El diseño de la plataforma* tiene relevancia a la hora de motivar la permanencia en un curso virtual, aquí hemos encontrado que son el diseño de las actividades, los contenidos temáticos y los diseños estructurales de los cursos, los que enganchan a los usuarios hasta el final del curso.

c.1. *El diseño de las actividades*. La propuesta de las actividades ofrecidas en el curso y el fácil acceso a cada una de ellas, motivaban la participación y por ende el mismo desarrollo del curso. “El tema y las facilidades de manejo al momento de desarrollar las actividades” encuesta No 17 masculino 17 años

c.2. *Información ofrecida adecuada*. Aquí, son los contenidos teóricos del curso, pertinentes, ordenados y de fácil acceso, los que incitaron a concluir el curso. “la información brindada, muy concreta. ¿Por qué? Porque los conocimientos son objetivos, es decir, tienen que ver verdaderamente con lo que se está estudiando (la mayoría del material)” encuesta No 11 masculino 17 años

c.3. *La duración del curso*, que es corta, motiva la permanencia de algunos usuarios dentro de los cursos hasta su culminación.

d. *El interés personal*, la cuarta de las categorías de esta pregunta, que no deja mucho que ahondar. En este punto, sin profundidad se evidencia que solo con el interés personal es suficiente para abordar el curso virtual y seguirlo hasta el final.

e. *El acompañamiento del tutor*. El respaldo del tutor es indispensable para el desarrollo del curso de principio a fin, la única tendencia es el acompañamiento del tutor durante el proceso. Éste acompañamiento se hace a la par con la participación del estudiante en otros tipo de vínculos, el estudiante cumple con los requisitos y actividades planteadas y el tutor va controlando, moderando, guiando al estudiante por el camino del curso, proporcionando palabras de aliento, respuestas a las dudas y motivación para la continuidad en el proceso.

6.2.11 Vínculos construidos

Los Tutores

En esta pregunta encontramos tres categorías que dependen de la orientación del curso y de las necesidades que pueden ser resueltas entre sus miembros, en la comunidad que integra los cursos encontramos personas con un alto valor de experiencia y alto grado de conocimiento científico en áreas cercanas, además personas que están teniendo vivencias similares a las que otros ya han tenido, esta vez no en un ámbito científico sino en un ámbito personal, donde comparten fotos e historias de cómo han resuelto sus casos; algo fundamental es que este medio permite integrar personas con diferentes culturas, de diferentes regiones, donde el clima, las comidas generan situaciones diferentes y abren oportunidades de compartir entre los miembros casos que no son inventados, sino dificultades demasiado reales dando nuevas oportunidades de solución.

Es lógico concluir que si los miembros de los cursos son diferentes, cada curso puede ofrecer diferentes grados de interacción, de acuerdo al estudio realizado se clasificaron de mayor a menor de acuerdo a la frecuencia que se daba de la siguiente forma:

- a. Algunas veces es profunda
- b. Profunda
- c. No profunda

Las primeras dos con tres tendencias y la última con solo dos tendencias.

a. Los miembros que interactúan en la plataforma son atrapados las oportunidades que le muestren las herramientas del curso, o por las necesidades que sean solucionadas en el ámbito personal o laboral por los contenidos del curso, estos temas son de interés para el estudiante; y por último son atrapados por las estrategias empleadas por el tutor, el tutor no solamente debe ser un evaluador, debe apoyar al estudiante continuamente en el aprendizaje.

a.1 *Depende de las herramientas:*

El manejo de las herramientas del curso es muy importante, éstas no se pueden convertir en un obstáculo sino en una ventaja, es importante en este caso la interacción del tutor con los estudiantes, en esta plataforma encontramos gran variedad de herramientas sincronías y asíncronas, las sincronías son Chat o Messenger, sala virtual, Chat o MOD de la plataforma y asíncronas: Coffe line, correo electrónico y foro en plataforma.

El Foro es la herramienta que brinda mayor oportunidad de interacción entre los estudiantes, en este caso se vuelven claves los temas planteados en él, también es una oportunidad para los estudiantes solicitar información a los

compañeros, complementar alguna que otro haya dado, o brindar información bibliográfica donde se pueda conseguir, también se presentan opiniones contrarias donde el tutor debe presentar su posición sin crear malestar entre los participantes, la ventaja de esta respecto a las demás herramientas es que la información puede ser visualizada por todos los miembros de la comunidad virtual y permite una participación ilimitada de veces, hasta que el tutor lo considere suficiente y quiera cambiar el tema del foro. Otra ventaja es que el foro se desarrolla durante todo el curso. Cuando estudiante desea plantear una inquietud personal al tutor o a un compañero recurre a otra herramienta que es el Messenger donde el tutor debe responderla con la misma herramienta.

“La interacción entre los miembros de la comunidad virtual depende mucho si el estudiante tiene un buen manejo de las herramientas que ofrece la plataforma y tiene la facilidad para acceder a ellas. En el caso que no se presente este inconveniente: a) los foros es un excelente medio para una buena interrelación tanto entre estudiante- estudiante y estudiante- tutor. Por este medio algunos estudiantes responden a sus compañeros, se colaboran entre si, mandan documentos sobre el curso”.
Encuesta 9. Mujer de 48 años.

a.2 *Depende del tema:* Los temas que se desarrollan en el curso, pueden corresponder a las vivencias de algunos de los miembros de la comunidad y estos lo enriquecen con sus comentarios que comparten. También funciona a la inversa, aquellos que no conocen ni han tenido experiencia sobre el tema, este se llena de inquietudes que las plantean a la comunidad.

“Se profundiza depende del objetivo y temática de los foros”. Encuesta 6. Varón de 51 años.

a.3 *Depende de las estrategias del tutor:* El tutor debe orientar el curso para facilitar la interacción entre ellos, organizando equipos de trabajo, para desarrollar los productos del curso.

“Eso depende de la comunicación del tutor, de las estrategias que se utilizan para que el estudiante asimile los contenidos de la plataforma (que a veces falla) y del grado de conciencia con que abordan el curso los estudiantes”
Encuesta 7. Mujer de 33 años.

b. *Profunda:* Es un mito de la formación virtual, contrario a lo que se piensa, que solo en formación presencial se puede lograr una profunda interacción, en este caso, las personas al no versen ante un auditorio pueden expresar más fácilmente sus ideas, un enemigo de la interacción en la formación presencial es la timidez, el qué dirán, no digo nada porque se burlan de mi; en la formación virtual las personas al interactuar con miembros de otra región se les facilita expresar sus ideas y compartir opiniones, la formación virtual disminuye barreras psicológicas y posibilita el desahogo de sus miembros en una

comunidad, enriquece la posibilidad de sus miembros de interactuar con personas de otra región sin tener que desplazarse.

La interacción profunda se puede dar entre los estudiantes, con un alto grado pues están todos a un mismo nivel, interacción entre el tutor y el estudiante y entre los tutores.

b.1 *Entre estudiantes*: Se siente una madurez de los estudiantes en este tipo de formación, el hecho de ser formación virtual, requiere un conocimiento previo del manejo de las herramientas del Internet, con estas habilidades el monitor se convierte en una ventana hacia todo el planeta tierra.

“Por lo general en los cursos virtuales, los aprendices tienen una inclinación marcada hacia el tema particular del curso, con esto se logra que las vivencias y conocimientos de cada uno de ellos sea muy importante y sirva de aporte para el curso, también es común encontrar personas de gremios específicos, empleados de una misma empresa o aprendices de una misma regional, de esta manera se logra la interacción y aportes entorno a un tema de interés”
Encuesta 1. Varón de 24 años.

b.2 *Entre el tutor y estudiante*: Cuando el tutor se convierte en un respaldo del conocimiento para el estudiante la interacción es muy interesante, en la siguiente encuesta la persona considera que la interacción entre el tutor y el estudiante es mal alta que entre estudiante y estudiante.

“Logra ser profunda principalmente entre el tutor-alumno pero es menos profunda entre estudiante-estudiante”.

b.3 *Entre tutores*: No siempre se tiene todo el conocimiento, o la respuesta a todas las preguntas, o no siempre se conoce como proceder en todos los casos, por lo tanto es vital.

“En nuestro grupo de trabajo (Contacta Center), la interacción es total ya que brindamos muchos medios para una comunicación efectiva, tales como el chat, foros comunicación telefónica e incluso presencial”. Encuesta 5. Varón de 26 años.

c. *No profunda*: Cuando el curso no llena las expectativas de los estudiantes y se da entre estudiantes o porque los medios no son suficientes.

c.1 *Entre estudiantes*: Si el tema no corresponde con las expectativas, escasamente cumplen con los requisitos del curso.

“Logra ser profunda principalmente entre el tutor-alumno pero menos profunda entre estudiante-estudiante”.

c.2 *Los medios no son suficientes*: Cuando el curso no tiene la alternativa de formar equipos de trabajo, se pierde un recurso valioso para la interacción entre los miembros de la comunidad.

“Es poca, ya que los únicos medios que existen para la interacción son el CHAT los foros. Tuve una experiencia con los primeros cuatro cursos que tenia donde propuse la entrega de actividades en grupo y no se logro por que muchos estudiantes abandonaban el curso o no le prestaba el suficiente interés”. Encuesta 4. Varón de 22 años.

Los Estudiantes

Las categorías se manejaron de la manera más sencilla: Muy buena, buena y poca, además de una última que se diferencia entre las otras por interactuar más con el tutor que con los compañeros.

- a. Muy buena interacción
- b. Buena interacción
- c. Poca interacción
- d. Muy buena con el tutor y ninguna con los compañeros

a. *Muy buena interacción*. En esta categoría están los que se apoyaban con frecuencia y éxito en los compañeros para resolver dudas al respecto del curso. Consideran como muy alta su interacción por poder obtener respuesta de los compañeros en múltiples horarios y por solicitar permanentemente la colaboración. “Muy alta porque si alguno tenía una duda, se podía resolver con la experiencia y conocimiento de algún un compañero” encuesta No 3 masculino 39 años

b. *Buena Interacción*. La interacción al califican de Buena, gracias a la participación en los foros, se confirma que es la mejor herramienta para eso. No alcanza el nivel superior porque hay otra tendencia que dice que no todos los estudiantes usan las herramientas construidas para ese objetivo.

b.1. *Buena Interacción*. La valoración se hace respecto a la participación general de los estudiantes, no todos participan, pero los que participan lo hacen bien. “En general buena aunque hay personas que no les gusta interactuar” encuesta No 4 femenino 45 años

b.2. *Especialmente en los foros*. La tendencia principal, como ya se mencionó, es la participación en los foros. Allí se socializa con los compañeros haciendo preguntas, comentarios, aportes y también se debate, al mismo tiempo el tutor también se hace presente en este espacio para recibir inquietudes y opinar sobre los temas. “Pues, la mayor forma de interactuar entre compañeros, es el foro, donde se pueden hacer aportes, preguntas y comentarios al tutor encargado y a los respectivos compañeros” encuesta No 11 masculino 17 años

c. *Poca interacción*. Es predominante la opinión de que la interacción es poca. Para aclararlo están las razones: una dice que la indiferencia de los otros compañeros impide la comunicación efectiva, otros que la iniciativa personal de participación es muy baja, sin motivación; relacionado a la anterior, varios sostenían que no realizaban acciones fuera de las actividades exigidas por el curso y por último están los que no referencian otra herramienta distinta al foro y que por eso se limita la interacción.

“Muy poca, porque todavía hay muchos compañeros indiferentes con este tipo de formación” encuesta No 1 femenino 43 años

“Más bien poca, por parte de mi poca iniciativa” encuesta No 6 masculino 35 años

“Ninguna, simplemente se cumplía con el deber y listo” encuesta No 16 masculino 21 años

d. *Muy buena con el tutor y ninguna con los compañeros*. La última categoría sugiere un caso particular donde la interacción con los compañeros fue nula y muy amplia y cercana con el tutor, ya que las respuestas del tutor eran más objetivas y rápidas. “Es mas cercana con el tutor por que inmediatamente contesta, no así los compañeros” encuesta No 2 femenino 51 años

6.2.12 Aplicabilidad de lo aprendido

Los Tutores

A partir de la formulación de este interrogante se establecieron cinco categorías.

- a. Evidencia de las actividades.
- b. Intervenciones en Chat
- c. Simulaciones
- d. Sugerencias
- e. Exámenes

a. *Evidencias de las actividades*. Esta no sólo es la categoría más sobresaliente sino que de igual forma se constituye en la que más es empleada por los tutores, ya que permite demostrar que cada uno de los temas que conformaban el contenido fue puesto en práctica, además de ser analizados.

a.1. *Informes escritos*. La importancia que cobra en este aparte los informes escritos radica en su posibilidad o función de control. Es decir, se puede llevar el registro de un proceso desde la fase inicial hasta su culminación. Los informes permiten detectar el avance o el estancamiento de las actividades ejecutadas por cada uno de los participantes de dicho proceso.

“Por lo general los cursos virtuales que he orientado, son muy prácticos en los cuales se requiere desarrollar actividades de simulación en un software, las cuales requieren presentar un informe en el cual se explique el desarrollo de la actividad y anexar los archivos o copia del desarrollo de la simulación. o presentar informes en los cuales se requiere desarrollar actividades prácticas y se pide mostrar registros fotográficos que corroboren el desarrollo de la actividad”. Encuesta 1. Varón de 24 años

a.2. *Registros visuales.* Una tendencia dentro de este punto radica en la opción de realizar un registro visual que conlleva a reforzar las actividades de control complementando dicho proceso.

“Presentar informes en los cuales se requiere desarrollar actividades prácticas y se pide mostrar registros fotográficos que corroboren el desarrollo de la actividad” Encuesta 10. Mujer de 27 años.

a.3. *Lista de chequeo.* Este instrumento no sólo es una forma de evaluación bastante práctica en la medida en que esta contextualizada con cada una de las actividades desarrolladas a lo largo del proceso, sino que a su vez es otra herramienta que permite evaluar el nivel de compromiso de los participantes.

“Formulando instrumentos de evaluación que puede ser una lista de chequeo que contenga preguntas que solo pueden resolver si han hecho la practica”. Encuesta 6. Varón de 51 años.

b. *Intervenciones en Chat y foros.* Esta fue una categoría que arrojó como resultado una frecuencia mediana. Dentro de esta categoría únicamente existe una tendencia que se centra en la recopilación y lectura de los comentarios escritos por cada uno de los participantes.

b.1. *Relación con los temas vistos y tratados.* Permite la construcción conceptual de cada uno de los actores participantes. La elaboración y estructuración de los conceptos es puesta en evidencia mediante el nivel argumentativo. Este último da noción del punto de construcción, asimilación, interpretación y análisis ha llegado cada uno de los agentes.

“Para evidenciar que los conocimientos se han puesto en practica en el curso a través de los foros, las actividades y los exámenes y también en las interacciones en el Chat me dan cuenta si: la conceptualización esta aplicada correctamente, si se cumplieron los objetivos de aprendizaje, si los contenidos del curso fueron significativos, si la organización en el tiempo fue adecuada”.

c. *Simulaciones.* No sólo es una ayuda que brinda la tecnología del software sino que permite prever las ventajas y desventajas que puede tener una propuesta o proyecto antes de su puesta en funcionamiento. De igual forma permite corregir las fallas del diseño sometiéndolo a condiciones y adversidades como las que se pueden presentar en la realidad.

“La forma más segura y práctica de asegurar el desarrollo de las actividades es por parte de los participantes es el ejercicio de la puesta en funcionamiento de la simulación”.

d. *sugerencias*: En esta categoría sólo existe una tendencia que se refiere a las sugerencias que los participantes hacen sobre los temas. Los participantes al no sólo ser participes, en el sentido de desarrollar actividades sino formulando sugerencias que retroalimentan todo el proceso dan prueba del interés de cada uno de los actores del proceso. En esta medida el tutor puede detectar posibles iniciativas o liderazgos que contribuyen a fortalecer cada actividad.

“Por las sugerencias que mandan algunos estudiantes sobre temas que se deben incluir en el curso”. Encuesta 9. Mujer de 48 años.

e. *Exámenes escritos*. Es una categoría que sólo posee una única tendencia. Esta herramienta permite complementar los procesos llevados a cabo mediante el foro y el Chat. Los exámenes evidencian el nivel de conocimiento con el cual los actores participes del proceso se enfrentaron a cada una de las actividades realizadas.

“Para evidenciar que los conocimientos se han puesto en practica en el curso a través de los foros, las actividades y los exámenes y también en las interacciones en el Chat me dan cuenta si: la conceptualización esta aplicada correctamente, si se cumplieron los objetivos de aprendizaje, si los contenidos del curso fueron significativos, si la organización en el tiempo fue adecuada”. Encuesta 6. Varón de 51 años.

Los Estudiantes

La pregunta es muy concreta, las respuestas son: si, no y a veces, los por qué, es decir, las tendencias son las que necesitan mayor detalle descriptivo.

- a. Si han permitido poner en práctica los contenidos
- b. No han permitido poner en práctica los contenidos
- c. A veces permiten poner en práctica los contenidos

a. *Si han permitido poner en práctica los contenidos*. A los que el curso se les ha permitido poner en práctica los contenidos, están los que han aclarado conceptos, los que lo evidencian relacionando la teoría con la práctica y los que lo han visto reflejado en su cotidianidad.

a.1. *Permite aclarar conceptos*. Un sector responde “si” a secas, sin una aplicabilidad a esa respuesta. Dejan entrever que la practica y la relación con la teoría se ha hecho simultáneamente, especialmente en la claridad de conceptos. “Claro, debido a esos conocimientos que adquirí en el curso pude aclarar dudas que tenía sobre un tema componente” encuesta No 20 masculino 21 años

a.2. *La relación de la teoría con la práctica* está enfocada en que las actividades y prácticas que se proponen en el curso son coherentes con la teoría. “Si, por que están muy relacionados con los temas y además son muy prácticos” encuesta No 7 masculino 22 años

a.3. *Presente en la cotidianidad*. Estas personas ven reflejado su aprendizaje en la vida cotidiana, la efectividad de las actividades se reflejan en el recuerdo de los contenidos del curso en las actividades que se relacionan con el curso. “Si, lo recuerdo siempre que voy a hacer ejercicio” encuesta No 2 femenino 51 años

b. *No han permitido poner en práctica los contenidos*. La categoría del “No” se divide en los que argumentan: no hubo componente práctico durante el curso, el diseño del curso no incluye práctica, no había dominio de la Plataforma y por deficiencia personal.

b.1. *No se practicó durante el curso*. Las actividades del curso o las propuestas por el tutor no contemplaron el componente práctico de las temáticas. Sin embargo no se revela si en el diario vivir o en la práctica laboral se manifiesta. “No, porque de los temas tratados no se realizó una práctica” encuesta No 8 masculino 18 años

b.2. *Diseño del curso deficiente*. Las temáticas del curso no incluían, desde su diseño, un componente de aplicación, lo que provocó que la percepción de la aplicabilidad del curso se viese manifiesta. “si, porque son temas indispensables, más el conocimiento no se ve bien representado a la hora de llevarlo a la práctica” encuesta No 9 masculino 22 años

b.3. *No dominio de la Plataforma*. Cuando no existe el dominio de las herramientas de la Plataforma, es imposible concebir toda la dimensión práctica que ella contiene. La deficiencia en este caso es de la instrucción primaria sobre el manejo de la plataforma, para poder acceder a todas las ofertas de interacción que ofrece. “Como no sabíamos manejar la plataforma solo resolvíamos y entregábamos los talleres” encuesta No 14 masculino 17 años

b.4. *Deficiente responsabilidad personal hacia el curso*. El entusiasmo y la voluntad que le asigne el estudiante a su curso y a lo que pretende aprender son de suma importancia. “No totalmente, lo aprendido en el curso virtual depende única y exclusivamente del alumno, de él es la decisión si aprovecha el poco tiempo libre para fortalecer conocimientos” encuesta No 11 masculino 17 años

10.3. *A veces*, corresponde a las temáticas del curso que no incluían, desde su diseño, un componente de aplicación en todos los contenidos temáticos, lo que provocó que la percepción de la aplicabilidad del curso se viese reducida. “algunos conocimientos si, pero hay otros conocimientos que no, puesto que

muchos no cuentan con talleres o laboratorios donde se puedan practicar todos o algunos contenidos” encuesta No 10 23 años masculino

6.2.13 Fomento de la creatividad

Estímulos tecnológicos innovadores y prácticos del entorno de aprendizaje virtual

Alrededor de este interrogante la información obtenida como respuesta fue agrupada en tres categorías.

- a. BlackBoard
- b. Programas de software.
- c. Video conferencias
- d. Incluir contenidos
- e. No son suficientes

Una de ellas se encuentra apuntalada hacia la Plataforma como tal, ya que esta no sólo es una herramienta sino que es todo un soporte mediante el cual cada uno de los participantes, dependiendo de su capacidad de adaptación al medio tecnológico, puede avanzar en la construcción del conocimiento. De igual forma las dificultades que se presentan en la manipulación del software se convierten en un estímulo para que los actores participen de este proceso, a través de la experimentación autodidacta logre alcanzar las habilidades de los otros compañeros. Otra de las categorías hace alusión a la parte más técnica, en donde se señala la importancia que tiene para los procesos industriales el uso de Software con licencia.

Igualmente, se refiere a la implementación de otras herramientas a la plataforma que viene a desempeñar una función similar a la que presta el Messenger y los Chat.

La última categoría habla de la importancia que tiene para la plataforma el poder involucrar a su proceso las video conferencias, la opción de poder usar código HTML y de la necesidad de incluir otras herramientas para mejorar su soporte de recursos audiovisuales.

- a. *Participación en Blackboard* Dentro de esta categoría se desprenden cuatro tendencias como referentes a los elementos que constituyen la infraestructura de la plataforma.

a.1 Esta tendencia se refiere a la importancia que poseen los instructivos o manuales del uso de la plataforma. Mediante estos manuales el actor participante logra no sólo usar de forma correcta y apropiada sino que logra apropiarse de la plataforma. Los manuales se convierten en una carta de navegación de suma importancia.

“Pero un buen estímulo es que la plataforma cuenta con manuales interactivos que facilitan la comprensión del funcionamiento de la plataforma”. Encuesta 1. Varón de 24 años.

a.2. *Importancia de la plataforma:* Dentro de esta tendencia se privilegia la importancia que tiene para la plataforma el que los procesos de interacción efectuados con los participantes se den a través de un entorno virtual de fácil desenvolvimiento. También, se hace énfasis en la diversidad de caminos que posee el entorno virtual, lo que posibilita que cada uno de los participantes pueda llegar al mismo proceso a través de rutas diversas y distintas. De igual forma esta tendencia se encuentra articulada con la necesidad de emplear tecnología de última generación, es decir, de estar a la par con los avances que se dan día a día en un mundo globalizado. Adicionalmente a estos aspectos se suma el que la plataforma pueda ser adecuada a las necesidades no sólo de cada uno de los cursos sino, de los participantes y de los tutores.

“Básicamente la configuración del curso, los aprendices y el tutor tiene un orden específico de los contenidos, las herramientas, las actividades, básicamente la configuración y presentación del curso”. Encuesta 1. Varón de 24 años.

b. *Programas de software* De esta categoría se desprenden dos tendencias. Una de ellas se encuentra enfocada a la necesidad de una relación entre el soporte de la plataforma como herramienta educativa pero a sí mismo como soporte a cada uno de los procesos industriales, creando una relación de producción que arranca desde el momento en que se inicia el proceso académico. Por lo tanto, se alude a la necesidad de la contextualización de la parte tecnológica. No obstante, resulta importante el involucrar otras herramientas como el Chat y el Messenger, reconfigurando la función de estas.

“Si, la plataforma cuenta con software licenciado y freeware que es muy útil sobre todo en el área de manufactura integrada por computador (CIM) la cual es muy utilizada y aplicada en el medio industrial”. Encuesta 5. Hombre de 26 años.

c. *Soportes de la plataforma:* En esta serie de categorías se identifican tres necesidades básicas de la plataforma como soporte. Una de ellas se refiere a la necesidad de emplear otras herramientas complementarias como las video conferencias. Otra a la opción de poder subir a voluntad por parte de los participantes no sólo imágenes sino de videos. La última habla de aquellos elementos que a futuro debe mejorar la plataforma como tal para ir perfeccionando su intención de crear espacios virtuales no sólo de interacción educativa sino de interacción en todos los aspectos de la comunicación.

c.1. *video conferencias:* Como se ha mencionado en líneas más arriba la plataforma ha involucrado aspectos tecnológicos como la video-conferencia a través de Internet y la capacidad de sincronizar en simultaneidad un curso con diversos programas de televisión. No obstante, en el mundo actual los espacios

virtuales se encuentran en una primera fase de interacción en la que aún existen diferencias abismales entre los espacios reales de interacción y los virtuales, sin embargo, esa distancia se reduce con cada avance y progreso que se realiza en el campo de la informática.

“Los estímulos tecnológicos mas recientes han sido: VIDEO CONFERENCIA por Internet, Sincronización de un curso con programas en TV”.

“Si pero les falta un poco de maduración, como el learnmate”. Encuesta 8. Mujer de 27 años.

Posibilidades individuales de administración de contenidos

Los Tutores

La información obtenida como respuesta a esta pregunta señala que existen unos mayores niveles de flexibilidad en los entornos virtuales que permiten modificar parte de las temáticas a tratar, o reconfigurarlas de acuerdo con los avances mostrados por los participantes. Esto es una ventaja frente a los planes de contenido que se manejan en la escuela tradicional que necesariamente se encuentran atados a los PEI que se plantean al inicio de todo programa educativo. En este sentido se detectan cuatro categorías que apuntan:

- a. La flexibilidad de los contenidos
- b. La opción de incorporar nuevas actividades
- c. La posibilidad de modificar las evaluaciones propuestas para el grupo
- d. En general todo lo que involucra la plataforma puede ser modificado.

a. *Modificación de los contenidos:* Esta categoría se refiere a lo que puede ser modificado en los contenidos. De igual forma, sólo se detecta una tendencia.

a.1. *Autonomía para agregar o suprimir elementos:* Esta tendencia indica que los tutores poseen una cierta autonomía que les permite agregar o suprimir elementos de la plataforma con el propósito de posibilitar un mayor nivel de aprendizaje por parte del estudiante. De igual forma esta opción permite que la plataforma pueda estar en constante actualización.

“Si, nos permiten modificar, actualizar y mejorar los contenidos del curso, con el fin de entregar a los estudiantes la información mas actualizada posible”. Encuesta 5. Varón de 26 años.

b. *Posibilidad de incorporar nuevas actividades:* Esta otra categoría indica la posibilidad de nuevas actividades que pueden ser incorporadas o modificadas.

b.1. *Flexibilidad para modificar actividades* Esta tendencia señala que de igual forma, como acontece con la anterior, los tutores posee igual nivel de flexibilidad y libertad para modificar las actividades propuestas para el curso.

“Si por su puesto uno puede montar sus propias actividades y también le dan la autonomía de cambiar lo que uno crea en cuanto a los contenidos”. Encuesta 6. Mujer de 51 años.

c. *Posibilidad de modificar la evaluación:* Esta categoría alude a la modificación de la evaluación como pasa con las anteriores únicamente posee una tendencia.

c.1. *Libertad para modificar contenidos:* Se señala en esta tendencia por parte de los tutores que al poseer la autonomía suficiente para modificar contenidos y actividades, por consiguiente tiene la capacidad de libertad para modificar los ítems evaluativos del curso.

d. *Modificación de todo el entorno:* Esta categoría contextualiza en un solo cuerpo las anteriores categorías con una sola tendencia.

d.1. La última tendencia indica con contundencia que la estructura de la plataforma no sólo permite modificar contenidos, actividades y evaluación sino todo el entorno de la misma.

Los Estudiantes

La mayoría de los encuestados afirman que si tienen la libertad de hacerlo, solo cuatro opiniones difieren al respecto. Lo más importante de la afirmación es que se encuentra riqueza en las tendencias que la sostienen, y esto es lo más importante en el desarrollo de esta pregunta.

a. Si dan libertad de incluir propios contenidos

b. A veces dan libertad de incluir propios contenidos

a. *Si dan libertad de incluir propios contenidos.* No solamente por el uso adecuado de las herramientas que permiten descargar o adjuntar documentos e imágenes surge la respuesta afirmativa, el poder opinar y comentar sobre algún tema, usando las mismas herramientas, también se referencia como importante.

a.1. *Por medio de las herramientas.* Todo depende del dominio de las herramientas, si un estudiante es versátil usando la Plataforma, tiene más posibilidades de hacer uso de ellas. El lado formal de las herramientas es la descarga y entrega de guías de trabajo, y adjuntar en el foro archivos referentes al tema. La parte informal se hace a través del foro, en este espacio la comunicación es abierta e informal, allí se pueden hacer aportes personales y conclusiones temáticas. “Si, porque uno puede poner su punto de vista

referente a los temas tratados por medio de los foros de participación” encuesta No 19 masculino 20 años

a.2. *Por medio de aportes académicos.* En esta tendencia lo más importante es que algunos se atrevieron a ampliar la gama documental de los contenidos, proponiendo temáticas a los compañeros y tutor. Esta opción depende de la temática de los cursos, propone otro estudiante. “Si, a través de la investigación y la consulta de documentos. Yo he propuse contenidos y me los aceptaron de esta manera el curso se enriquece. encuesta No 5 masculino 25 años

a.3. *Si cree que existe la libertad, pero no hace uso.* Hay usuarios que son concientes de la existencia de las opciones para incluir contenidos propios, pero no le dan uso por falta de interés en el curso. “Si, pero no me crea interés para hacerlo” encuesta No 14 masculino 17 años

b. *A veces dan libertad de incluir propios contenidos.* En esta categoría se acogen a los que a veces sienten la libertad de incluir sus propios contenidos en la Plataforma. Las opiniones dicen que en ocasiones se dificulta el procedimiento, por lo que no siempre se puede llevar a feliz término. Hoy otro que no está seguro de qué herramienta le puede servir para eso, lo que evidencia deficiencias en el manejo de los vínculos diseñados para esto. “En algunos casos se pueden incluir, en otros casos no...” encuesta No 2 femenino 51 años

7 ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

7.1 LUDUS Y PAIDÍA EN LA PLATAFORMA BLACKBOARD DE LA PÁGINA VIRTUAL SENA

En el siguiente cuadro se organizaron las descripciones de los entornos y lenguajes utilizados en los cursos, de acuerdo a la dominancia de su forma lúdica. Este ordenamiento permite evidenciar el comportamiento de ludus y paidía en los espacios de aprendizaje virtual para inferir sobre cómo estos entornos y lenguajes activan el deseo como dispositivo de aprendizaje.

Cuadro 7. Análisis de entornos y lenguajes de la Plataforma.

ANÁLISIS DE ENTORNOS Y LENGUAJES DE LA PLATAFORMA		
FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
<p>LUDUS: el espacio material del curso es de carácter ludus, aquí se encuentran los materiales teóricos programados en el plan de estudio, estos están divididos por semanas según el diseño del curso, es posible encontrar archivos de texto, imágenes y videos. Estos planes de estudio deben cumplirse como regla fundamental para la aprobación del curso. El estudiante y el tutor deben ceñirse a este plan y cumplir los objetivos trazados en esta regla de juego. Este es uno de los espacios cruciales en el desarrollo de los cursos virtuales por lo tanto es de obligatoria consulta cuando se participa en él, pero para que sea agradable es muy importante la forma en que se presenten los temas cuando los textos están acompañados por imágenes y videos éste se hace más llamativo y acogedor.</p>	<p>PAIDÍA la biblioteca digital puede ser utilizada libremente sin restricciones de tiempo y permite la posibilidad de comunicarse con otras bibliotecas dentro y fuera del SENA es un espacio libre de ser visitado no existen parámetros que obliguen al estudiante a ingresar.</p>	<p>LUDUS - PAIDÍA: el espacio información del tutor utiliza la forma ludus para el estudiante por que este espacio es inmodificable para el, desde allí puede conocer a su tutor pero no le es posible ningún tipo de observación o modificación, sin embargo para el tutor se utiliza la forma de jugar paidía por que el tiene la posibilidad de manejar la información de que esta allí además tiene la posibilidad de expresar con sus propias palabras lo que el pueda referir al estudiante, también tiene la posibilidad de añadir imágenes o archivos.</p>
<p>LUDUS: la sección anuncios es de carácter ludus debido a que este espacio es restringido para los estudiantes, éstos tienen la posibilidad de ver los anuncios que expone el tutor, pero no tienen la posibilidad de ingresar nueva información, comentarios u observaciones.</p>	<p>PAIDÍA las herramientas de trabajo es de libre modificación y utilización además puede ofrecer opciones de privacidad las cuales el usuario selecciona</p>	<p>LUDUS PAIDÍA: en los foros de discusión son una combinación de las dos formas de jugar, por una parte se debe cumplir con la regla de participación la cual tiene un porcentaje en la nota final sin embargo es posible a través de este espacio facilitar la comunicación con otros compañeros, hacer comentarios temáticos o personales, proponer temas de discusión y hacer observaciones a sus compañeros. Este es uno de los espacios mas utilizados y mas recordados por los usuarios.</p>

FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
<p>LUDUS la oficina virtual es un espacio exclusivo para tutores donde estos deben desarrollar funciones administrativas relacionadas con los cursos. Por tanto es orientada por unas reglas estrictas y de obligatorio cumplimiento.</p>	<p>PAIDÍA. El Demo de la Plataforma puede resultar de gran utilidad para resolver dudas y facilitar el manejo de las opciones del curso este puede ser utilizado cuantas veces se desee y en el orden que el usuario lo requiera</p>	<p>LUDUS Y PAIDÍA: la sección actividades tiene una combinación de las dos formas de jugar debido a que se plantean unas actividades para desarrollar pero se tiene la opción de realizarlas según el estilo y las apreciaciones individuales de cada uno, de tal manera que esto se convierte en una regla pero a su vez es posible ponerle el toque personal a esta opción.</p>
<p>LUDUS: La oficina virtual tiene un carácter administrativo y existen opciones que son de uso exclusivo de tutores o usuarios autorizados.</p>	<p>PAIDÍA: el espacio documentos de apoyo es un espacio libre para ser visitado no existen reglas que obliguen o visitarlo y utilizarlo esto propicia que el estudiante sienta libertad para ingresar o no a este lugar, también es posible adjuntar textos y temas de interés para quienes lo visiten</p>	<p>PAIDÍA Y LUDUS Paidía sobresale en el curso de inducción debido a que no existen condiciones para utilizarlo y es posible seleccionar el espacio de la plataforma que se desea conocer, al mismo tiempo este espacio se utiliza para enseñar las reglas de juego que se deben seguir para poder ingresar y utilizar las plataforma.</p>
<p>LUDUS Se determina que el espacio iniciar sesión es por naturaleza con tendencia a ludus por que es requisito indispensable estar activo en uno de los curso y contar con un usuario y contraseña de lo contrario el estudiante no puede ingresar, esto crea una regla de juego y por ende una restricción.</p>	<p>PAIDÍA: en el espacio comunicación se pueden encontrar todas las opciones de comunicación grupal o personal con los compañeros y tutor del curso para este espacio no existen restricciones ni es de obligatorio cumplimiento el ingreso.</p>	<p>LUDUS PAIDÍA en el correo SENA se pueden encontrar dos formas de jugar esto se evidencia por que para ingresar al correo en requisito indispensable tener un usuario y contraseña dentro de la plataforma sin la cual no es posible utilizarlo, pero también se puede jugar con paidía por que una vez dentro del correo es posible utilizarlo sin restricciones de tiempo espacio o contenidos.</p>
<p>LUDUS: la ambientación y distribución de iconos tiene tendencia a ser ludus por que el estudiante no tiene la posibilidad de modificarlas o personalizarlas según desee.</p>	<p>PAIDÍA El espacio nuestros cursos ofertados se clasifican como paidíico por que aquí el estudiante tiene la libertad de explorar sin restricción, es posible indagar sin ningún compromiso las características de los cursos ofertados y es preinscribirse a cualquiera de los cursos. Esto permite tener libertad para la selección de los temas de interés.</p>	<p>PAIDÍA LUDUS el espacio informativo es de libre exploración sin embargo no es posible modificarlo y anexar nueva información por parte del usuario, no da muchas opciones de interacción para el usuario.</p>
<p>LUDUS: los plugins son de carácter ludus porque imponen reglas de juego sin las cuales no es posible continuar.</p>	<p>PAIDÍA: El acceso a la pagina senavirtual es de carácter paidíico debido a que no tiene restricciones para ingresar y ser explorada el usuario puede ser explorado por todos los usuarios que ingresen a la página y cualquier día de la semana y en cualquier horario.</p>	
	<p>PAIDÍA la biblioteca virtual es</p>	

FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
	paidíco por que no existen restricciones para el estudiante que ingresa, tampoco es de obligatorio cumplimiento y es posible navegar sin parar por los diferentes espacios que ofrece la biblioteca digital, por otro lado ofrece la posibilidad de comunicarse con otros usuarios lo cual permite la interacción a través de este medio.	

Conclusiones de los entornos y lenguajes de la plataforma

Ludus

- Las características de ludus están en las reglas que se necesitan para poder pertenecer a un curso virtual, sin ellos es absolutamente imposible avanzar.
- Los espacios donde el tutor tiene acceso al cambio de la estructura del curso, contenidos y actividades de evaluación y aprendizaje. Estos accesos son estrictos en su manejo.
- Ludus predomina en aquellos espacios que son de obligatorio cumplimiento sin los cuales el estudiante o el tutor no pueden ingresar o aprobar el curso, se componen de reglas de juego que son ineludibles, estrictas y no se pueden modificar, por tal razón la participación del estudiante y el tutor esta determinada por pautas que pueden ser la causa de la deserción o en otros casos de despertar el interés gracias a los retos que se plantean en términos evaluativos o de ser parte de esta comunidad virtual.
- La obligatoriedad de tener un *usuario* y una *contraseña* personal en la plataforma es una evidencia de la forma de jugar ludus, además el prerrequisito del manejo adecuado de los recursos informáticos lo refuerza.
- Las secciones de *materiales del curso* y *anuncios* son unas de las mas visitadas en los cursos observados porque son fuente necesaria para la evaluación y seguimiento de las actividades y usuarios, esto indica que la forma ludus es evidente en quienes participan de él.

Paidía

- Paidía predomina en los espacios libres, donde el tutor no impone obligatoriedad en las actividades.

- Paidía se juega un papel determinante al momento de la elección de los cursos que se desea estudiar la plataforma permite al estudiante elegir con libertad sobre los temas de su interés, aunque en algunos casos son necesarios algunos conocimientos previos sugeridos no existe un mecanismo de control que impidan la inscripción a ninguno de los cursos de esta manera se tiene la posibilidad de escudriñar hasta encontrar lo que llame su atención y lo motive a participar.
- Los espacios de comunicación tienen una gran tendencia paidíca, porque permiten expresarse abiertamente sin restricciones y crea espacios donde es posible desarrollar el libre pensamiento, también son espacios propicios para entablar relaciones académicas o personales con quienes están integrados al curso.
- Los espacios que permiten otras conexiones por fuera de la plataforma como la biblioteca virtual y los documentos de apoyo dan la posibilidad de navegar sin límites por los contenidos e incluso pueden llevar a visitar otros espacios por fuera del SENA que pueden ser útiles para despertar el deseo por aprender y este a su vez el interés por continuar jugando con las posibilidades que ofrece la plataforma virtual.

Formas de jugar Combinadas

- Espacios en los cuales existe la necesidad de cumplir con las reglas de tiempo y contenido pero a su vez las actividades a desarrollar permiten que se puedan hacer aportes personales negativos o positivos que estén encaminados a lograr los objetivos planteados en el curso sin dejar de lado el estilo particular de cada persona.
- En estos espacios existe una combinación entre la norma que direcciona las actividades y la falta de reglas y directrices para el desarrollo de las mismas

7.2 LUDUS Y PAIDÍA EN EXPERIENCIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Tomando cada una de las categorías descriptivas de las experiencias de enseñanza y aprendizaje, se valoraron desde el punto de vista de la formas de jugar, con el fin de facilitar su interpretación y poner de una forma clara qué forma tiene más impacto en cada categoría y en la totalidad en las experiencias de enseñanza y aprendizaje como bloque de análisis. Con estas evidencias se fundamentaron las conclusiones específicas de esta fase de análisis.

Cuadro 8. Análisis de las categorías descriptivas de las experiencias de enseñanza y aprendizaje.

CATEGORÍAS DESCRIPTIVAS	FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
Aprendizaje del uso de la plataforma	<p>En los tutores, Ludus tiene un predominio en las maneras de aprender a manejar la Plataforma, los recursos utilizados son más de guianza que de exploración.</p> <p>Los estudiantes aprenden principalmente de forma guiada el manejo de la plataforma. El ludus predomina sobre el paidía.</p>		
Asimilación de las reglas de juego de la plataforma	<p>Para los estudiantes, desde cualquier perspectiva calificativa de los parámetros e instrucciones de manejo de la plataforma, son diseñados desde la lógica del ludus.</p> <p>Para los tutores, los parámetros e instrucciones de las actividades, fracasan y aciertan por el dominio del componente ludus. Esto quiere decir que éstos tienen solo ésta lógica</p>		
Herramientas de interacción más utilizadas		Para los tutores paidía tiene el cubrimiento sobre las herramientas de interacción que más se usan en el entorno virtual	
Actividades mediadas por la plataforma	Para los estudiantes, las actividades que caracterizan los cursos tienen el componente predominante de ludus. El paidía se manifiesta en las actividades de interacción.		Para los tutores, las actividades más importantes dentro del curso virtual tienen una manera de ser igual de paidía como de ludus.
Estrategias de trabajo implementadas	<p>Para los estudiantes, la deficiente asimilación de los modelos de trabajo en equipo está enmarcada primordialmente de los componentes de la lógica de ludus dispuestos por la Plataforma.</p> <p>Para los tutores, el ludus es quien domina la posibilidad de fracaso o éxito de los modelos de trabajo en equipo.</p>	<p>Para los tutores, en los modelos de comunicación son utilizados primordialmente las herramientas que permiten una comunicación poco formal con el interlocutor, es decir una relación paidíca. El ludus se manifiesta de manera negativa como elemento que dificulta las posibilidades de comunicación.</p>	Para los estudiantes, la asimilación de los modelos de comunicación se argumentan gracias a los elementos de ludus y paidía que comprenden en igual proporción el entorno virtual de aprendizaje

CATEGORÍAS DESCRIPTIVAS	FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
Estrategias de evaluación empleadas			Para los tutores, las estrategias de evaluación son tanto de ludus como de paidía. Las ludus son esquematizadas en la plataforma. Las paidía son manejadas por cada tutor de acuerdo a su percepción.
Incentivos para estimular la generación de aprendizajes mediados por la plataforma	<p>Para los estudiantes, la estructura de la plataforma y sus contenidos crean interés más desde sus componentes de ludus que de paidía.</p> <p>Para los estudiantes, el deseo es fomentado desde la perspectiva del ludus para que los estudiantes continúen usando los entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Para los tutores, la capacidad de relacionar ideas, de tener pensamiento crítico, se ve estimulado por medio de actividades con un compromiso desde el ludus, el paidía se ve solo en unos pocos casos en los cuales los estudiantes deben relacionarse con otras personas del entorno virtual o cotidiano.</p> <p>para incentivar la generación de aprendizajes en los estudiantes los tutores prefieren en un 100% las actividades con componente de ludus</p> <p>Los estímulos recibidos por los estudiantes para relacionar ideas fueron en su totalidad de ludus.</p>	<p>Para los tutores, los componentes de la Plataforma si permiten crear interés gracias a que esos elementos son ricos en paidía. El ludus domina en el funcionamiento de la Plataforma.</p>	<p>Para los estudiantes, los elementos paidícos y lúdicos son de igual importancia como facilitadores del aprendizaje</p>

CATEGORÍAS DESCRIPTIVAS	FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
Experiencias significativas	Para los estudiantes, los resultados mirados desde el ludus tienen prevalencia dentro de los elementos que son significativos ellos en su rol como estudiantes, por ejemplo, la certificación y la adquisición de conocimientos. El componente paidíco es menor.	Para los estudiantes, el paidía tiene mayor peso en las experiencias que desarrollan los aprendizajes, además son más variadas. El ludus cubre el campo de las actividades de desarrollo temático tradicionales. Las experiencias más significativas para los tutores son de origen paidíco	Para los estudiantes, ludus y paidía tienen igual responsabilidad en la incidencia del tutor en el aprendizaje. Sin embargo, ludus tiene un impacto grande porque en la categoría de "el tutor como solucionador de problemas" muestra gran cantidad de opiniones.
Roles asumidos por los participantes			Para los tutores, el alumno asume sus actitudes desde un punto de vista mixto, el compromiso con las tareas académicas y el interés en el proceso de autoaprendizaje, es decir, actividades y actitudes a veces más ludus y otras veces más paidía
Condiciones de participación y permanencia del estudiante	Para los tutores, los requisitos de permanencia que perciben los tutores para garantizar la permanencia del estudiante están más desde la lógica de ludus.		Para los estudiantes, Paidía y ludus se conjugan en igual proporción como motivadores de la permanencia en el curso virtual
Vínculos construidos			Para los estudiantes, la interacción entre compañeros estuvo equitativamente compuesta por contenidos de paidía y ludus Para los tutores, las razones por las que se logra y no se logra la interacción son tanto de ludus como de paidía, pero hay prevalencia de ludus en los dos extremos de la valoración de la profundidad de la interacción.

CATEGORÍAS DESCRIPTIVAS	FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
Aplicabilidad de lo aprendido	<p>Para los estudiantes, las actividades de la Plataforma son prioritariamente ricas en el componente ludus para poner en práctica los contenidos desarrollados en el curso virtual.</p> <p>Las evidencias en las que se basa el tutor para evidenciar que los contenidos del curso se han puesto en práctica se sacan de actividades regladas, ya esquematizadas y que dejan la brecha de la creatividad y expresividad muy angosta, es decir, predominantemente ludus.</p>		

CATEGORÍAS DESCRIPTIVAS	FORMA LUDUS	FORMA PAIDÍA	FORMAS DE JUGAR COMBINADAS
Fomento de la creatividad		<p>Para los tutores, el paidía es una característica que cubre el 100% de las posibilidades de incluir los propios contenidos, sean estos de crear nuevos elementos como textos o actividades, o de modificar los ya existentes.</p>	<p>Es ludus en cuanto a que los esquemas temáticos y la estructura de la plataforma están predeterminado por los administradores de la plataforma y el tutor, pero a su vez estos espacios permiten que paidía se desarrolle por que el estudiante tiene la posibilidad de incluir opiniones, sugerencias y aportes tanto en los espacios académicos como en aquellos que permiten interactuar a nivel personal sin existir mecanismos de control que lo prohíban o lo controlen.</p> <p>Los componentes tecnológicos más atractivos para el tutor son del dominio del ludus. Los componentes dominados por el paidía se refieren a los que permiten la interacción y socialización con las demás personas y a la aplicabilidad de las herramientas ofrecidas</p>

Conclusiones Experiencias de Enseñanza y Aprendizaje

Ludus

- La forma de jugar ludus permea la forma principal de acceso y manejo a la plataforma virtual de aprendizaje. Desde su diseño, el paidía es ausente, solo se encuentra por iniciativa del aprendiz. Por tanto el ludus es inevitable y no existe otra alternativa de interacción.
- En cuanto a la asimilación de las reglas de juego de la plataforma, estas son impartidas y estructuradas desde la lógica de ludus. La efectividad

de que las reglas se respeten y logren su objetivo en el aprendizaje queda fluctuando entre el si y el no.

- A pesar que la plataforma ofrece alternativas ludus y paidía en su diseño, la presión que sienten los estudiantes de manera individual para su uso, por su importancia en el resultado final, es hacia las actividades con lógica ludus.
- Los tutores valoran las dos formas de jugar con igual importancia en las actividades.
- Esta divergencia entre los tutores y estudiantes evidencia desenfoque entre la verdadera utilidad de la estructura de la plataforma. Es algo divergente la teoría con la práctica, en este caso a pesar de que oficialmente se busque la generación de una comunidad virtual de aprendizaje soportada en la pedagogía dialógica el resultado emergente es el proceso de aprendizaje individualizado en el mejor de los casos soportados en una pedagogía constructivista.
- Para los estudiantes, Exceptuando las oportunidades de interacción que ofrece la plataforma, el resto de actividades propuestas son de lógica ludus.
- Las estrategias de trabajo en equipo son fomentadas a partir de las actividades ludus de la plataforma que son los ejercicios académicos principalmente los talleres. Estos tienen, en opinión de estudiantes y tutores, poco impacto, es decir, no se evidencia que exista trabajo en equipo como tal.
- Los incentivos para estimular la generación de aprendizajes están mediados esencialmente por ludus las tendencias de tutores y estudiantes se inclinaron a los estímulos para la generación de aprendizajes y de relación de ideas como los más utilizados y efectivos.
- Las experiencias significativas, los estudiantes las dividen involuntariamente según su componente ludus y paidía. Todo lo que compete al aprendizaje de la informática y las temáticas específicas del curso, son los resultados vistos desde ludus. En segundo lugar, a nivel de las experiencias, en donde los términos calificativos no existen, paidía aparece en las actividades abiertas, de interacción desinteresada, de dinámicas flexibles, y esas experiencias también son importantes para generar el conocimiento objetivo del curso y más para adquirir habilidades sociales sin llegar a ser lo mas importante.
- Los tutores condicionan el éxito en la permanencia de los estudiantes en el curso prioritariamente a lo que el alumno quiera aprender y este aprendizaje se ve influenciado a lo que él dentro de su rol pueda motivar.

- Aunque las herramientas de interacción pueden evidenciar evolución en la adquisición de conocimientos, son mediante las actividades como talleres y evaluaciones donde se reconoce que los contenidos del curso tienen aplicabilidad.

Paidía

- La Plataforma en su diseño ofrece varias alternativas de interacción, pero son las de paidía las que el tutor evidencia que son más utilizadas.
- Para los tutores la experiencia de enseñar a través de los ambientes virtuales tiene una gran tendencia paidíca, estos tienen mayores posibilidades de modificar las reglas de juego, también el tutor es quien más se comunica con los miembros del curso y para quien lo más enriquecedor son los resultados intangibles de la formación como por ejemplo la satisfacción que resulta por diferentes motivos al finalizar el curso.
- Para los estudiantes paidía no es tan relevante para ellos la forma de jugar paidíca aunque en algunos casos son atractivos no tienen el mismo impacto que la función ludus.
- Las estrategias de trabajo que parten de los modelos de comunicación utilizados, para los estudiantes no son efectivas dentro de la lógica ludus, es en las relaciones paidícas donde es clara la existencia de ella, así, en las herramientas de comunicación informal es donde se hace efectiva la participación y el entendimiento entre los usuarios.
- La visión tutorial, se diferencia en que para él son igual de importantes las dos formas de jugar, ya que existe con él el vínculo inevitable de la evaluación final, es decir, el cumplimiento de los requisitos para concluir de buena manera el curso.
- Las opiniones de los tutores indican que la estructura de la plataforma y sus componentes tiene inclinación hacia paidía lo que debería facilitar la motivación y el interés del estudiante por participar, sin embargo ludus aparece en el momento en que se crean las reglas de juego para que esta sea utilizada.
- Los tutores tienen absoluta libertad de incluir sus propios contenidos, sea de tipo formal académico o informal. Los estudiantes tienen más restringida esta posibilidad, porque existen unos límites razonables creados por el diseño y el tutor.

Combinación Ludus y Paidía

- Los tutores si encuentran un equilibrio entre la espontaneidad y la regla dentro de las actividades propuestas en la plataforma.
- La visión tutorial en los modelos de comunicación, se diferencia en que para él son igual de importantes las dos formas de jugar, ya que existe con él el vínculo inevitable de la evaluación final, es decir, el cumplimiento de los requisitos para concluir de buena manera el curso.
- Las estrategias de evaluación utilizadas por los tutores también son ambivalentes en cuanto a las formas de jugar. A pesar que las reglas de diseño están inclinadas a tener una evaluación objetiva, el mismo tutor puede modificar los niveles de valoración de la participación en todos los espacios de la plataforma, por eso, para él puede ser muy importante la revisión de un taller como la calidad y la cantidad de la participación de un estudiante en un foro.
- Para los estudiantes es importante la combinación de ludus y paidía para lograr la generación de aprendizajes, ambos cumplen funciones diferentes que dependiendo de cómo se apliquen pueden llegar a motivar el deseo por aprender o todo lo contrario, llevar a abandonar el curso.
- Los roles asumidos por los estudiantes en el aprendizaje, se diferencian según las características de los estudiantes. Mientras los alumnos que accedieron a los cursos por iniciativa propia, encontraron en la exploración paidíica de la plataforma los elementos más importantes del curso. y los estudiantes que de alguna forma recibieron presiones externas para el ingreso, orientaban su rol al cumplimiento de los deberes que exige el tutor para la aprobación del curso, esta perspectiva es netamente originada desde la lógica de ludus.
- Paidía resalta como condición para la permanencia en los cursos de los estudiantes cuando le agregan más importancia al deseo de aprender, originado por voluntad propia (Paidía). En cambio ludus se verifica en la necesidad de concluir el curso exitosamente (ludus), como requisito para validar los conocimientos.
- Las formas de jugar ludus y paidía dependen en primera medida del uso de las herramientas de interacción, cuando éstas se saben usar y existe la motivación para su uso, el éxito es visible por el dinamismo que adquieren los cursos. Por otro lado, si la motivación no está presente y el dominio de la plataforma en general es mediocre, la probabilidad de que exista la construcción de vínculos se reduce a cero.
- La contracción de vínculos, depende en muy buena medida de cómo el tutor dinamice los espacios que existen con este fin. Si el tutor no persuade mediante estrategias a los estudiantes, aunque exista

conocimiento y motivación personales, no es posible que los vínculos entre los usuarios se creen.

- Los estímulos innovadores son en especial la tecnología, es decir, el uso del computador, la plataforma y el Internet. La practicidad del uso de ésta tecnología, se evidencia en la utilización de las herramientas de la plataforma y de la interacción por medio de las mismas con los otros usuarios.

8 CONCLUSIONES

- Ludus emerge como la forma de jugar predominante para los tutores en función de los estudiantes en términos de asegurarse de lograr los objetivos académicos, esta se encuentra inmersa en una gran mayoría de las variables que determinan el aprendizaje virtual del SENA de acuerdo a los testimonios la presencia de la norma, la regla, los prerrequisitos.
- De acuerdo a los resultados arrojados por la investigación es posible pensar en que ludus y paidia son aplicados de tal manera que el diseño de los cursos se orienta hacia personas con intereses pragmáticos de aprendizaje, personas que no requieren estímulos adicionales para aprender algo específico, y en lo posible que no están interesadas en comprometerse con experiencias que trasciendan sus intereses principales, ya que esto les permite focalizar su atención en el logro de los propósitos de formación establecidos, sin embargo este tipo de personas no constituyen la mayoría de la población estudiantil.
- En este orden de ideas, justificado por las motivaciones del estudiante en los temas específicos del curso y por el interés de culminar exitosamente y certificarse en dicho tema, ludus es quien actúa como dispositivo del deseo en las estancias de ingreso y permanencia en los cursos.
- A diferencia de otras comunidades virtuales, el deseo se manifiesta en menor grado en la necesidad de interacción con los otros usuarios. Este deseo que es más de origen paidíico no afecta en primera medida el ingreso y finalización exitosa del curso.
- La Plataforma en su diseño y estructura ofrece muchos dispositivos paidíicos, es bastante versátil y tiene las posibilidades de dinamizar los cursos con esta forma de jugar. Pero, cuando es utilizada como soporte educativo para la formación técnica por parte del SENA, gracias a que en este principio de formación predominan los dispositivos generados por ludus sobre los paidía en el desarrollo de los cursos ofrecidos, la consecuencia es que se privilegian los aprendizajes formales y las evaluaciones individualizadas que no incentivan la creatividad ni el trabajo colaborativo, aunque la Plataforma brinda las posibilidades para crear el equilibrio entre ludus y paidía.
- En los tutores es el mismo deseo quien busca y estimula el deseo por aprender, debido a que éste persigue las posibilidades y los procedimientos más que la búsqueda de finalidades, lo cual conlleva a que los aprendizajes sean más autónomos y el tutor sea sujeto de su propio aprendizaje y desarrolle su capacidad de aprender a aprender y de aprender a enseñar, apoyado por una retroalimentación permanente

que no necesita ser evaluada ni juzgada por nadie, sino que por el contrario es él mismo quien le da valor a lo que aprende, por tal motivo el aprendizaje nunca termina.

- En los estudiantes la razón es quien conduce y orienta el deseo, debido a que ésta persigue las finalidades por medio de la evaluación y control, en este caso es necesario que exista un agente externo que juzgue y mida con parámetros preestablecidos el aprendizaje.
- El Juego es quien desata los flujos del deseo, los dinamiza y potencia paidíicamente y trata de canalizarlos y orientarlos a través del ludus, a partir de la interacción simbólica entre sujetos a través de los lenguajes y entornos lúdicos. De este modo, se concluye que los ambientes lúdicos pueden ser no solo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que uno asocia con el juego, sino de desear.
- La tendencia de que los cursos virtuales tengan gran propensión hacia ludus se justifica en la necesidad de atrapar al usuario dentro de los cursos, porque son los estudiantes los protagonistas del proceso y éstos encuentran en la Internet miles de alternativas altamente llamativas que se convierten en vínculos distractores que impiden la permanencia en los cursos. Por esta razón los diseñadores y tutores acuden al ludus como una manera de presionar su permanencia.
- Con el manejo adecuado de las formas de jugar, se crean relaciones, se establece la conjugación y disociación de alternativas, que conllevan al aprendizaje a través del deseo, sin embargo un mal manejo puede llevar a encontrar altos niveles de deserción. En el SENA esta es uno de las debilidades más preocupantes y podemos concluir que esta debilidad puede justificarse en que en el caso observado no existe un equilibrio entre ludus y paidia, además que en el diseño de los cursos falta mejorar la selección de los estudiantes que ingresan al curso.

9 RECOMENDACIONES

- Encontramos que la lúdica es un campo de estudio bastante amplio, en todas las actividades que realizan las personas se encuentra inmersa. El área de estudio que se abordó en este trabajo tiene aún muchos vacíos de conocimiento, muchos detalles en que profundizar. Por tal razón, recomendamos que se creen líneas de investigación en estas áreas en las cuales los actuales y futuros Profesionales en Ciencias del Deporte y la Recreación, exploren esta dimensión en las áreas de la informática y muy en especial en la educación virtual o que incursionen en las que actualmente existen dentro y fuera de la universidad.
- Los diseñadores de los cursos y los que argumentan desde lo teórico la educación virtual, deberían tener en cuenta conceptualmente las formas de jugar, para encontrar un equilibrio que facilite en la práctica, que todos los usuarios de la educación virtual, puedan llevar un proceso agradable y exitoso.
- Como el predominio de ludus es notable, para que haya un equilibrio en el desarrollo de todos los procesos dentro de los cursos, se recomienda que los tutores y diseñadores utilicen y diseñen más las herramientas paidíicas, que podrían aportar mucho al buen desarrollo de los cursos.
- Teniendo en cuenta que quienes diseñan y tutorizan los cursos tienen grandes vacíos relacionados con el papel del juego en la formación virtual, es importante crear espacios como talleres, cursos o seminarios orientados a que estas personas se formen y adquieran las competencias relacionadas con la recreación en medios virtuales que facilite la efectividad de los cursos.
- Apaleando a las características de la forma de jugar paidíica se sugiere que se creen estrategias dentro de los cursos tales como las que se usan en portales de internet como el hi5, Facebook, Sónico, entre otros de este estilo, que contribuyan a construir una comunidad de aprendizaje virtual en la cual sus miembros participen activamente, que tengan múltiples posibilidades de interacción, para que no solo se limiten a ser estudiantes de un proceso de aprendizaje, sino que puedan utilizar esta comunidad para socializar y aprender a través del intercambio de ideas.
- Ludus y paidía son dispositivos del deseo, la articulación de estos dos a modo de complemento, debe desarrollarse en el diseño de la Plataforma, de las actividades y la metodología de la tutoría.
- Se recomienda que los profesionales en Ciencias del Deporte y la Recreación que ya tienen los fundamentos teóricos y metodológicos de los temas relacionados con la Recreación, afiancen sus competencias en relación con la informática y la formación virtual para que de tal forma

se tenga mayor impacto en el campo del diseño y tutoría de cursos virtuales.

10 BIBLIOGRAFIA

ADELL, J. El profesor on line: elementos para la definición de un nuevo rol docente, documento disponible en: <http://www.ice.urv.es/modulos/modulos/aplicaciones/articul1.htm>

_____, J. tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. En: edutec, revista electrónica de tecnología educativa. Noviembre No 7, 1997.

ALARCÓN RAMÍREZ, Víctor. Rol de docente en los nuevos entornos de formación on line y e-learning: un ejemplo práctico. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú, 2002.

BANET, Miguel. Paradojas en los Entornos Virtuales. España. Biblos 1998.

BEJARANO, G. El Juego como lenguaje creativo. Fundación Rafael Pombo. Bogotá. 1980

CALLOIS, Roger. Los Juegos y los Hombres, La Máscara y el Vértigo. Fondo de Cultura Económica. Colombia. 1997.

MOYA PARDO, Constanza. Procesos de descodificación e inferencia presentes en la interpretación de mensajes". Artículo. Revista Interfacultades. Facultad de Educación. Universidad Libre. Bogotá. Noviembre de 2004.

Chomsky Noham "Ilusiones Necesarias. Editorial Terramar Ediciones, Madrid Prohufi 1992

DELEUZE, Gilles. Deseo y Placer. Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura Barcelona, No 23. 1995.

Diccionario enciclopédico Lexis 22 tomo 12

FOUCAULT, Michel. De lenguaje y literatura. Ediciones Paidós, Barcelona 1996.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial. 1987.

Hjelmslev, Louis T Prolegómenos a una teoría del lenguaje. Madrid. Editor Gredos, 1971

JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto. Taller cotidiano: propuesta lúdica didáctica. Pereira, editorial fondo editorial del departamento de Risaralda. 1994.

LOAIZA ALVAREZ Roger. Facilitación y Capacitación Virtual en América Latina. Bogota. Editorial oveja negra. 2002

Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas Para los Derechos Humanos: Decenio de las Naciones Unidas para la educación en la esfera de los derechos humanos, 1995-2004. Lecciones para la vida. Nueva York y Ginebra, Naciones Unidas, 1998.

PEREZ SERRANO Gloria. Investigación Cualitativa Retos e Interrogantes Métodos I. Editorial la Muralla. Madrid 1994.

REYNA CORREDOR, Joaquín. Grupo de Ética y Desarrollo Humano de la Dirección General del Sena. Bogotá, Agosto 16 de 2002.

SAUSSURE, FERDINAND, Curso de Lingüística General. Editorial Losada. ISBN950-03-9380-8. 2005

SENA, Dirección General. Estatuto de la Formación Profesional Integral del SENA. Santafé de Bogotá, 20 de marzo de 1997.

SENA, Sistema de formación y mejoramiento continuo de docentes. Dirección General, 1995, Pág.9

STOJANOVIC DECASAS, Lily. El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizajes on line. En: Revista de pedagogía.

TEDESCO, Beatriz A. Educación a Distancia: entre los saberes y las prácticas, weblog.educ.ar/educación-tics/archives/006001.php, consultado por última vez el 10 de marzo del 2006.

VALENZUELA SÁNCHEZ, Patricia. El papel del tutor como agente de personalización de la educación en línea. tec.com.mx

VAND DIJK, Tevn A. La ciencia del texto: un enfoque interdisciplinario. Paidós comunicación. Barcelona. 1992.

WINNICOTT, Donald. Realidad y juego. España: Gedisa, 1971.

WITTGENSTEIN, LUDWIG. AFORISMOS: CULTURA Y VALOR (2ª ED.)
ESPAÑA, Ediciones Madrid. 1996

ANEXOS

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA PROGRAMA CIENCIAS DEL DEPORTE Y LA RECREACIÓN

ENCUESTA TUTORES

El presente cuestionario hace parte de una investigación que se realiza para Identificar cuáles son las formas de jugar en los procesos formativos virtuales que desarrolla el SENA, en aras de Identificar su incidencia en la formación virtual. Se agradece su colaboración y sinceridad en sus respuestas. Se garantiza la confidencialidad de la información.

Nombres: _____ Apellidos: _____

Edad: _____ Ocupación: _____

Dirección: _____ Teléfono: _____

e- mail: _____

1. ¿Cómo aprendió a manejar la plataforma Blackboard?
2. ¿Qué elementos considera usted de mayor importancia para incentivar la generación de aprendizajes en ambientes virtuales?
3. ¿Desde su experiencia, qué se requiere para que un estudiante permanezca en un curso virtual de principio a fin?
4. ¿Cuál es la herramienta de interacción más utilizada en los ambientes virtuales de aprendizaje del SENA? ¿por qué?
5. ¿Qué tipo de actividades caracterizan al ambiente de enseñanza-aprendizaje virtual del SENA? ¿por qué?
6. ¿Cuáles son las principales estrategias utilizadas para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual del SENA? ¿por qué?
7. ¿Qué ha sido lo más significativo de su experiencia como tutor del SENA?
8. ¿Qué papel asume el alumno en el aprendizaje virtual del SENA?

9. ¿En las comunidades virtuales de aprendizaje, qué tan profunda es la interacción que se logra entre sus miembros? ¿por qué?
10. ¿De qué forma estimula la capacidad par relacionar ideas a través del curso?
11. ¿Cómo hace usted para evidenciar que los contenidos del curso se han puesto en práctica?
12. ¿Cómo son asimilados los modelos de comunicación y de trabajo en equipo propuestos en la plataforma?
13. ¿Ha encontrado en la plataforma virtual estímulos tecnológicos innovadores y prácticos? ¿Cuáles?
14. ¿La estructura de la plataforma y sus componentes logran crear interés por enseñar?
15. ¿Encuentra los parámetros y las instrucciones claras para el desarrollo de las actividades de la plataforma virtual del SENA? ¿por qué?
16. ¿Las características de la plataforma le dan la libertad para incluir sus propios contenidos?

ENCUESTA ALUMNOS

El presente cuestionario hace parte de una investigación que se realiza para Identificar cuáles son las formas de jugar en los procesos formativos virtuales que desarrolla el SENA, en aras de establecer su incidencia en la formación virtual. Se agradece su colaboración y sinceridad en sus respuestas. Se garantiza la confidencialidad de la información.

Nombres: _____ Apellidos: _____

Edad: _____ Ocupación: _____

Dirección: _____ Teléfono: _____

e- mail: _____

1. ¿Cómo aprendió a manejar la plataforma Blackboard?
2. ¿Qué elementos han sido de de mayor importancia para la adquisición de aprendizajes a través del curso virtual del SENA?
3. ¿Qué lo motivó a permanecer en el curso virtual del SENA hasta el final?
4. ¿Qué tipo de actividades caracterizan al ambiente de enseñanza-aprendizaje virtual del SENA?
5. ¿Que experiencias de aprendizaje virtual le han permitido desarrollar conocimientos durante el curso? ¿por qué?
6. ¿Cómo incidió el tutor en su aprendizaje?
7. ¿Qué ha sido lo más significativo como alumno virtual?
8. ¿En las comunidades virtuales de aprendizaje del SENA, qué tan profunda fue la interacción que se logró entre sus compañeros?
9. ¿De qué forma ha sido estimulada su capacidad de relacionar ideas a través del curso?
10. ¿Las actividades del curso le han permitido poner en práctica los contenidos propuestos por la plataforma de aprendizaje del SENA?

11. ¿Cómo ha asimilado los nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo propuestos por la plataforma de aprendizaje del SENA?

12. ¿De qué forma ha sido estimulado su deseo por seguir participando de la formación virtual del SENA?

13. ¿La estructura de la plataforma y sus componentes logran crear interés por aprender?

14. ¿Encuentra los parámetros y las instrucciones claras para el desarrollo de las actividades de la plataforma virtual del SENA? ¿por qué?

15. ¿Las características de la plataforma le dan la libertad para incluir sus propios contenidos?